

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era moderen sekarang ini. Masih banyak ditemukan masyarakat yang tidak menyadari betapa pentingnya gaya hidup sehat, air bersih dan sanitasi yang baik. Sehingga mengakibatkan banyak munculnya masalah – masalah yang terjadi di kalangan masyarakat terutama didesa tanjungsari. Seperti tingginya angka kejadian penyakit yang berasal dari kalangan masyarakat yang berpenghasilan rendah, karena kurangnya kesadaran terhadap kesehatan.

Adanya masalah tersebut mendorong BP.SPAMS “Banyu Mukti” Desa Tanjungsari, selaku badan pengelola yang mengelola program pemerintah yaitu PAMSIMAS (Penyediaan Air Minum Dan Sanitasi Berbasis masyarakat). melakukan pendekatan terhadap masyarakat desa, agar program dari pemerintah dapat terealisasikan. Dengan pendekatan yang menggunakan media presentasi Ms.PowerPoint yang mana didalam media presentasi tersebut berupa program – program yang dikelola, dan hasil kerja. dirangkum dalam 2 unsur di dalamnya yaitu menggunakan gambar dan text. Dan masalah yang di hadapi saat ini oleh BP.SPAMS “Banyu Mukti” adalah sulit untuk menjelaskan dan menginformasikan serta mengillustrasikan secara detail dan lengkap tentang

proses keberhasilan, kesuksesan dan cara kerja dari sistem-sistem yang digunakan untuk mengelola program dari pemerintah tersebut.

Dengan menggunakan Ms.PowerPoint sebagai media lama untuk presentasi. Yang mana didalamnya berisi tentang informasi, program, hasil dari pengelolaan dan gambar dokumentasi kegiatan penyuluhan. Itu cukup baik untuk mengilustrasikan secara fisik kondisi dari objek tersebut. Namun masih ada informasi – informasi penting yang belum bisa terilustrasikan dengan menggunakan media lama, seperti proses berjalanya atau cara kerjanya sistem yang digunakan oleh BP.SPAMS “ Banyu Mukti “ dalam penyediaan air bersih. Proses dimana sistem penyediaan air bersih yang diunggulkan oleh badan pengelola itu sendiri. meliputi beberapa tahapan – tahapan yang mana hal tersebut akan sulit ditampilkan, jika menggunakan media lama. Oleh sebab itu penulis memilih menggunakan animasi motion graphic untuk memvisualisasikan hal tersebut. Animasi akan digunakan untuk memvisualisasikan profil desa, masalah yang terjadi hingga muncul solusi, cara penyelesaiannya dengan sistem yang di unggulkan untuk penyediaan air bersih ke saluran rumah tangga, hingga keberhasilan merealisasikan program. Maka dengan demikian informasi atau penyampaian informasi dapat dirasa lebih lengkap dan jelas.

Dengan memvisualisasikan proses – proses awal hingga terjadinya suatu keberhasilan sebuah badan pengelola dalam mengelola program dari pemerintah dengan menggunakan animasi motion graphic. Maka diharapkan dapat memperjelas informasi yang kan diterima oleh masyarakat luas. Maka dari itu

dalam penelitian ini penulis mengambil judul “ Perancangan dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Terwujudnya Desa Sehat Dengan Air Bersih sanitasi “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka Rumusan Masalahnya Adalah “*Bagaimana membuat Animasi Motion Graphic Terwujudnya Desa Sehat Dengan Air bersih Sanitasi ?* “.

1.3 Batasan Masalah

Sebagaimana disebutkan dalam rumusan masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan dengan poin-poin sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya di lakukan di Badan Pengelola Sarana Penyediaan Air Minum Dan Sanitasi (BP SPAMS) “ BANYU MUKTI “ Desa Tanjungsari, Kec. Rowosari, Kab. Kendal, Jawa Tengah
2. Konsep video hanya menggunakan *Animasi Motion Graphic*
3. Video hanya memberikan informasi program-program yang di laksanakan oleh BP SPAMS “ BANYU MUKTI “, “ Terwujudnya Desa Sehat Dengan Air Bersih Sanitasi “ yang di perlukan warga masyarakat.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.2 Maksud

Penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti, merancang dan membuat video *Animasi Motion Graphic* “ Terwujudnya Desa Sehat Dengan Air Bersih Sanitasi “.

1.4.3 Tujuan

Adapun Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan video *Animasi Motion Graphic* “ Terwujudnya Desa Sehat Dengan Air Bersih Sanitasi “
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program S1 Sistem Informasi pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
3. Dapat menjadi sarana informasi program BP SPAMS “BANYU MUKTI” untuk warga masyarakat Desa Tanjungsari
4. Menambah pengalaman dalam perancangan dan pembuatan video *Animasi Motion Graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil Dari Perancangan dan Pembuatan *Animasi Motion Graphic* “ Terwujudnya Desa Sehat Dengan Air Bersih Sanitasi “ Diharapkan Bermanfaat untuk Badan Pengelola Sarana Penyediaan Air Minum dan Sanitasi (BP SPAMS) “BANYU MUKTI” Desa Tanjungsari, Kec.Rowosari, Kab.kendal, Jawa

Tengah. Sebagai sarana informasi dan penjelasan secara mendetail tentang “ Terwujudnya Desa Sehat Dengan Air Bersih Sanitasi “.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan untuk memperoleh data dan informasi adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab langsung kepada bapak purwadi selaku penasehat BP SPAMS “ BANYU MUKTI “ Desa Tanjungsari, yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu memperoleh data yang kongkrit dan lengkap dari BP SPAMS “BANYU MUKTI “ Desa Tanjungsari sebagai bahan analisa penelitian.

1.6.1.2 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data, yang dilakukan langsung terhadap objek yang diteliti. Penulis mengumpulkan data program-program yang dilakukan oleh sumber.

1.6.1.3 Study Pustaka / Literatur

Metode pengumpulan data, dengan mengambil data melalui dokumen tertulis maupun dengan membaca buka-buku pustaka. Yang mana untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

1.6.2 Metode Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT yang merupakan suatu metode untuk mengevaluasi suatu masalah yang di dalam analisis SWOT membahas tentang kekuatan (*Strenght*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threat*) dari *Animasi Motion Graphic* ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan Animasi Motion Graphic, dapat menggunakan standar produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah sebagai berikut:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan skripsi mudah di mengerti, di pahami, dan terstruktur, maka laporan di tulis secara sistematik kedalam bab-bab yang berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan membahas tentang teori-teori yang bersangkutan dengan perancangan, pembuatan dan konsep dasar video *animasi motion graphic*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang profil Badan Pengelola Sarana Penyediaan Air Minum dan Sanitasi (BP SPAMS) “BANYU MUKTI “ , Pembahasan mengenai analisis, pra produksi, ide cerita, naskah,dan story board.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dimana membahas tentang produksi, praproduksi, dan membahas pengimplementasian video *animasi motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini memaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah di buat oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku atau sumber-sumber referensi dan acuan penulis dalam penulisan skripsi.