

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komputer memberikan pengaruh yang positif dalam segala bidang, salah satunya dibidang kesehatan. Teknologi informasi di bidang kesehatan sangat memiliki peran yang sangat signifikan untuk menolong jiwa manusia serta riset-riset dibidang kedokteran. Pemanfaatan teknologi informasi semakin mendukung dalam peningkatan kualitas kerja di bidang kesehatan, karena semakin canggihnya teknologi yang ada maka akan semakin mudah kita mendapatkan pelayanan dengan kualitas yang baik.

Rumah sakit merupakan tempat pelayanan jasa dibidang kesehatan yang memiliki beragam informasi kepada pasien. Dalam pemberian informasi kepada pasien diperlukan sebuah media sebagai pengantar informasi agar dapat diterima oleh pasien. Petugas medis menjadi salah satu pihak yang berpengaruh tersampainya sebuah informasi. Media Informasi yang dibutuhkan berupa alat media dan informasi yang ingin disampaikan. Hal ini dapat membantu kinerja petugas medis dalam penyampaian informasi.

Terdapat beberapa program kesehatan sesuai dengan kebutuhan pelayanan yang ada pada rumah sakit. Untuk rumah sakit khusus ibu dan anak memiliki beberapa program yang berkaitan dengan kesehatan ibu dan anak maupun perkembangan pertumbuhan anak. Salah satunya program MPASI. Program ini masih menggunakan metode manual dalam penyampaian informasi yaitu dengan cara bertatap muka langsung dengan ahlinya. Hal ini menghambat tersebarnya

informasi program MPASI secara menyeluruh. Faktor penghambat berupa waktu, tempat dan dokter ahli. Terbatasnya waktu untuk berkonsultasi dan minimnya tempat penyuluhan program membuat program mpasi tidak menyeluruh dalam penyampaian informasi.

Penelitian ini memiliki maksud untuk menganalisa dan membuat materi edukasi tentang pemberian makan pendamping ASI (MPASI) dalam bentuk video edukasi yang dapat dilihat dan dinikmati serta memberikan pengetahuan kepada semua kalangan pada rumah sakit baik pengunjung maupun pasien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan yang diambil adalah “ Bagaimana membuat video edukasi pemberian makanan pendamping ASI (MPASI)?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas dapat dibatasi beberapa permasalahan :

1. Materi yang dijelaskan pada video edukasi pemberian makanan pendamping ASI (MPASI) di RSKIA SADEWA
2. Software yang digunakan
 - a. Menggunakan Adobe After Effect CS6 dalam pembuatan animasi
 - b. Menggunakan Adobe Audition CS6 dalam pengeditan suara
 - c. Menggunakan Adobe Illustrator CS6 dalam pembuatan background dan karakter

3. Hasil dari video edukasi ini berformat mp4 H-264 dengan resolusi 1280 x 720p.
4. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video edukasi menggunakan teknik motion grafis
5. Penelitian sampai pada tahap pemberian video edukasi kepada objek.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Merancang dan membuat video edukasi pemberian makanan pendamping ASI (MPASI) yang memudahkan dalam pemberian informasi program MPASI di RSKIA SADEWA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Memudahkan petugas pelayanan informasi dalam penyampaian informasi program MPASI
2. Meningkatkan kualitas rumah sakit dalam pelayanan informasi
3. Mengoptimalkan dalam pelaksanaan program MPASI secara menyeluruh

1.6 Metode Penelitian dan Perancangan

Penelitian ini dilakukan di RSKIA SADEWA yang beralamat di Jalan Babarsari Blok TB 16 No. 13B, Caturtunggal, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281 pada tanggal 24 Maret 2017 sampai dengan selesai. Metode – metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Metode pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dengan menganalisis permasalahan yang ada pada obyek disertai dengan pengumpulan data, sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Melakukan pemilihan, perubahan, pencatatan dan pengkodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisasi, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris. Observasi berguna untuk menjelaskan dan merinci gejala-gejala yang terjadi. Observasi ialah teknik pengumpulan data dengan mengadakan peninjauan secara langsung penerapan program MPASI di RSKIA SADEWA. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan peneliti dalam penelitian ini, peneliti mengamati segala sesuatu yang berhubungan dengan materi program MPASI tersebut.

b. Metode Wawancara

Melakukan komunikasi dua arah kepada narasumber untuk mendapatkan informasi program MPASI yang ada di RSKIA SADEWA. Pihak yang menjadi narasumber yaitu bagian sekretaris Direksi RSKIA SADEWA dan Dokter Poli Anak. Data yang diperoleh dari hasil wawancara tersebut dijadikan sebagai data primer, yaitu data yang diperoleh dari informan melalui wawancara langsung yang dilakukan oleh peneliti di lokasi penelitian.

c. Studi Pustaka

Mempelajari kepustakaan yang berhubungan dengan pembuatan animasi *motion graphic* menggunakan Adobe After Effect CS6 dan referensi-referensi lainnya yang dilakukan untuk mendukung dalam penyusunan Skripsi yang sesuai.

2. Metode Analisis

Sejalan dengan perancangan video edukasi yang akan dibuat, maka dalam pembuatan video edukasi ini menggunakan analisis SWOT.

3. Metode Perancangan

Penulis merancang pembuatan media penyuluhan MPASI dengan model pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi meliputi pencarian ide, tema, pembuatan storyboard, naskah narasi. Produksi meliputi pembuatan visual dan audio. Pasca produksi meliputi penyerahan produk kepada objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan perancangan, dan sistematika penulisan yang memberi gambaran tentang pokok-pokok bab penulisan dari tugas akhir ini

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori permasalahan yang digunakan sebagai acuan penyelesaian analisa dan pembahasan pada bab IV.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III ini berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisis masalah, penguraian dan rancangan pembuatan animasi

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini berisi tentang tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Implementasi merupakan tindak lanjut dalam pembuatan animasi, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN