

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Fasilitas kesehatan menyediakan berbagai macam pelayanan untuk pasien. Pelayanan ini meliputi pelayanan dokter, lab, dan obat. Dalam rangkaian pelayanan kesehatan, terdapat alur yang sudah ditetapkan. Pemahaman pasien terhadap alur pelayanan kesehatan menjadi jelas apabila semua informasi tersampaikan dengan baik. Informasi ini berkaitan tentang aturan antrian, letak ruang tunggu, ruang pemeriksaan, pengambilan obat, dan juga lab. Saat informasi tersampaikan dengan baik, maka efeknya akan mempercepat proses pelayanan kesehatan di sebuah klinik.

Penyampaian informasi alur pelayanan kesehatan biasanya dibuat dalam bentuk desain statis. Desain statis dapat berupa *banner*, spanduk, ataupun poster. Desain seperti ini cenderung mengandalkan gaya tulisan tanpa adanya pergerakan konten yang ditampilkan. Faktanya, masih banyak pasien/wali pasien yang tidak membaca alur design statis tersebut. Media dalam dunia digital tidak hanya bersifat statis. Ada media yang bersifat dinamis, contohnya animasi. Animasi merupakan media yang baik dalam menyampaikan suatu pesan. Animasi 2D yang komunikatif dapat membantu orang yang melihatnya menjadi paham akan info atau pesan yang disampaikan.

Teknik animasi 2D *motion graphic* merupakan teknik penganimasian yang simpel. Teknik ini cocok untuk membuat video penjelasan menjadi lebih menarik dan efektif. Hal ini dikarenakan banyak prinsip animasi yang dapat

diterapkan pada teknik ini. *Motion graphic* menitik beratkan pada aspek fotografi, ilustrasi, dan tipografi untuk menciptakan komposisi animasi yang kaya visual. Beberapa teknik dapat diimplementasikan pada *motion graphic*, salah satunya teknik *linear motion graphic*. Teknik ini lebih efisien dibanding teknik lain karena cara pembuatan yang cenderung cepat dan pergerakannya tidak terlalu rumit. Hal ini menjawab permasalahan pada klinik dimana pengerjaan animasi harus cepat agar tidak terjadi penumpukan pasien dan pasien dapat dengan mudah mengerti akan informasi yang disajikan [1].

Pada penelitian Fandy Neta, Rina Yulius, dan Muchamad Fajri Amirul Nasrullah yang berjudul "*Effectiveness of Using 2D Animation Video with Live Shoot Motion Graphic*" penggunaan *2D motion graphic* dapat meningkatkan pemahaman informasi yang lebih cepat. Selain itu, dengan menggunakan *motion graphic* akan menghasilkan gerakan yang halus sehingga terlihat lebih menarik. Poin terakhir adalah aset yang dibutuhkan lebih sedikit dibanding teknik lain [2]. Dari referensi dan penelitian sebelumnya, peneliti membuat video alur pelayanan kesehatan dengan *2D motion graphic* dengan harapan dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif sehingga dapat mempercepat proses pelayanan kesehatan untuk pasien.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana implementasi metode linier *motion graphic* pada animasi 2D alur pelayanan medis di Klinik Chandra Brata Medika Plaza?

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan untuk memfokuskan jalannya penelitian ini agar tidak menyimpang yaitu sebagai berikut,

1. Hasil implementasi metode linier *motion graphic* berupa video animasi 2D dengan ekstensi file .mp4, kualitas Full HD 1080p, resolusi 1920x1080 pixels, dan berdurasi 3 menit 25 detik.
2. Pengambilan data dilakukan di Klinik Chandra Brata Medika Plaza.
3. Tema dan materi animasi bersumber dari standar alur pelayanan pasien di fasilitas kesehatan primer yang diterapkan pada Klinik Chandra Brata Medika Plaza.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat video animasi ini adalah Windows 10 Home Single Language, Adobe Illustrator CC 2021, Adobe After Effects CC 2020, dan Adobe Premiere CC 2020.
5. Peneliti hanya membahas tentang teknik yang diimplementasikan dalam proses produksi, bukan pengaruh video informatif terhadap pemahaman pasien terhadap alur pelayanan.
6. Penilaian animasi menggunakan Skala *Likert*.

