

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D adalah salah satu cabang multimedia dimana gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi yang dibuat untuk memudahkan visual penonton agar dapat menangkap informasi dengan baik apa yang disampaikan. Konsep animasi 3D sendiri adalah sebuah model yang memiliki bentuk, volume, dan ruang. Animasi 3D merupakan inti dari *game* dan *virtual reality*, namun biasanya animasi 3D juga digunakan dalam presentasi grafis untuk menambahkan efek visual ataupun film.

Media informasi merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan masyarakat dalam rangka memberikan informasi pada dampak minuman beralkohol. Hal ini sangat membantu masyarakat dalam mengetahui informasi dan memudahkan masyarakat menerima dan memahami dampak dari minuman tersebut.

Puskesmas Depok 3 merupakan lembaga kesehatan yang di dirikan pada tahun 2009 yang berada di Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Seiring dengan perkembangan zaman tentunya pemerintahan yang ada juga dituntut untuk memberikan kesejahteraan bagi masyarakat yang ada di wilayah tersebut baik dalam bidang keamanan maupun dalam bidang kesehatan. Masyarakat yang menjadi pelanggan pelayanan kesehatan harus mendapat perhatian utama sehingga kebutuhan, harapan, maupun informasi pelayanan kesehatan.

Media informasi yang terbatas yang dimiliki oleh Puskesmas Depok 3 Yogyakarta yang hanya mengandalkan penyampaian secara lisan dengan power point sebagai media presentasi kepada masyarakat, ada beberapa informasi yang diberikan oleh Puskesmas yaitu adalah informasi tentang perbandingan antara hati yang sehat dengan hati seorang peminum alkohol serta cara kerja hati dan berbagai dampak dari minuman alkohol. Penyampaian tersebut tidak mampu divisualkan lewat media lama dikarenakan membutuhkan adanya grafik yang dinamis, maka dari itu penulis mengusulkan penggunaan animasi 3D untuk mengoptimalkan informasi tersebut. Dengan alasan-alasan tersebut maka penulis mengambil skripsi dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Animasi 3D dampak minuman beralkohol pada kesehatan hati di Puskesmas Depok 3 Yogyakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang disampaikan diatas maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu "Bagaimana merancang dan membuat Animasi 3D dampak minuman beralkohol pada kesehatan hati di Puskesmas Depok 3 Yogyakarta ?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini bahasan dan materi pembuatan animasi akan dibatasi yaitu :

1. Penelitian dilakukan di Puskesmas Depok 3 Yogyakarta.
2. Penelitian hanya terbatas pada pembuatan video animasi 3D yang berisi

informasi tentang dampak minuman beralkohol pada kesehatan hati.

3. Pembuatan video animasi meliputi tahap Pra-produksi, Produksi, dan Pasca produksi.
4. Animasi 3D ini berfokus pada kerusakan organ hati dan macam – macam penyakit pada hati.
5. Video Animasi 3D ini hanya ditujukan khusus untuk pengunjung Puskesmas Depok 3 Yogyakarta.
6. Tampilan dan isi video animasi ini diuji oleh pihak Puskesmas Depok 3 Yogyakarta, mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta program studi informatika khususnya konsentrasi multimedia menggunakan kuisioner.
7. Pengujian dilakukan pada faktor informasi dan faktor animasi.
8. Tahapan penelitian hanya sampai pada penyerahan video kepada pihak Puskesmas Depok 3 Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk merancang, membangun, dan mengimplementasikan pada masyarakat agar lebih meningkatkan minat kesadaran terhadap bahaya minuman beralkohol bagi kesehatan terutama organ hati.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam pembuatan animasi 3D ini, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat yang dapat diperoleh adalah :

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu yang sudah di dapat selama menjalani masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah pengetahuan peneliti tentang multimedia, animasi 3D, dan kesehatan.

1.5.2 Bagi Puskesmas Depok 3 Yogyakarta

1. Pengunjung dapat lebih memahami tentang dampak dan penyakit pada hati yang disebabkan karena minuman beralkohol
2. Sebagai alat bantu untuk penyuluhan dengan tema dampak minuman beralkohol.

1.6 Metode Penelitian

Pada penulisan skripsi yang berjudul "Pembuatan dan Perancangan Animasi 3D Dampak Minuman Beralkohol Pada Kesehatan Hati Di Puskesmas Depok 3 Yogyakarta" ini, peneliti menggunakan metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1.6.2 Studi Pustaka

Peneliti mencari informasi berupa buku, artikel, jurnal yang terkait dengan pembahasan yang menjadi acuan atau bahan yang akan digunakan dalam video animasi 3D.

1.6.3 Studi Lapangan

1. Observasi

Dalam langkah ini peneliti melakukan pengamatan langsung ke lapangan mengenai informasi terkait.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui secara langsung tentang dampak minuman alkohol, bentuk perubahan organ hati serta penyakit yang diakibatkan minuman tersebut.

3. Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan untuk melihat beberapa responden yang setuju tentang pembuatan animasi 3D tentang dampak minuman beralkohol pada organ hati.

1.6.4 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisa data-data dan informasi yang telah diperoleh untuk diidentifikasi dan ditindak lanjuti untuk membuat rekomendasi dan solusi perancangan pembuatan video animasi. Dengan kata lain, analisis digunakan sebagai landasan pembuatan video pembelajaran sesuai yang diinginkan. Adapun analisis yang akan dilakukan adalah analisis *SWOT*.

1.6.5 Metode Perancangan

Dalam perancangan animasi 3D ini menjelaskan tentang, rancangan atau kerangka pemikiran dari peneliti, yaitu :

1. Pra Produksi

Dalam tahap ini peneliti membuat perancangan *storyboard*, *storyline*, dan kerangka pemikiran tentang ide yang akan dibuat dalam video animasi dampak minuman alkohol.

2. Proses Produksi

Proses Produksi yang dilakukan dalam pembuatan animasi ini adalah menjalankan proses produksi seperti *modelling*, *texturing*, *lighting*, *animating* dan *rendering* berdasarkan *storyboard*, dll dengan memetakan ide yang sudah dirancang pada tahap pra produksi.

3. Pasca Produksi

Tahap Pasca Produksi adalah tahap pengkomposisian *scene* hasil render menjadi satu dan editing dengan penambahan efek visual dan suara serta *finishing* untuk langkah terakhirnya.

1.6.6 Metode Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang membandingkan antara hasil implementasi dengan kriteria dan standar yang telah ditetapkan untuk melihat tingkat keberhasilannya. Dari evaluasi kemudian akan terkumpul informasi mengenai sejauh mana suatu kegiatan yang telah dicapai sehingga dapat diketahui jika masih terdapat kekurangan .

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, pembahasan terbagi dalam lima bab yang secara singkat diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori – teori yang menjadi landasan penelitian dan teori – teori pendukung lainnya, serta penjelasan tentang *tools* (alat bantu) yang dipakai dengan gambaran umum mengenai dampak minuman beralkohol pada kesehatan hati.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti, baik metode pengumpulan data yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas maupun metode pengembangan multimedia yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D ini.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai pembuatan animasi 3D yang dibuat peneliti berdasarkan metode pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh

Luther (1994), serta hasil survei yang dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat pemahaman animasi 3D ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran – saran perbaikan yang diungkapkan peneliti guna pengembangan animasi dan penelitian selanjutnya.

