

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan metode pendidikan saat ini sangatlah pesat dan beragam, salah satunya adalah media informasi dalam bentuk video pembelajaran. Berkembangnya industri perfilman memunculkan inovasi film dalam bentuk animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. kumpulan gambar gambar digerakan berurutan secara berturut turut, atau frame, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar. Kelebihan animasi ini adalah lebih mudah dalam membuat. Kita hanya tinggal menggambar pergambar kunci (keyframe) yang dijadikan sebagai patokan adegan, kemudian kita gambar pergerakannya. Sedangkan kekurangannya cukup jelas, yakni kita harus menggambar semua adegan dalam animasi.

Pada saat ini banyak perusahaan perusahaan yang menggunakan multimedia untuk menjelaskan produk-produk dan program pada masyarakat luas. Seperti halnya pada Klinik Prodentist yang memiliki program untuk menyampaikan penyuluhan terhadap anak-anak untuk pentingnya sikat gigi teratur. Prodentist adalah klinik gigi yang berkomitmen memberikan pelayanan yang berkualitas untuk kesehatan gigi orang tua ataupun anak-anak. Prodentis

terletak di Jl. Damai No.98, Banteng, Sinduharjo, Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta Kode pos 55581.

Saat ini Klinik Prodentist masih memberikan informasi tentang pentingnya sikat gigi teratur masih mengandalkan informasi secara langsung dari dokter kepada pasien. Dokter akan memberikan informasi secara aktif tentang risiko yang diakibatkan jika tidak rajin menggosok gigi secara teratur. Dampak yang dapat di timbulkan akibat tidak teraturnya sikat gigi adalah seperti gigi berlubang dan menimbulkan karang gigi yang dapat berpengaruh bagi kesehatan. Apalagi bagi anak-anak yang masih rentan gigi berlubang dan sering mengkonsumsi makanan manis. Ilustrasi tersebut tidak dapat divisualkan secara langsung, melainkan harus menggunakan media yang dapat menggambarkan ilustrasi-ilustrasi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mengusulkan penggunaan animasi 2D untuk mengilustrasikan pentingnya sikat gigi secara teratur. Dengan menggunakan animasi 2D proses kerusakan gigi yang terjadi dapat terilustrasikan dengan detail, yaitu menggunakan teknik animasi motion graphic. Adanya informasi menggunakan animasi 2D dengan motion graphic diharapkan dapat lebih mempermudah dokter dalam menyampaikan informasi tersebut kepada pasien. Oleh karena itu untuk menyampaikan program dari klinik prodentist maka penulis membuat judul "Pembuatan Video Animasi Program Kesehatan Gigi di Klinik Prodentist Yogyakarta Dengan Teknik Motion Graphic"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dalam penelitian ini terdapat permasalahan yang dapat di rumuskan antara lain *“Bagaimana membuat Video animasi pembelajaran pentingnya sikat gigi untuk anak pada Klinik Gigi Prodentist Yogyakarta?”*

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penulisan ini lebih terarah dan mencegah adanya perluasan masalah dan pembahasan yang terlalu kompleks, maka penulis membuat batasan masalah yang di jadikan pedomandalam pelaksanaan penelitian yaitu:

1. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan pada klinik prodentist.
2. Video pembelajaran ditujukan untuk anak kecil yang datang ke klinik Prodentist.
3. Video pembelajaran dibuat untuk membantu memahami materi yang disampaikan.
4. Produk video pembelajaran di uji oleh dokter spesialis gigi di klinik Prodentist Yogyakarta.
5. Produk video pembelajaran memiliki durasi 3 sampai 4 menit.
6. Target penayangan di media sosial YouTube dan dalam ruang lingkup Prodentist itu sendiri seperti Televisi di ruang tunggu.
7. Produk video pembelajaran di uji dari cara menyampaikan materi menggunakan animasi.

8. Tahapan penelitian sampai dinilai layak untuk ditayangkan di klinik gigi Prodentist.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk membantu meningkatkan system pelayanan pada Klinik Prodentist.
2. Untuk menambah video edukasi pada anak kecil.
3. Untuk menyelesaikan tugas akhir agar mendapatkan gelar sarjana pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia dengan aplikasi Adobe After Effect CC, Photoshop, Dan Corel Draw X7.
2. Diharapkan Dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam membuat iklan.

3. Dapat membantu menjelaskan materi sikat gigi dan manfaat sikat gigi kepada anak kecil.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Mengoptimalkan teknik – teknik di software pada adobe.
2. Bagi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai bukti bahwa mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang di dapat selama belajar di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bagi siapa saja yang ingin belajar dapat menjadi referensi untuk perancangan animasi 2D. Sehingga dapat berguna dan menambah wawasan di dalam bidang 2D animasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi
Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi mengenai pentingnya sikat gigi.
2. Metode kepustakaan
Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari literatur – literatur yang diperlukan sebagai referensi dalam penulisan skripsi ini.
3. Metode wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap objek untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk pembuatan skripsi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang di gunakan yaitu analisis SWOT (Straight, Weakness, Oportunity, Threat) dengan metode ini maka video akan di uji layak atau tidak untuk mengetahui kelebihan ataupun kekurangan video animasi PRODENTIST.

1.6.3 Produksi

1. Pra produksi, meliputi ide awal yang di gunakan dalam pembuatan animasi 2D

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan storyboard.

2. Produksi, adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi.
3. Pasca produksi, Adalah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir.
4. Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi komputer.

1.6.4 Evaluasi

Merupakan kegiatan yang di lakukan untuk mengukur hasil dari penelitian yaitu berupa video pembelajaran apakah sesuai dengan tujuan yang direncanakan atau tidak, serta mengetahui kekuarangan yang nantinya dijadikan sebagai saran untuk perbaikan dan pengembangan penelitian yang akan datang.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud, Tujuan, Manfaat dan Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah seperti menjelaskan tentang Konsep Dasar 2 Dimensi dan Pengertian Multimedia.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai gambaran obyek penelitian, sumber dan jenis data, analisis kebutuhan sistem dan teknik pengembangan sistem.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan perancangan Animasi 2 Dimensi, yaitu rancangan karakter animasi dan lingkungannya.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini akan di sampaikan kesimpulan dan saran.