

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Coronavirus Diseases 2019 (Covid-19) merupakan wabah pneumonia yang masih belum diketahui sebabnya. Pertama kali kasus terjadi pada akhir Desember 2019 di Wuhan, Cina. [1] Gejala umum penderita Covid-19 berupa gangguan pernafasan, demam, sakit tenggorokan, dan kelelahan. [2] Tidak jarang gejala menyerupai atau disertai flu. [1] Seiring lonjakan kasus dan korban jiwa yang terus meningkat secara signifikan, per 30 Januari 2020 oleh WHO menetapkan bahwa masalah Covid-19 merupakan masalah darurat kesehatan publik internasional. [3] Indonesia tidak luput terdampak wabah mematikan ini. Dampak terlihat nyata pada banyak sektor seperti sosial, pariwisata, dan pendidikan. Fakta telah terdata per 25 Februari 2021 sebanyak 157.859 kasus baru dengan akumulasi total 1.314.634 kasus Covid-19. Kasus meninggal sebanyak 35.518 orang dari total 34 provinsi dan 485 kabupaten atau kota (Covid19.go.id, 25 Februari 2021). [4]

Maka mulai dari titik-titik kritis yang berkelanjutan itulah pemerintah menetapkan kebijakan-kebijakan sebagai langkah meredakan dampak Covid-19. Kebijakan-kebijakan itu meliputi *lockdown* di beberapa daerah [5], vaksinasi[4], dan protokol 3 M [6]. Hingga kini kebijakan-kebijakan tersebut masih terus diterapkan, terlebih terkait vaksinasi dan protokol 3M. Menurut Direktorat Surveilans dan Karantina Kesehatan bersama Ditjen P2P Kementerian Kesehatan vaksinasi bertujuan

agar antibodi dapat terstimulus sehingga lebih kebal terhadap suatu penyakit. [4] Agar vaksinasi lebih optimal maka pemerintah melalui Kemenkes RI menghimbau penerapan protokol 3 M, yaitu : memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan[6]

Dari berbagai uraian sebelumnya, pemberitaan mengenai Covid-19 ini intensif dikabarkan kepada publik melalui berbagai media informasi. Publik pun gencar aktif dalam media informasi salah satunya melalui media sosial [5] dan melalui program pengabdian masyarakat. [7] Layaknya ketika vaksin pertama dengan tingkat efektivitas lebih dari 90% diumumkan, media sosial pun aktif bereaksi dan mengungkapkan perasaan tentang vaksinasi. [5] Di sisi lain, melalui program pengabdian masyarakat mahasiswa berupa ceramah variatif mengupayakan peningkatan pemahaman masyarakat terkait penyebaran dan pencegahan Covid-19 di mulai dari anak-anak hingga dewasa. [7] Agar sosialisasi dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjaga kesehatan [8] dengan memanfaatkan motivasi dan ketertarikan [9] maka diperlukan media informasi tidak sekadar lisan dan tulisan. Salah satu media informasi itu berupa animasi.

Animasi adalah gambar statis yang ditampilkan berurutan hingga menjadi gambar bergerak. Adapun seiring teknologi berkembang, teknik animasi pun semakin variatif. Teknik-teknik tersebut dikembangkan dengan tujuan meningkatkan kualitas grafis hingga pergerakan animasi itu sendiri. [8] Salah satu teknik animasi ini adalah teknik *computing 2D*. Yang mana teknik *computing 2D* cenderung lebih konvensional dan lebih mudah dalam mengedukasi suatu informasi kepada pemirsa, terlebih terhadap

pemirsa yang berusia muda [10] dibandingkan sebatas hasil observasi dan wawancara. [11] Manfaat ini pun akan semakin terasa apabila disebarluaskan melalui media sosial yang tepat, seperti WhatsApp, Instagram dll. Yang mana hampir setiap masyarakat usia muda memiliki media sosial ini sebagai sarana komunikasi dan bertukar informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan:

1. Bagaimana perancangan animasi dengan Teknik *computing 2D* untuk memberikan informasi pentingnya protocol covid-19.
2. Informasi yang disampaikan berupa gambaran umum covid-19.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis membatasi pada masalah yaitu:

1. Media informasi dibuat dengan teknik *computing 2D* menggunakan *tools Adobe After Effect*.
2. Informasi yang disampaikan berupa gambaran umum Covid-19, kasus terkini, berikut *Protokol Covid-19* sebagai solusinya.
3. Sosial media untuk menyebarkan informasi menggunakan WhatsApp, Instagram.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut untuk mengetahui pengaruh penggunaan animasi *computing* 2D terhadap tingkat kepatuhan masyarakat terkait Protokol Covid-19.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Menambah ilmu dan pengetahuan dasar masyarakat tentang wabah Covid-19 beserta Protokol Covid-19.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya Protokol Covid-19 sebagai salah satu solusi menghadapi wabah Covid-19.

1.6 Metode Penelitian

Berikut ini peneliti jelaskan metode yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan faktor yang mempengaruhi partisipasi masyarakat dalam penerapan protokol Kesehatan. Wawancara dilakukan dengan menggunakan

Bab ini berisi kajian pustaka dan dasar teori sebagai parameter rujukan untuk dilaksanakannya penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan tinjauan umum penelitian, bahan, alat, alur penelitian, dan analisis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian berikut pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan berikut saran untuk penelitian selanjutnya.