

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin berkembang dengan berbagai macam media yang ada, pemanfaatan animasi pada video terkadang memberikan daya tarik sendiri. Kemajuan dunia animasi 2D maupun 3D yang berimbas pada munculnya banyak teknik baru maupun kombinasi pembuatan animasi. Salah satunya adalah animasi 2D dengan menggabungkan teknik *motion graphic* dan memberikan efek didalamnya. *Motion Graphic* merupakan gabungan dari potongan desain yang dikomunikasikan melalui gerakan. Dan dukungan dari spesial efek memberikan kesan visual pada animasi agar terlihat hidup. Keunggulan dari animasi *motion graphic* ini adalah memvisualisasikan yang tidak bisa divisualisasikan oleh video *live shoot*.

Puskesmas Salopa Kabupaten Tasikmalaya sebuah pos pelayanan yang rutin melakukan kegiatan pengecekan kesehatan gizi pada balita. Kegiatan yang rutin dilakukan ialah penyampaian informasi pentingnya kesehatan gizi pada balita sejak dini kepada para orang tua. Selama ini Puskesmas Salopa Kabupaten Tasikmalaya memberikan informasi masih menggunakan beberapa buku. Dan ini membuat orangtua tidak mendapatkan visualisasi proses pencernaan makanan ke dalam tubuh yang baik dari informasi yang diterimanya.

Dengan Melalui visualisasi informasi dalam bentuk video *motion graphic* akan mampu menyampaikan informasi pentingnya kesehatan gizi balita sejak dini dengan jelas kepada orang tua. Video *motion graphic* ini dapat digunakan sebagai

media informasi penyampaian penting nya kesehatan gizi balita dengan cara visualisasi data dan grafik suatu informasi secara sederhana. Nantinya juga pun akan dilengkapi dengan narasi, dengan narasi yang berisi menjelaskan dari video tersebut dan akan mempermudah kepada orangtua untuk dapatkan informasi.

Dari keterangan diatas maka penulis akan membuat sebuah penelitian, penelitian tersebut berjudul *Pembuatan Video Animasi Penyuluhan Kesehatan Gizi Balita Di Puskesmas Salopa Kesehatan Kabupaten Tasikmalaya Dengan Motion Graphic*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas maka dapat diambil rumusan yaitu “*Bagaimana cara membuat video animasi penyuluhan kesehatan gizi balita sebagai media informasi di puskesmas salopa kesehatan kabupaten tasikmalaya*”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat dalam perancangan video motion graphic ini yaitu:

1. *Video motion graphic* ini tidak untuk di komersialkan.
2. *Video motion graphic* ini hanya membahas tentang kesehatan gizi balita sejak dini, alasan mengapa penting menerapkan kesehatan gizi sejak dini beserta akibatnya jika tidak menerapkannya.
3. *Video motion graphic* ini akan di tayangkan menggunakan media langsung atau presentasi di Puskesmas Salopa dan depan para orangtua.
4. Hasil akhir *video motion graphic* ini akan diberikan pada pihak Puskesmas Salopa Kabupaten Tasikmalaya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program strata 1 teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat video animasi 2D *motion graphic* “Penyuluhan Kesehatan Gizi Balita” pada Puskesmas Salopa dapat memberikan informasi efektif kepada orang tua nya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Informasi bagi orang tua balita.
2. Memaksimalkan penggunaan Animasi 2D sebagai sarana penyampaian informasi.
3. Salah satu media yang dapat digunakan oleh Puskesmas Salopa Kabupaten Tasikmalaya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan menyelesaikan skripsi ini sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Mengumpulkan data dengan cara membaca buku, artikel, atau melihat video animasi *motion graphic*.

2. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi.

3. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan oleh penulis kepada orangtua anaknya, mengapa para orangtua jarang sekali melakukan kontrol ke Puskesmas.

1.6.2 Analisa Produksi

1. Tahap Pra Produksi
2. Tahap Produksi
3. Tahap Pasca Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta pembuatan animasi motion

graphic. Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum animasi motion graphic, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan pembuatan animasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada animasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA