

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi saat ini membuka banyak pilihan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Kemudahan dalam penyampaian informasi menjadi sebuah keharusan, agar setiap informasi yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami khalayak umum. Salah satu contoh penyampaian informasi adalah dengan animasi. Dengan adanya unsur gambar, suara, dan teks dapat memberikan gambaran terhadap informasi yang akan disampaikan.

Penyakit hepatitis c sampai saat ini masih merupakan salah satu masalah kesehatan masyarakat di Indonesia. Di Puskesmas Godean 1 selama ini media penyampaian informasi tentang penyakit hepatitis c sebagai penyuluhan kepada masyarakat masih terbatas dalam media poster. Namun, media poster hanya dapat memberikan ilustrasi atau visual yang terbatas, karena hanya sebatas gambar dan teks yang dapat ditampilkan.

Penyuluhan bahaya penyakit hepatitis c dalam bentuk video animasi 2d dapat membantu pemahaman masyarakat tentang bahaya hepatitis c lebih maksimal karena mengandung unsur teks, gambar, video dan juga suara. Adapun penggunaan teknik *motion graphic* pada video animasi 2d penyuluhan penyakit hepatitis c adalah untuk menampilkan yang tidak dapat diilustrasikan dengan media sebelumnya. Dan akan memperjelas ilustrasi seperti menampilkan organ dalam tubuh manusia mana yang terjangkit dan faktor infeksi virus hepatitis c.

Hal tersebut menjadi latar belakang penulis untuk disajikan dalam skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D penyuluhan bahaya penyakit Hepatitis C pada Puskesmas Godean I dengan Teknik *Motion Graphic*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “*Bagaimana cara membuat video animasi 2D sebagai media penyuluhan bahaya penyakit hepatitis c dengan motion graphic di Puskesmas Godean I?*”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan video ini ditujukan sebagai media penyuluhan hepatitis c dengan Puskesmas Godean I sebagai objek penelitian.
2. Penelitian ini hanya mencakup penyakit hepatitis c.
3. Video animasi 2D ini dibuat dengan durasi kurang lebih 3 menit.
4. Hasil akhir berupa video animasi 2D dapat ditayangkan di layar monitor yang tersedia di ruang tunggu Puskesmas Godean I. Serta dapat di *upload* di *website* resmi dari pihak Puskesmas Godean I.
5. Hasil akhir penelitian ini akan diserahkan kepada pihak Puskesmas Godean I.
6. Untuk bagian penyampain informasi, akan diuji dari pihak Puskesmas

Godean 1 dan masyarakat umum. Dan untuk bagian animasi, akan diuji oleh DOES University (Divisi Animasi 2D).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Maksud dari penelitian ini adalah membuat video animasi 2D sebagai media penyuluhan penyakit hepatitis c di Puskesmas Godean 1.
2. Membantu Puskesmas Godean 1 dalam penyuluhan penyakit hepatitis c.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat video animasi 2D penyuluhan penyakit bahaya hepatitis c pada Puskesmas Godean 1.
2. Sebagai salah satu syarat wajib untuk meraih gelar S1 yang ditempuh di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang sudah di pelajari di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Manambah wawasan dan kemampuan *editing* khususnya teknik *motion graphic*.

1.5.2 Bagi Pihak Puskesmas Godean 1

1. Video animasi 2D ini menyampaikan informasi tentang bahaya penyakit hepatitis c kepada masyarakat sekitar.
2. Membantu Puskesmas Godean 1 dalam penyuluhan tentang penyakit hepatitis c.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menjabarkan langkah – langkah memperoleh data yang akan digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metoden pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Digunakan untuk langsung turun langsung ke lokasi penelitian yakni Puskesmas Godean I.

2. Metode Wawancara

Metode yang penulis gunakan untuk tanya jawab denga pihak terkait guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai penyuluhan penyakit hepatitis c dan permasalahan yang akan diteliti.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen – dokumen yang terkait, baik berupa dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

4. Studi Literatur

Metode ini menggunakan data melalui media buku, jurnal, internet maupun skripsi sebagai bahan – bahan untuk referensi dan panduan untuk merancang animasi 2d dengan teknik *motion graphic*.

1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini akan menggunakan metode SWOT. Metode SWOT itu sendiri meliputi : *Strength* (S), *Weakness* (W), *Opportunity* (Peluang), dan *Treat* (Ancaman). Penulis juga membandingkan kekurangan dan kelebihan cara penyuluhan dengan menggunakan media yang lama.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini, penulis menggunakan teori produksi, yang didalamnya terdapat beberapa langkah yaitu :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Testing

Pada tahap ini penulis menggunakan :

1. *Alpha Testing*

Metode pengujian yang akan dilakukan oleh penulis atau lingkungan peneliti, dan apabila produk telah lolos dari tahap ini maka akan dilakukan pengujian *Beta Testing*.

2. *Beta Testing*

Metode pengujian akan dilakukan oleh pihak Puskesmas Godean 1 dan beberapa masyarakat sekitar yang berada pada lingkungan Puskesmas Godean 1, apakah dalam video animasi 2D penyuluhan bahaya penyakit hepatitis c sudah dapat dimengerti dan dipahami dalam penyampaian informasinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam laporan pembuatan skripsi disusun dengan sistematika penulisan laporan penelitian. Yang dibagi tiap susunan bab dan keterangan untuk penjelasan dalam tiap bab yang ditulis. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya :

BAB I

PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, pengenalan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan animasi 2D penyuluhan bahaya penyakit hepatitis c pada Puskesmas Godean 1 dengan teknik *motion graphic*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang deskripsi singkat Puskesmas Godean 1 sebagai objek penelitian, deskripsi tentang penyalit hepatitis c sebagai pokok utama dalam penelitian, metode analisis yang digunakan, *storyboard* yang telah dibuat, serta tahap – tahap perancangan animasi 2D penyuluhan bahaya penyakit hepatitis c pada Puskesmas Godean 1 dengan teknik *motion graphic*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tahap dan proses pembuatan animasi 2D penyuluhan bahaya penyakit hepatitis c pada Puskesmas Godean 1 dengan teknik *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dan saran yang penulis rangkum selama penelitian.

