

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini teknologi komputer sangat berkembang pesat, terutama dibidang infografis. Infografis dapat menampilkan berbagai macam informasi secara lebih bagus dan mendetail agar penonton tidak bosan karena infografis menggunakan gambar-gambar visual yang menarik. Infografis yang dikenal masyarakat sekarang ini lebih memfokuskan diri kepada bentuk penyampaian informasi yang disajikan melalui grafik ataupun data statistic. Saat ini infografis mulai sedang berkembang di Indonesia. Infografis sering disebut pula sebagai ilustrasi informasi [1].

Infografis merupakan sebuah konsep umum penyajian informasi yang dalam penerapannya didasari oleh kreatifitas, keindahan (daya tarik), ketepatan isi, serta keefektifan waktu yang diperlukan dalam menginterpretasikan informasi. Penggunaan infografis telah banyak dilakukan dalam penyajian informasi, hal ini dikarenakan infografis dapat menyederhanakan informasi yang sifatnya begitu kompleks menjadi informasi yang dapat dengan mudah dipahami, infografis juga mampu menarik perhatian berbagai macam kalangan masyarakat, penerapan informasi dalam bentuk infografis juga memiliki keunggulan karena dapat dengan mudah diingat.

Diabetes (diabetes melitus) adalah penyakit jangka panjang atau kronis yang ditandai dengan kadar gula darah (glukosa) yang jauh di atas normal. Glukosa sangat penting bagi kesehatan kita karena merupakan sumber energi utama bagi

otak maupun sel-sel yang membentuk otot serta jaringan pada tubuh kita. Indonesia sendiri termasuk dalam 10 negara terbesar penderita diabetes. Pada tahun 2013, penderita diabetes di Indonesia diperkirakan mencapai sekitar 8,5 juta orang dengan rentang usia 20-79 tahun (dikutip dari Federasi Diabetes Internasional). Tetapi kurang dari 50% dari mereka yang menyadarinya [2].

Pada PUSKESMAS Depok 3 terdapat banyak media informasi kesehatan seperti papan – papan informasi tentang kesehatan yang terpasang pada dinding, replica piramida makanan sehat (gizi seimbang). Penggunaan media informasi lain yang terdapat pada PUSKESMAS Depok 3 yaitu penggunaan televisi yang hanya menampilkan acara televisi sebagai hiburan untuk pengunjung dalam menunggu. Namun, masih ada pengunjung yang kurang memperhatikan televisi tersebut, maka dari itu penggunaan televisi ini juga bisa menjadi wadah untuk menampilkan infografis animasi, sehingga selain menonton acara televisi juga bisa digunakan untuk menampilkan infografis animasi Bahayanya Penyakit Diabetes secara langsung ke pengunjung seperti halnya dengan penyuluhan.

Oleh karena itu penulis membuat video infografis untuk Puskesmas Depok 3 Sleman agar masyarakat dapat memahami bahaya penyakit diabetes. Sehingga kedepannya masyarakat dapat menjaga dan menerapkan pola hidup sehat.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis terdorong untuk menyusun skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Infografis Bahaya Penyakit Diabetes pada Puskesmas Depok 3 Sleman Yogyakarta Menggunakan Motion Graphic”. Dengan harapan dapat memberikan informasi dan edukasi bagi masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana Membuat Video Infografis Bahayanya Penyakit Diabetes Sebagai Media Informasi Pada Puskesmas Depok 3 Sleman Yogyakarta?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas maka penulis memberi batasan. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan video infografis ini sebagai sarana untuk membantu memberikan informasi tentang Bahayanya Penyakit Diabetes Pada Puskesmas Depok 3 Sleman Yogyakarta.
2. Video infografis ini berisi pengenalan tentang penyakit diabetes, penyebab diabetes, gejala dan pencegahan penyakit diabetes.
3. Video infografis ini merupakan animasi 2D yang berupa *motion graphic*.
4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan infografis animasi ini adalah CorelDRAW X7, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Audition CC 2017 dan Adobe Premiere CC 2017.
5. Video berformat H.264 – MP4 dengan resolusi 1920 x 1080p.
6. Penelitian sampai pada tahap pemberian video kepada objek.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud diadakan penelitian ini adalah menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana dan memperoleh gelar sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan Media informasi berupa video infografis menggunakan motion grafis sebagai alat untuk menyampaikan Informasi Mengenai Penyakit Diabetes secara visual agar masyarakat mudah untuk memahaminya dan lebih menarik.
2. Memberikan Informasi Mengenai Penyakit Diabetes kepada Masyarakat Luas, khususnya untuk para pengunjung di Puskesmas Depok 3 Sleman, agar mengetahui informasi mengenai Bahayanya Penyakit Diabetes.
3. Menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai konten informatif yang dimiliki Puskesmas Depok 3 Sleman.

1.5 Manfaat Penelititan

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini antara lain:

- a. Bagi Penulis

Menemukan metode penuangan Informasi secara efektif dan kompleks melalui bahasa visual yang tepat dan sebagai tambahan pengalaman bagi penulis dalam menerapkan ilmu yang didapat selama duduk dibangku kuliah, serta menambah pengetahuan tentang situasi lingkungan dunia kerja dan kegiatan operasional.

- b. Bagi Target Audience

Dapat memberikan wawasan kepada masyarakat mengenai Bahayanya Penyakit Diabetes agar dapat merawat dirinya sendiri sehingga komplikasi yang mungkin timbul dapat dikurangi, selain itu juga jumlah hari sakit dapat ditekan.

1.6 Metode Penelitian

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

a. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Dalam mendapatkan informasi yang valid untuk pembuatan video infografis, maka penulis menemui pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi yang terkait mengenai penyakit diabetes.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara mengumpulkan data, kemudian data-data yang di dapat dari hasil wawancara akan dipertimbangkan untuk dimasukan kedalam video infografis.

3. Metode Studi Literatur

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

b. Metode Analisis

Peneliti akan menggunakan model analisis SWOT dan analisis kebutuhan dalam proses identifikasi pada penelitian ini.

c. Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahap pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahap ini dilakukan sebuah persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video infografis, meliputi menentukan ide, mengumpulkan data sampai pembuatan *storyboard*.

d. Metode Pengembangan

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahap produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi *review*, pemberian *background* dan pengisian *voice over* sebagai narasi pada video infografis, hingga tahap akhir berupa *rendering*.

e. Metode Implementasi

Metode implementasi dilakukan dengan cara melakukan penayangan kepada objek dan hasil akhir kemudian di tayangkan di televisi pada Puskesmas Depok 3 Sleman.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang bersifat teoritis, yaitu membahas

tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan video infografis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan video infografis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dari hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

