

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya media informasi, animasi merupakan salah satu media informasi yang banyak digunakan. Animasi tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan namun animasi juga digunakan sebagai media promosi atau iklan dan media pembelajaran, bahkan sebagai media untuk menyampaikan suatu aspirasi yang mempunyai pesan moral.

Gigi merupakan salah satu bagian dari tubuh yang sering digunakan, perawatan gigi yang baik dan benar sangatlah penting bagi anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan sampai orang dewasa. Pentingnya menjaga kesehatan gigi dari kecil sudah menjadi kewajiban dikarenakan gigi yang rusak akan sangat mengganggu dalam melakukan aktifitas seperti mengunyah makanan. Selain itu, kebiasaan anak-anak yang suka memakan makanan yang manis-manis dapat memicu rusaknya gigi pada anak dan pada orang dewasa yang malas merawat gigi dan mulut dapat mengakibatkan sariawan, gigi berlubang, gigi keropos, radang gusi yang terhubung pada syaraf dan masalah gigi dan mulut lainnya. Biasanya orangtua atau praktisi kesehatan gigi akan menjelaskan dengan lisan atau menggunakan alat bantu berupa replika gigi.

Pada penelitian skripsi ini penulis memilih objek penelitian pada RSUD Dr. Tjitrowardojo karena penulis melihat didalam RSUD tersebut belum ada

iklan layanan masyarakat dalam bentuk video, pamflet, atau media informasi lainnya. Penulis berharap dengan adanya video animasi akan membuat masyarakat yang datang disana akan lebih tertarik melihatnya dan sadar bahwa menjaga kesehatan gigi dan mulut sangat penting. Untuk lebih menarik perhatian anak-anak agar tidak jenuh dan bosan dan para masyarakat awam lebih sadar tentang kesehatan mulut dan gigi, penulis akan membuat animasi 2D yang berbentuk iklan layanan masyarakat. Diharapkan dapat menambah daya tarik dan kesadaran masyarakat dari anak hingga dewasa bahwa menjaga kesehatan gigi dan mulut sangat penting.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu "Bagaimana membuat video animasi 2D kesehatan gigi dan mulut sebagai iklan layanan masyarakat pada RSUD Dr.Tjitrowardojo Kabupaten Purworejo"

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan animasi ini melibatkan banyak elemen didalamnya, sehingga penulis menetapkan batasan-batasan pada masalah yang berkaitan dalam pembuatan animasi ini sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah *motion graphic*.
2. Durasi video *motion graphic* kurang lebih 3 menit 07 detik

3. Pembuatan video animasi 2D kesehatan gigi dan mulut ini dibuat untuk umum yang membahas mengenai penjelasan cara menjaga kesehatan gigi dan mulut, dampak apabila tidak menjaga kesehatan gigi dan mulut hingga cara menggosok gigi yang baik dan benar.
4. Materi yang ada dalam animasi kesehatan gigi dan mulut ini bersumber pada ahli kesehatan gigi dan mulut dokter gigi.
5. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe After Effect CC, juga menggunakan beberapa software multimedia lain seperti Adobe Illustrator CC, Adobe Audition CC dan software pendukung lainnya.
6. Penerapan video ini akan ditayangkan pada sarana RSUD berupa layar monitor yang ada di RSUD Dr.Tjitrowardojo

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan pengetahuan penulis dan pengguna tentang pentingnya menjaga dan merawat gigi
2. Memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya anak usia dini akan pentingnya kesehatan mulut dan gigi.
3. Mengurangi rasio peningkatan jumlah penderita penyakit mulut dan gigi di masyarakat.

4. Membuat aplikasi animasi cara menjaga kesehatan gigi dan mulut yang baik dan benar berbasis Multimedia sebagai iklan layanan masyarakat, agar lebih menambah kesadaran masyarakat, daya tarik dan daya ingat anak-anak untuk rajin menyikat gigi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang di bahas :

1. Bagi penulis :
 - a. Membantu pembuatan media informasi yang menghibur, menarik dan mendidik.
 - b. Mampu membuat animasi 2D secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
2. Bagi Masyarakat
 - a. Hasil penelitian dapat mendukung bahan ajar bagi orang tua, praktisi kesehatan gigi dan mulut dalam memberikan informasi terkait dengan pentingnya merawat dan menjaga kesehatan gigi dan mulut pada anak.
 - b. Dapat digunakan oleh instansi pendidikan dan kesehatan gigi dan mulut untuk meningkatkan mutu dan kualitas dalam menyampaikan informasi pada anak, khususnya untuk merawat dan menjaga kesehatan gigi dan mulut pada anak.

- c. Manfaat animasi 2D yang berbasis multimedia sebagai sarana media informasi, untuk menarik dan memotivasi anak akan pentingnya merawat dan menjaga gigi dan mulut.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dalam pembuatan video animasi 2D kesehatan gigi dan mulut sebagai iklan layanan masyarakat adalah pengumpulan dan menganalisis data.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Interview/Wawancara

Melakukan pengumpulan informasi dengan cara mengadakan diskusi dan wawancara terhadap topik yang berkaitan mengenai skripsi ini dengan ahli gigi / koas kedokteran gigi.

2. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi yang mempunyai ciri yang sama.

3. Studi Pustaka

Tahap pengumpulan data dengan membaca teori-teori, buku referensi, artikel, jurnal, memanfaatkan fasilitas internet dan lain-lain untuk mendapatkan dasar teori yang berkaitan dengan skripsi yang dibuat.

1.6.2 Tahap analisis

Metode analisis yang dipakai menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Analisis SWOT didalamnya akan membahas tentang Strengths (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunities (peluang) dan Treaths (ancaman) dari video ini. Analisis kebutuhan fungsional membahas tentang informasi-informasi yang dihasilkan oleh sistem. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan software, hardware dan brainware yang digunakan dalam penelitian. Dan menggunakan analisis kelayakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek sistem multimedia layak diteruskan atau dihentikan.

1.6.3 Tahap Perancangan

Perancangan animasi menggunakan model pra produksi, produksi dan pasca produksi yang meliputi rancangan ide, tema, storyboard, naskah narasi, perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Illustrator CC untuk mendesain karakter pada animasi, untuk membuat video dan memberikan efek pada video menggunakan Adobe After Effect CC. Sedangkan untuk mengisi audio akan menggunakan Adobe Audition CC.

1.6.4 Tahap Testing

Peneliti melakukan tahap pengujian terhadap video animasi dengan menayangkan ke sarana RSUD berupa layar monitor yang ada di RSUD
Dr.Tjitrowardojo

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan menyusun skripsi agar lebih terarah , dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneliti, manfaat peneliti, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung tentang judul penelitian, menjelaskan pengertian mengenai multimedia,serta beberapa landasan teori yang berkaitan dengan teknik pembuatan animasi dan proses pembuatan animasi.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN APLIKASI

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisa masalah, dalam bab ini berisi analisis pembuatan animasi 2D yang di buat oleh penulis meliputi tema, synopsis, design karakter dan pembuatan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan akan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan hasil pembuatan animasi 2D yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bab berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

