

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Iklan merupakan media informasi yang mempunyai peran penting dalam perkembangan teknologi. Iklan dibuat sedemikian rupa agar dapat menarik minat sehingga konsumen atau *audience* merasa terdorong untuk melakukan suatu tindakan sesuai dengan keinginan pengiklan.

Menurut Kotler (1997) iklan adalah segala bentuk presentasi dan promosi non-personal suatu produk yang dibayari dan disponsori oleh sponsor yang jelas. Setali tiga uang, Stanton (1994) menyatakan bahwa iklan terdiri dari segala kegiatan yang dilibatkan dalam mempresentasikan sesuatu kepada *audience* secara non-personal, dengan sponsor yang jelas dan biaya. [26].

Sejarah periklanan televisi dimulai pada tahun 1974 berupa iklan sponsorship. Adanya iklan memperbaiki keterbatasan penyiaran radio dan kebakuan karakter iklan cetak. Selain itu, iklan televisi menjadikan jangkauan penyiaran lebih luas dan membuat karakter menjadi hidup. [17].

Iklan dilakukan oleh Lembaga Pendidikan, Rumah Sakit, Organisasi, Museum, Pemerintah, Partai Politik, dan lain sebagainya untuk membidik sasarannya. Pesan akan lebih efektif jika disampaikan melalui iklan, baik pesan untuk membangun preferensi merek maupun untuk mendidik penduduk suatu negara. [25].

Iklan layanan masyarakat (Bahasa Inggris : *public service announcement* atau disingkat PSA) adalah iklan yang menyajikan pesan – pesan

sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum. Iklan layanan masyarakat adalah salah satu upaya untuk mempersuasi masyarakat dengan cara mengajak dan menghimbau mereka untuk mengerti, menyadari, turut memikirkan, serta menempatkan posisinya agar tidak larut dan terjerumus dengan permasalahan. [27].

Puskesmas Sampang adalah salah satu lembaga kesehatan yang biasanya terdapat di Kecamatan setiap daerah di Indonesia. Puskesmas Sampang terletak pada Kecamatan Sampang, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah, tepatnya di Jalan Raya Tugu Barat No. 27 Sampang. Puskesmas Sampang menjadi wadah sebagai pelayanan masyarakat untuk mengobati, melakukan penyuluhan, dan menghimbau kepada masyarakat khususnya yang terkait dengan penyakit, kesehatan lingkungan, ibu hamil, vaksinasi dan imunisasi.

WHO (*World Health Organization*) mengungkapkan bahwa setiap tahun, ratusan juta pasien di seluruh dunia dipengaruhi oleh infeksi terkait perawatan kesehatan atau *Health Care-Associated Infections* (HCAI). Meskipun HCAI adalah efek samping yang paling sering terjadi dalam perawatan kesehatan, beban global sebenarnya masih belum diketahui karena kesulitan dalam mengumpulkan data yang dapat diandalkan. Memahami dan menilai beban global HCAI adalah salah satu bidang utama dari kerja Program Perawatan Bersih adalah *Safer Care*. Tinjauan sistematis literatur telah dilakukan untuk mengidentifikasi penelitian yang diterbitkan dari kedua negara maju dan berkembang dan menyoroti besarnya masalah HCAI. Hasil ulasan ini dipublikasikan secara online

pada 10 Desember 2010 di The Lancet, dan disusun dalam Laporan WHO yang komprehensif tentang beban infeksi terkait perawatan kesehatan endemik di seluruh dunia. Sebagian besar infeksi terkait perawatan kesehatan dapat dicegah melalui kebersihan tangan yang baik. Membersihkan tangan pada saat yang tepat dan dengan cara yang benar. Pedoman WHO tentang kebersihan tangan dalam perawatan kesehatan mendukung promosi kebersihan tangan dan peningkatan fasilitas pelayanan kesehatan di seluruh dunia dan dilengkapi dengan strategi peningkatan kebersihan multimodal WHO, Panduan untuk implementasi, dan perangkat implementasi, yang berisi banyak siap pakai alat – alat praktis. Alat-alat ini telah teruji di lapangan dan telah menghasilkan data baru yang menarik tentang praktik kebersihan tangan dan faktor keberhasilan untuk perbaikan. [21].

Puskesmas Sampang juga rutin memberikan penyuluhan di sekolah - sekolah atau di wilayah desa di sekitar Kecamatan Sampang, salah satunya mengenai cara cuci tangan yang benar. Karena banyaknya jumlah angka balita dan anak – anak yang terjangkit penyakit infeksi, salah satunya diare, yang disebabkan karena kurangnya informasi dan sosialisasi tentang cara mencuci tangan yang benar. Tercatat dari bulan Agustus 2017 sampai dengan bulan Agustus 2018, jumlah pasien balita dan anak – anak yang terjangkit oleh diare mencapai 192 jiwa. Dapat dihitung rata – rata jumlah pasien yang terjangkit diare 4 jiwa per minggu. Penyuluhan tersebut dilakukan dengan teknis presentasi dari pihak Puskesmas dan diakhiri dengan mempraktikkan cara mencuci tangan yang benar. Namun karena materi mengenai cara cuci tangan cukup banyak dengan pembuatan video *live shot* yang dimiliki Puskesmas Sampang membutuhkan

biaya yang tidak sedikit, maka dibutuhkan sebuah video yang masih bisa menyampaikan informasi dengan jelas dan tidak membutuhkan banyak biaya. Selain itu video iklan layanan masyarakat yang sudah lama digunakan oleh pihak Puskesmas Sampang tidak menayangkan kapan saja waktu untuk mencuci tangan dan dampak dari tidak mencuci tangan yang sulit diilustrasikan menggunakan teknik *live shoot*, karena sulit untuk mencari objek yang akan diilustrasikan sebagai dampak dari tidak mencuci tangan.

Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu dibuatkan video ilustratif yang dapat memberikan informasi dan edukasi secara lengkap tanpa harus mengeluarkan biaya yang terlalu banyak. Oleh karena itu peneliti bermaksud membuat video iklan layanan masyarakat tentang cara mencuci tangan yang benar yang dirancang dengan teknik *motion graphic*. Hal tersebut menjadi latar belakang peneliti yang disajikan dalam skripsi dengan judul **'Perancangan dan Pembuatan Animasi 2 Dimensi "Cara Mencuci Tangan yang Benar" pada Puskesmas Sampang, Cilacap, Jawa Tengah.'**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah ini adalah "Bagaimana merancang sebuah video iklan layanan masyarakat mengenai cara mencuci tangan yang benar pada Puskesmas Sampang sebagai media informasi menggunakan teknik *motion graphic*?".

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi dengan ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Pembuatan video ini ditujukan untuk mengoptimalkan media informasi yang ada selama ini.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video iklan ini adalah *motion graphic*.
3. Uji pemutaran video akan dilakukan bersama pihak Puskesmas Sampang ketika penyuluhan sebanyak 1x.
4. Hasil penelitian berupa video ini akan diberikan kepada pihak Puskesmas Sampang.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

1. Maksud dari penelitian ini adalah membuat video iklan layanan masyarakat pada Puskesmas Sampang sebagai media informasi dan edukasi mengenai cara mencuci tangan yang benar.
2. Mengenalkan kepada masyarakat mengenai cara mencuci tangan yang benar melalui media video iklan layanan masyarakat animasi 2 Dimensi.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

1. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang video iklan layanan masyarakat animasi 2 Dimensi sebagai media informasi untuk penyuluhan.
2. Sebagai syarat kelulusan dan mendapat gelar sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Bagi Peneliti :

1. Menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan *editing* dengan berbagai teknik yang telah diajarkan khususnya teknik *motion graphic*.
2. Menerapkan ilmu teori yang dipelajari di Universitas Amikom secara praktek.

### 1.5.2 Bagi Puskesmas Sampang

1. Dengan video iklan layanan masyarakat ini diharapkan proses penyuluhan penyampaian informasi pada masyarakat akan lebih optimal.
2. Mempunyai sarana yang dapat digunakan sebagai media informasi oleh Puskesmas Sampang saat penyuluhan mengenai cara cuci tangan yang benar.

## 1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara – cara memperoleh data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun tahapan pengumpulan data sebagai berikut :

#### a. Observasi

Digunakan untuk turun langsung ke Puskesmas Sampang guna mengumpulkan poin – poin penting yang akan dijadikan objek penelitian.

b. Wawancara

Metode ini digunakan untuk tanya jawab dengan pihak terkait guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai Puskesmas Sampang dan permasalahan yang diteliti.

**1.6.2 Metode Literatur**

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui media internet, jurnal, maupun skripsi dan buku sebagai bahan referensi dan panduan untuk merancang video animasi.

**1.6.3 Metode Analisis**

Penelitian ini menggunakan metode analisis SWOT yaitu *Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats*.

**1.6.4 Metode Perancangan**

Peneliti menggunakan tahapan pertama untuk perancangan video iklan layanan masyarakat animasi 2 Dimensi yaitu tahapan pra produksi yang meliputi penentuan ide cerita, pembuatan naskah, mengumpulkan data, membuat *storyboard*, dan menganalisa kebutuhan *software* dan *hardware*.

**1.6.5 Metode Pengembangan**

Pada tahap produksi peneliti mulai membuat animasi sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan dan dirancang. Dan pada tahap pasca produksi peneliti melakukan *editing* pada animasi, yaitu berupa penambahan *visual effect*, penambahan audio, dan *rendering*.

### 1.6.6 Metode Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap Perancangan dan Pembuatan Animasi 2 Dimensi “Cara Mencuci Tangan yang Benar” pada Puskesmas Sampang, Cilacap, Jawa Tengah yang telah dibuat. Pengujian menggunakan skala likert dengan cara kuisioner yang di berikan kepada *audience* yang telah menonton video cara mencuci tangan yang benar.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bagian, berikut adalah susunan yang digunakan :

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan masalah mengenai pembuatan iklan layanan masyarakat cara mencuci tangan yang benar sebagai media informasi untuk masyarakat, khususnya anak – anak.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai ide cerita, naskah, *storyboard*, dan analisa mengenai pra produksi.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tahap dan proses produksi dan pasca produksi menggunakan teknik *motion graphic*.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber – sumber pustaka yang diambil dari buku – buku maupun internet yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.

**LAMPIRAN**