

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, memberikan dampak yang signifikan bagi masyarakat dalam membantu pekerjaan menjadi lebih cepat, salah satunya penggunaan infografis animasi (*Animated Infographics*). Penggunaan infografis animasi ini bisa dijadikan sebagai sumber informasi untuk memudahkan seseorang mendapatkan informasi dengan hanya melihat dan menonton tanpa harus membaca buku dengan seksama.

Infografis animasi berisi sejumlah data dan fakta yang divisualisasikan dengan memakai teknik animasi 2D atau 3D untuk menerangkan dan memperjelas suatu cerita, tulisan atau informasi tertulis lainnya dengan menambahkan unsur suara. Dengan penggunaan infografis animasi ini dapat membantu dalam penyampaian informasi dan informasi yang disampaikan mudah dicerna.

*Diabetes Mellitus* merupakan penyakit metabolisme yang ditandai dengan meningkatnya kadar glukosa darah seseorang yang melebihi batas normal di dalam tubuh, tidak dipungkiri penderita diabetes saat ini tidak sedikit jumlahnya. Kurangnya informasi dan masih kurangnya kepedulian masyarakat akan bahaya diabetes bisa menjadi salah satu penyebab bertambahnya jumlah penderita diabetes. Peran instansi kesehatan selain melakukan pemeriksaan kesehatan juga melakukan kegiatan penyuluhan tentang kesehatan ke masyarakat. Biasanya penyuluhan yang dilakukan masih menggunakan brosur atau *power point*.

Pada PUSKESMAS Mlati I terdapat banyak media informasi kesehatan seperti papan – papan informasi tentang kesehatan yang terpasang pada dinding, replika piramida makanan sehat (gizi seimbang). Penggunaan media informasi lain yang terdapat pada PUSKESMAS Mlati I 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 penyakit diabetes secara langsung ke pengunjung seperti halnya dengan penyuluhan.

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas diharapkan dengan adanya infografis animasi ini masyarakat akan lebih mudah dalam hal mengingat dan lebih peduli dengan kesehatan khususnya penyakit diabetes. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengambil skripsi dengan judul “ Pembuatan Infografis Animasi Penyakit Diabetes Sebagai Media Informasi Pada Puskesmas Mlati I Sleman Yogyakarta”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah “*Bagaimana membuat Infografis Animasi Penyakit Diabetes Sebagai Media Informasi Pada Puskesmas Mlati I 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 infografis animasi ini sebagai sarana untuk membantu memberikan informasi tentang penyakit diabetes pada Puskesmas Mlati I Sleman Yogyakarta.
2. Infografis animasi ini berisi pengenalan tentang penyakit diabetes, penyebab diabetes, gejala diabetes dan pencegahan penyakit diabetes.
3. Infografis animasi ini merupakan animasi 2D yang berupa *motion graphic*.
4. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan infografis animasi ini adalah *Adobe Illustration CS6*, *CorelDRAW X5*, *Adobe After Effect CS6*, *Adobe Audition CS6* dan *Adobe Premiere CS6*.
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 dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

1. Membuat infografis animasi penyakit diabetes sebagai media informasi.
2. Menerapkan teknologi dalam penyampaian informasi melalui infografis animasi.

3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

Tujuan dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

1. Membantu dalam penyampaian informasi tentang penyakit diabetes.
2. Dapat dijadikan sebagai pilihan dalam menyampaikan informasi pada saat melakukan penyuluhan kesehatan atau ditayangkan pada TV pandega.
3. Memberikan cara atau media lain dalam menyampaikan informasi kesehatan khususnya tentang penyakit diabetes untu kegiatan penyuluhan atau saat menyampaikan secara langsung ke pasien lewat tayangan di TV pandega.

## **1.5 Metode Peneltlan**

Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan beberapa metode yang diantaranya sebagai berikut :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab langsung dengan responden yaitu dokter di PUSKESMAS Mlati I.

2. Metode Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

### 3. Metode studi pustaka

Merupakan metode pengambilan data menggunakan buku sebagai bahan referensi sesuai dengan pembahasan yang sama.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Berdasarkan pengamatan penulis pada PUSKESMAS Mlati I, maka dalam pembuatan infografis animasi ini penulis memakai analisis data deskriptif kualitatif.

#### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam proses pembuatan infografis animasi penulis menggunakan model pra produksi dimana didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencairian ide/gagasan, pembuatan naskah narasi dan rancangan *storyboard*.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan penulis melakukan tahap produksi yang didalamnya terdapat pembuatan desain karakter yang akan dianimasikan, penganimasian, pemberian audio dan penggabungan animasi dengan audio. Tahap selanjutnya tahap pasca produksi yaitu melakukan *review* dan *editing*, kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan *rendering* sebagai tahap akhir.

#### 1.5.5 Metode Testing

Pada metode testing ini penulis menggunakan pengisian *kuisisioner* sebagai metode dalam proses pengujian.

### **1.5.6 Metode Implementasi**

Pada metode implementasi ini penulis akan memberikan infografis animasi ini kepada pihak PUSKESMAS Mlati I untuk dijadikan bahan penyuluhan kesehatan atau penayangan pada TV pandega.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

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

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

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

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang bersifat teoritis, membahas tentang teori – teori yang berhubungan dengan pembuatan infografis animasi.

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

Bab ini berisi analisis mengenai proyek pembuatan infografis animasi yang dibuat dan gambaran umum objek penelitian.

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

Bab ini membahas bagaimana infografis animasi digunakan dan bagaimana memaparkan hasil dari tahapan – tahapan penelitian.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan dan pembuatan infografis animasi, serta saran yang berguna baik bagi penulis maupun pengguna lain yang ingin mempelajari.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**