

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Stok darah selalu menjadi perbincangan menarik terkait dengan kebutuhan pelayanan darah di berbagai rumah sakit baik untuk pasien yang rutin membutuhkan darah seperti hemodialisa, bedah atau operasi, persalinan maupun kasus-kasus demam berdarah, leukimia, kecelakaan dan perawatan yang membutuhkan pelayanan darah.

Donor darah merupakan salah satu wujud bagian dari kegiatan sosial yang ada di masyarakat. Kegiatan ini adalah bentuk bagian dedikasi masyarakat untuk membantu sesama. Pelayanan transfusi darah adalah upaya pelayanan kesehatan yang meliputi perencanaan, pengerahan dan pelestarian pendonor darah, persediaan darah, pendistribusian darah dan tindakan medis pemberian darah kepada pasien untuk tujuan penyelamatan penyakit dan pemulihan kesehatan.

Pelayanan transfusi darah yang maksimal harus didukung dengan persediaan stok darah yang cukup, sehingga dapat menunjang pemulihan kesehatan bagi penderita kekurangan darah. Sayangnya stok darah mulai menipis biasanya memasuki libur panjang karena permintaan darah tetap atau cenderung meningkat namun pendonor darah sukarela menurun, menunda waktu donor darah karena kesibukan masing-masing pendonor.

Melihat permasalahan diatas penulis melihat kondisi yang tidak stabil , sehingga mencoba untuk mencari solusi permasalahan diatas dengan membuat sebuah penelitian berjudul “Perancangan video sosialisasi ‘Give Blood, Give Life’ PMI D.I Yogyakarta menggunakan teknik motion graphic”. Video ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pendukung sosialisasi pentingnya donor darah dan disamping hal tersebut, penulis juga ingin mencoba menerapkan teknik motion graphic dalam karya penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis mencoba rumusan masalah yaitu : “Bagaimana tahapan teknik motion graphic dalam pembuatan video sosialisasi Give Blood, Give Life ?”

1.3 Batasan Masalah

Menfokuskan pembahasan dalam hal ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Teknik pembuatan video sosialisasi menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Format video adalah mp4 dengan resolusi Full HD 720p.
3. Durasi video sosialisasi berkisar kurang lebih 2 menit.
4. Elemen desain dibuat menggunakan Adobe Illustrator.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Membuat animasi 2D sebagai media sosialisasi untuk menarik perhatian masyarakat untuk ikut serta dalam donor darah.
2. Mengetahui proses pembuatan video sosialisasi 'Give Blood, Give Life' dengan teknik *motion graphic* menggunakan Adobe After Effects.
3. Membantu PMI D.I Yogyakarta dalam mensosialisasikan pentingnya donor darah kepada masyarakat luas.
4. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh pengumpulan data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan persoalan yang ada, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut :

1.5.1.1 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara tanya jawab langsung kepada Ibu

Warjiyani, SIP Staff bidang OD dan SDM Kominfo PMI D.I Yogyakarta yang berdasarkan tujuan penelitian yaitu mencari data tentang donor darah supaya memperoleh data yang lengkap dan kongkret sebagai bahan analisa penelitian.

1.5.1.2 Metode Kearsipan

Kearsipan dilakukan dengan mengumpulkan data dari PMI D.I Yogyakarta yang mendukung penelitian ini.

1.5.1.3 Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan melalui buku-buku, majalah, berita, internet dan lain-lainya dari sumber yang valid untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan video sosialisasi.

1.5.2 Metode 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 *Treathx* (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.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan berupa tahap pra produksi video. Pada tahap ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan termasuk ide, konsep hingga penulisan *storyboard* yang akan dibuat.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga pembuatan video yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan bahan-bahan yang telah terkumpul pada tahap pra produksi. Diawali dengan pembuatan gambar konsep, dilanjutkan proses editing dengan teknik *motion graphic*. Kemudian pada tahap akhir pra produksi dilakukan *recording* suara, pemberian *sound* hingga tahap *finishing* berupa hasil *rendering*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima sub pokok pembahasan yang terdiri antara lain sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian dan memuat tentang : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan secara singkat tentang landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam sekema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang Palang Merah Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta, analisis SWOT dan analisis kebutuhan sistem serta penjabaran tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan mengenai produksi dan pasca produksi pembuatan video sosialisasi, dengan teknik *motion graphic* serta urutan-urutan pekerjaan serta menampilkan hasil video yang telah dibuat depan dosen pembimbing. Serta menyerahkan video sosialisasi kepada PMI D.I Yogyakarta.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari video yang dibuat. Saran berisi tentang kekurangan atau kelemahan video itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan, serta bab ini juga berisi daftar pustaka yang berisi referensi-referensi yang telah digunakan sebagai penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.