

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia dengan teknologi sekarang ini sudah berkembang dengan sangat pesat, sehingga bisa memudahkan kita dalam penyampaian informasi. Salah satu media edukasi yang banyak digunakan saat ini adalah dengan animasi 2D menggunakan teknik Motion Graphic. Motion Graphic merupakan istilah yang dipakai untuk mengilustrasikan beragam solusi desain grafis profesional dalam menghasilkan sebuah karya desain komunikasi yang bersifat dinamis maupun efektif [1]. Umumnya Motion Graphic adalah penggabungan dari potongan-potongan desain maupun animasi seperti 2D, 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, serta musik [2]. Dengan menggunakan animasi gambar bergerak atau Motion Graphic ini mampu membuat sebuah ilustrasi tentang informasi yang tidak memungkinkan untuk dipraktikkan secara langsung, sehingga animasi Motion Graphic ini bisa dijadikan sebagai media untuk ilustrasi yang bisa menjelaskan secara jelas dan rinci terkait informasi yang akan disampaikan.

Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur merupakan puskesmas yang berada di Kecamatan Arga Makmur, Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu. Dalam masa pandemi Covid-19 ini, Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur sudah melakukan program vaksinasi dan sudah memberikan sosialisasi kepada masyarakat di desa-desa. Program sosialisasi bertujuan untuk mengajak masyarakat untuk di vaksinasi sesuai anjuran pemerintah. Sosialisasi yang

disampaikan kepada masyarakat tentang vaksin dan manfaat vaksin. Sosialisasi yang sudah dilakukan adalah dengan pemasangan spanduk yang mengajak masyarakat untuk vaksin. Spanduk dipasang ditempat-tempat yang strategis.

Selain sosialisasi menggunakan spanduk, pihak Puskesmas juga melakukan sosialisasi secara langsung ke masyarakat di desa-desa dengan cara mengumpulkan masyarakat dan memberikan pengarahannya secara langsung tentang vaksin dan manfaat vaksin. Penyampaian materi sosialisasi hanya bisa menyampaikan secara umum dan belum menjelaskan bagaimana vaksin bekerja dalam tubuh sehingga tubuh bisa membentuk kekebalan secara alami. Upaya yang sudah dilakukan pihak puskesmas untuk menyampaikan informasi yaitu dengan memasang spanduk yang berisi ajakan untuk vaksin dan melaksanakan sosialisasi secara langsung dengan masyarakat. Sosialisasi ini belum bisa menjelaskan secara rinci mengenai mekanisme cara kerja vaksin pada tubuh manusia serta reaksi apa saja yang akan ditimbulkan dari vaksin tersebut. Hal ini mengakibatkan sosialisasi yang dilakukan kurang maksimal dan belum mencapai harapan dari program Puskesmas, karena belum mampu memberikan dampak kesadaran penuh bagi masyarakat untuk mau divaksin. Masyarakat masih ragu tentang dampak negatif vaksin bagi tubuh, seperti yang beredar di media sosial.

Dari permasalahan tersebut, penulis mencoba untuk memberi usulan adanya pembuatan media edukasi dengan menggunakan animasi Motion Graphic sebagai media tambahan untuk sosialisasi. Dengan menggunakan animasi Motion Graphic ini diharapkan mampu memvisualisasikan informasi yang tidak memungkinkan untuk di praktikkan secara langsung, seperti mekanisme cara kerja vaksin pada

tubuh manusia dan reaksi apa yang akan ditimbulkan dari vaksin tersebut terhadap tubuh manusia. Dengan animasi Motion Graphic ini mampu menampilkan informasi secara jelas dan ilustratif, Sehingga sosialisasi yang dilakukan bisa menjadi lebih maksimal dengan media edukasi tambahan menggunakan animasi Motion Graphic ini. Sosialisasi juga diharapkan bisa mencapai hingga ke lapisan masyarakat, tidak perlu mengumpulkan banyak orang, hemat biaya, serta tenaga medis yang dibutuhkan untuk melakukan sosialisasi ini tidak banyak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Tentang Mekanisme Cara Kerja Vaksin Virus Covid-19 Dengan Teknik Motion Graphic di Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur". Sehingga diharapkan dengan perancangan dan pembuatan animasi Motion Graphic dapat membantu pihak Puskesmas Gunung Alam untuk menyampaikan edukasi secara maksimal tentang pentingnya vaksin virus Covid-19 ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, pokok dari permasalahan yang diselesaikan dalam penelitian ini adalah :

"Bagaimana membuat Video Edukasi Tentang Mekanisme Cara Kerja Covid-19 dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic Pada Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur? "

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi rumusan masalah, supaya pembahasan lebih terpusat dari permasalahan dan dalam implementasi Video Edukasi ini cakupannya tidak meluas, maka penelitian diberi batasan masalah antara lain :

1. Video yang buat akan berupa video animasi 2D dengan Motion Graphic.
2. Video ditujukan pada masyarakat atau pasien di Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur, agar mengerti tentang pentingnya Vaksin Covid-19.
3. Durasi video +/- 4 menit.
4. Video ini akan diuji apakah sudah layak untuk ditayangkan sebagai media edukasi.
5. Video ini akan diuji oleh beberapa orang ahli di bidang multimedia, tenaga medis Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur yang bertanggung jawab untuk melakukan sosialisasi tentang pentingnya Vaksin Virus Covid-19, serta masyarakat umum yang berada di Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur.
6. Hasil dari penelitian ini hanya sampai ditayangkan pada saat sosialisasi berlangsung dan diserahkan ke pihak Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Supaya penelitian ini mempunyai hasil serta arah yang jelas, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Maksud dari penelitian ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Strata 1 (S1) Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mampu menerapkan ilmu serta teori yang diperoleh selama ini untuk diterapkan secara langsung supaya membantu dan mendukung keterampilan yang berkualitas dalam menerapkan ilmu dan teori yang sudah di dapat.
3. Mendeskripsikan tahapan pembuatan video edukasi tentang mekanisme cara kerja vaksin Covid-19 dengan teknik Motion Graphic.
4. Sebagai media edukasi untuk sosialisasi agar menambah pengetahuan mengenai vaksin Covid-19.
5. Pengembangan media edukasi yang digunakan Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur dalam proses sosialisasi program vaksinasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diinginkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Untuk Peneliti

1. Untuk salah satu persyaratan dalam kelulusan jenjang Strata 1 (S1) Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dalam penelitian ini diharapkan bisa menerapkan ilmu dan teori yang telah diperoleh selama ini.

1.5.2 Manfaat Untuk Objek Penelitian

1. Bermanfaat untuk Tenaga Kesehatan di Puskesmas Gunung Alam untuk mengoptimalkan dalam menyampaikan edukasi tentang vaksin virus covid-19.
2. Memudahkan Tenaga Kesehatan di Puskesmas Gunung Alam untuk menyampaikan materi tentang pentingnya Vaksin Covid-19 kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yang dilakukan untuk memperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi
Dilakukan observasi dengan melakukan pengamatan pada video-video tentang vaksin yang menggunakan Motion Graphic sebagai referensi.
2. Wawancara
Penulis melakukan wawancara dengan pihak Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur untuk mendapatkan data atau informasi yang diinginkan, supaya data atau informasi yang diperoleh lebih akurat dan terpercaya serta sesuai dengan proses pembuatan media edukasi pentingnya vaksin Virus Covid-19.
3. Studi Pustaka
Dalam metode ini dilakukan pengumpulan data dengan cara mempelajari referensi dan penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian yang sedang

dibahas, seperti dari jurnal, dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan Teknik Motion Graphic dalam pembuatan video edukasi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis ini dilakukan supaya bisa merumuskan suatu masalah, solusi, serta kebutuhan apa saja terkait informasi yang akan di visualisasikan pada animasi 2D dengan teknik Motion Graphic tentang mekanisme cara kerja vaksin virus Covid-19 dengan memanfaatkan informasi serta data-data yang sudah diperoleh.

1.6.3 Metode Produksi

Perancangan media edukasi sebagai media tambahan untuk membantu sosialisasi yang dilakukan pihak Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur dirancang berdasarkan analisa dari media yang sudah digunakan pada sebelumnya. Kemudian video edukasi ini dirancang menggunakan aplikasi komputer grafis seperti, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere. Dalam metode produksi ini menggunakan teori produksi yang meliputi :

1. Tahap Pra Produksi

Pada tahap ini di mana pekerjaan dan aktivitas dikerjakan sebelum video diproduksi secara nyata, meliputi ide, penulisan naskah narasi, dan storyboard.

2. Tahap Produksi

Pada tahap ini tahap di mana produksi video secara nyata dilakukan, meliputi pembuatan desain, dan perekaman narasi.

3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah video di produksi secara nyata, meliputi penggabungan gambar, compositing, dan rendering.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan pengujian dan pembahasan tentang teknik Motion Graphic yang dapat diterapkan pada video edukasi Mekanisme Cara Kerja Vaksin Virus Covid-19 di Puskesmas Gunung Alam Arga Makmur, sehingga hasil data yang divisualisasikan dapat dengan mudah dipahami oleh audien.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini sistematika yang digunakan dalam penyusunan skripsi sudah sesuai dengan ketentuan dari lembaga, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan teori dengan tinjauan pustaka dan memaparkan teori-teori yang mendasari pembahasan dari topik permasalahan penelitian, serta pada bab ini juga berisi metodologi yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi tentang materi video edukasi tentang mekanisme cara kerja vaksin virus Covid-19, mulai dari tahap pra produksi dalam perancangan video edukasi dengan memanfaatkan sumber informasi dan data dari tenaga medis Puskesmas Gunung Agung Arga Makmur dan mengadaptasikannya menjadi naskah untuk *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang implementasi dari hasil yang sudah di buat dalam penelitian dan menyajikan data dari hasil testing video edukasi serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan dari pertanyaan rumusan masalah dan mampu mencapai tujuan penelitian, serta saran untuk mengembangkan video-edukasi lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Dalam daftar pustaka ini berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam penelitian ini.