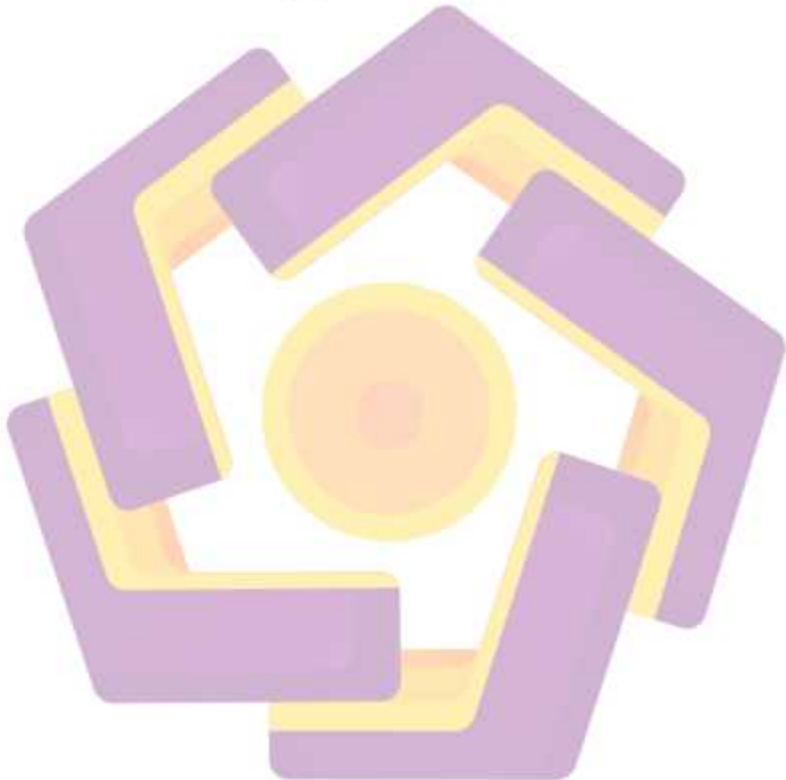
### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari disusunnya penelitian ini adalah membuat video informatif terkait alur pelayanan medis dengan metode linier *motion graphic* pada animasi 2D alur pelayanan medis di Klinik Chandra Brata Medika Plaza.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keefektifan sebuah informasi untuk pasien dalam bentuk animasi *2D motion graphic*.



2. Memperkenalkan animasi 2D *motion graphic* dalam ruang lingkup dunia kesehatan.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.6.1.1 Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti terlebih dahulu dan mengetahui hal-hal secara detail dengan jumlah responden yang sedikit [3]. Pada tahap ini, penulis menyiapkan daftar pertanyaan seputar kendala apa yang ditemui oleh pihak Klinik Chandra Brata Medika Plaza. Target yang diwawancara adalah Direktur dan Petugas Medis Klinik Chandra Brata Medika Plaza.

#### 1.6.1.2 Metode Observasi

Observasi memiliki karakteristik khusus dibandingkan metode lain karena teknik ini dapat digunakan untuk mengamati objek selain manusia [3]. Pada tahap ini, penulis mengamati alur pelayanan pasien pada Klinik Chandra Brata Medika Plaza.

#### 1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Studi pustaka menjadi pelengkap dari pemakaian metode wawancara dan observasi dalam penelitian kualitatif untuk memberikan hasil yang lebih kredibel karena didukung oleh catatan yang telah ada sebelumnya[3]. Pada tahap ini, penulis

mengumpulkan tulisan serta gambar dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian lalu mengkaji teori-teori di dalamnya yang dianggap relevan dengan topik yang diangkat.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penulis dengan pihak-pihak yang bersangkutan di Klinik Chandra Brata Medika Plaza, maka ditemukan permasalahan bahwa pihak klinik membutuhkan video alur pelayanan medis, tetapi secara teknis belum mampu membuatnya sendiri. Produk yang dirancang dari permasalahan tersebut jika dianalisis dengan SWOT adalah sebagai berikut,

*Strength*, kelebihan produk yang dirancang yaitu materi di dalamnya sesuai dengan kebutuhan, yaitu informasi mengenai alur pelayanan medis di Klinik Chandra Brata Medika Plaza.

*Weakness*, produk hanya relevan selama tidak ada perubahan alur medis pada klinik.

*Opportunity*, jika petugas medis dan pasien merasakan manfaat dari produk yang dirancang maka dapat menjadi peluang ke depannya untuk mengembangkan video serupa di fasilitas kesehatan lain.

*Threats*, ancaman dari produk yang dirancang adalah munculnya kompetitor dengan jenis video informatif yang sama di masa yang akan datang.

### 1.6.3 Metode Produksi

Pada tahap ini, produksi pembuatan video animasi alur pelayanan medis terdapat 3 tahap yaitu;

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

### 1.6.4 Metode *Testing*

Metode testing merupakan alat ukur untuk mengetahui standar atau tingkat keberhasilan dari penelitian yang dilakukan. Teknik pengujian yang digunakan di penelitian ini adalah *alpha testing* dan *beta testing* menggunakan skala *likert* kepada ahli *motion graphic* dan instansi yang bersangkutan (Klinik Chandra Brata Medika Plaza). Validitas adalah derajat keakuratan antara data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh penulis [4].

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasannya terkait antara satu sama lain dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian,

metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, berisi tentang beberapa teori yang menjadi dasar penelitian. Landasan teori menjelaskan definisi atau model yang berkaitan dengan penelitian secara detail, termasuk gambaran umum dari penelitian yang meliputi objek penelitian, data yang digunakan, serta *tools* dan *software* yang digunakan untuk pembuatan *software*.

Bab III Bab ini menguraikan tentang video yang dibuat, Analisa kebutuhan dan perancangan video.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan, berisi mengenai penjelasan dan evaluasi dari hasil animasi *motion graphic*, serta analisis terhadap produk yang dihasilkan melalui uji validitas kepada pihak klinik dan rekan mahasiswa.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.