

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dinas Kesehatan Banjarnegara merupakan institusi kesehatan yang bertujuan untuk mewujudkan kemandirian masyarakat di bidang kesehatan. Banyak program kerja yang telah disiapkan untuk mewujudkan kemandirian masyarakat di bidang kesehatan yang salahsatunya dalam bidang pengendalian penyakit dan penyehatan lingkungan. Dengan melakukan penyuluhan melalui media teknologi saat ini kepada masyarakat merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam pengendalian penyakit dan penyehatan lingkungan.

Banjarnegara merupakan kabupaten yang memiliki intensitas hujan yang sering. Tata guna lahan di Banjarnegara berupa pemukiman, sawah, perkebunan, hutan dan tanah lainnya yang dapat mempengaruhi distributor penyakit demam berdarah. Ketidak peduliannya masyarakat dengan kondisi lingkungan yang bersih bebas sampah kaleng membuat penyebaran penyakit demam berdarah semakin cepat [1].

Namun dengan keterbatasan tenaga penyuluh, begitu luasnya wilayah Kabupaten Banjarnegara dengan medan yang sulit dilalui, kurang pedulinya masyarakat dengan pentingnya membuang sampah kaleng yang dapat digenangi air hujan dan intensitas hujan yang sering terjadi di Banjarnegara peneliti.

memanfaatkan multimedia iklan layanan masyarakat sebagai media informasi penyuluhan penyakit demam berdarah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengangkat pembahasan mengenai iklan layanan masyarakat sebagai media informasi penyuluhan penyakit demam berdarah menggunakan animasi 2 dimensi dengan teknik *motion graphic*. Adapun judul skripsi adalah *Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D "Penyakit Demam Berdarah" Studi Kasus Dinas Kesehatan Kabupaten Banjarnegara*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas. Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut, "*Bagaimana membuat animasi 2D tentang penyakit demam berdarah sebagai salahsatu media penyuluhan melalui media informasi?*"

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis animasi yang digunakan yaitu *motion graphics 2 dimensi* .
2. *Video animasi* berdurasi 2 menit 20 detik.
3. Hasil akhir akan di serahkan ke Dinas Kesehatan Banjarnegara.

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

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata-1 untuk jurusan Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu yang di dapat selama kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Mempermudah memberi informasi kepada masyarakat mengenai Demam Berdarah.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

Mampu membuat iklan animasi *motion graphic* dengan kemampuan sendiri.

### **1.5.2 Bagi Perusahaan**

Membantu Dinas Kesehatan Banjarnegara menyampaikan informasi mengenai penyakit Demam Berdarah kepada masyarakat.

### **1.5.3 Bagi Masyarakat**

1. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan lingkungan.
2. Sebagai referensi animasi iklan layanan masyarakat untuk yang lainnya.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang penulis lakukan bertujuan supaya hasil penelitian dan analisis dapat lebih terarah dan data yang diperoleh lebih akurat. Penulis menggunakan beberapa metode dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

### **1.6.1 Metode Observasi**

Metode pengumpulan data diperoleh dari peninjauan langsung ke Dinas Kesehatan Banjarnegara.

### **1.6.2 Metode Kepustakaan**

Metode ini dilakukan untuk mencari data dan referensi teori baik dalam buku dan internet yang bersangkutan dengan penyakit demam berdarah dan *motion graphic*.

### **1.6.3 Metode Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan analisis SWOT yaitu analisis yang digunakan untuk mengetahui kekuatan (*strength*), kelemahan (*weaknes*), peluang (*opportunitiy*) dan ancaman (*treats*). Dengan menerapkan analisis ini maka pada penerapannya akan dapat memaksimalkan kekuatan dan mendapatkan peluang serta meminimalisasi kelemahan serta mencegah ancaman.

### **1.6.4 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang akan di gunakan berupa merancang konsep iklan, merancang naskah iklan dan merancang *Storyboard*.

#### **1.6.4.1 Merancang Konsep Iklan**

Merancang konsep merupakan langkah awal setelah teknik pengumpulan data. Di dalam perancangan konsep ini menentukan secara keseluruhan pesan dan menentukan aliran pada iklan yang akan dibuat. Untuk dapat merancang konsep dalam membuat iklan sangat dibutuhkan kreativitas.

#### **1.6.4.2 Merancang Naskah Iklan**

Dalam merancang naskah menentukan dialog dan urutan elemen elemen secara rinci. Ada beberapa pertimbangan dalam menulis iklan agar lebih efektif, seperti memperhatikan tampilan iklan agar terlihat menarik, memperhatikan kata kata yang digunakan untuk membidik pasar yang tepat.

#### 1.6.4.3 Merancang *Storyboard*

Sebelum memulai memproduksi iklan diperlukan *storyboard*. *Storyboard* adalah serangkain gambar sketsa yang menggambarkan urutan atau alur cerita setelah naskah iklan dan rancangan animasi yang dibuat selesai.

#### 1.6.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang di susun penulis dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar pokok yang membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, definisi multimedia, konsep dasar iklan, definisi animasi, *video*, definisi *motion graphic* dan penyakit demam berdarah.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang profil Dinas Kesehatan Banjarnegara, menjelaskan mengenai perancangan pembuatan pembuatan penyakit demam berdarah menggunakan teknik *motion graphic*.

#### **BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini berisikan tentang pembahasan iklan yang dibuat, dan dijelaskan hasil tahapan yang diberikan.

**BAB VPENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulisan dalam penulisan.

**LAMPIRAN**