

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Tahun 2020 adalah tahun yang sulit bagi seluruh dunia karna pada awal tahun 2020 muncul pandemik *virus corona* atau yg di sebut juga COVID-19, untuk virus ini pertama di temukan atau pertama muncul dari kota wuhan, china. Virus ini menyerang sistem pernafasan, COVID-19 pada manusia paling umum menular dari orang yang terinfeksi ke orang lain melalui berbagai cara. Virus ini dapat menular dengan mudah melalui udara dengan batuk dan bersin. Namun, bisa juga melalui kontak langsung seperti berjabat tangan, menyentuh benda. Selain penyebaran WHO juga menyebutkan cara untuk pencegahan COVID-19, pencegahan yang paling penting adalah seringnya melakukan cuci tangan dan menutup mulut serta hidung saat bersin atau batuk. “Cuci tangan dan menutup mulut serta hidung saat batuk atau bersin, harus dilakukan sesering mungkin untuk menghadapi COVID-19” tulis WHO dalam *Report of the WHO-China Joint Mission on Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)* [1]

Motion graphic adalah gabungan dari media visual yang menggabungkan Bahasa film dengan desain grafis dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video dan music.[2] Terdapat dua metode dalam Teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar atau menggabungkan sequence gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. “Motion graphic is becoming a principal part of our contemporary visual

landscape with integrative technologies merging television, the Internet and immersive environments." (Jon Krasner 2008:13) yang artinya motion graphic menjadi prinsip pada landasan visual bagi perkembangan teknologi televisi, internet dan visual di lingkungan sekitar, tujuannya agar menampilkan tampilan yang menarik dan atraktif kepada khalayak sasaran. [3]

Pada masa new normal ini kegiatan normal sudah mulai boleh dilakukan seperti bekerja dan tatap muka dibidang pendidikan pun sudah memulai kegiatan tatap muka terbatas dengan syarat memenuhi protocol kesehatan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah, namun tidak sedikit juga warga masyarakat terutama anak-anak dari mulai SD, SMP, SMA yang faham dan mengetahui apa itu *virus corona* (COVID-19) bagaimana pencegahannya, Pada MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah) SDIT Salsabila 8 pandowoharjo menggunakan media cetak untuk mengedukasi para siswa, guru dan karyawan, media cetak sudah informatif namun masih kurang untuk mengilustrasikan virus COVID-19 yang tidak terlihat. Selain itu diharapkan agar setiap siswa, guru, dan seluruh karyawan lebih memahami tentang apa itu *virus corona* (COVID-19), bagaimana cara penyebarannya, dan cara pencegahannya secara jelas.

Dengan menggunakan *motion graphic* penulis dapat memvisualkan virus yang tidak terlihat, penyebaran virus melalui tetesan air atau air liur (*droplets*), menganimasikan perbedaan akibat menggunakan dan tidak menggunakan masker saat berada didekat orang yang terjangkit COVID-19, serta memvisualkan bagaimana virus COVID-19 menginveksi melalui saluran pernafasan sehingga dapat merusak paru-paru. Selain

mengilustrasikan hal-hal seperti diatas menggunakan video *motion graphic* juga sebagai media pendukung penyampaian informasi terhadap penyebaran dan pencegahan COVID-19 ini. Dengan metode *motion Graphic* ini beberapa unsur multimedia seperti gambar, video, animasi, audio dipadukan dengan grafis dan kemudian di gabungkan menggunakan software tertentu dlm bentuk video.

Berdasarkan masalah di atas penulis memiliki suatu ide atau gagasan untuk mengimplementasikan permasalahan di atas dengan melakukan suatu penelitian dengan judul “Perancangan Video Edukasi COVID-19 Pada MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah) SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo Menggunakan *Motion Graphic*” dengan tujuan dan harapan agar masyarakat khususnya siswa, guru, dan karyawan di lingkungan MPLS(Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah) SDIT salsabila 8 dapat mengerti tentang dampak serta cara pencegahan penyebaran COVID-19 ini dengan baik.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis, maka perlu di rumuskan suatu masalah yang akan di selesaikan

“Bagaimana membuat video edukasi COVID-19 pada MPLS SDIT Salsabila 8 pandowoharjo menggunakan motion graphic.”

“Apakah video edukasi COVID-19 menggunakan motion graphic dapat mengedukasi di MPLS SDIT Salsabila 8 pandowoharjo”

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas , batasan masalah yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian yang di lakukan terbatas perancangan dan pembuatan video edukasi menggunakan teknik motion graphic .
2. Peruntukan video di fokuskan kepada siswa MPLS SDIT Salsabila 8 pandowoharjo
3. Video edukasi berisi pencegahan, dampak, dan penanggulangan COVID-19.
4. Tahapan penelitian sampai pada penyerahan video edukasi ini kepada pihak MPLS SDIT Salsabila 8 pandowoharjo.
5. Pengujian kepada lingkungan MPLS SDIT Salsabila 8 pandowoharjo menggunakan kuisioner.
6. Target tayang melalui media youtube channel dari pada MPLS SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo.
7. Yang menguji siswa, guru, dan karyawan dari MPLS SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo.

1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Adapun Maksud dari penelitian ini yaitu :

1. Memberikan informasi kepada lingkungan MPLS SDIT Salsabila 8 tentang pencegahan, dampak, dan penanggulangan covid19.
2. Menerapkan ilmu yang telah di pelajari selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun Tujuan dari penelitian ini yaitu :

Adapun Tujuan dari penulis:

1. Terciptanya video motion graphic yang akan memberikan pengetahuan tentang bahayanya *virus corona* (COVID-19) pada lingkungan MPLS SDIT Salsabila 8 pandowoharjo .

2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Dari penelitian yang dilakukan, penulis mengharapkan manfaat yang di dapatkan seperti berikut :

1. Penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan sebagai salah satu sumber referensi.
2. Animasi motion graphic diharapkan dapat membantu mengedukasi masyarakat terutama di lingkungan MPLS SDIT Salsabila 8 sehingga dapat terhindar dari wabah COVID-19.

1.6 METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian video motion graphic ini adalah :

1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA

1. Wawancara

Pada tahap ini pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada pihak object penelitian yaitu MPLS SDIT Salsabila 8 Pandowharjo untuk mendapatkan informasi yang akurat.

2. Studi Pustaka

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga atau institusi. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data.

3. Kuisisioner

Daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuisioner kemudian di catat atau di rekam.

1.6.2 METODE ANALISIS

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis kebutuhan fungsional yang berisi informasi tentang proses-proses yang dilakukan dalam penelitian, dan kebutuhan non-fungsional yang berisi tentang hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak) serta barinware (sumber daya manusia).

1.6.3 METODE PERANCANGAN

Metode perancangan dalam penelitian ini berupa tahapan pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video edukasi mulai dari naskah, menentukan ide, sertapembuatan storyboard.

1.6.4 METODE PENGEMBANGAN

Metode pengembangan dalam tahap ini dilakukan produksi seperti pembuatan aset-aset berupa grafik dan audio sampai dengan penambahan efek motion sesuai dengan storyboard. Kemudian tahapan pasca produksi dilakukan proses animasi, composting dan rendering untuk membuat sebuah video yang bisa di lihat dengan format yang sudah di tentukan.

1.6.5 METODE TESTING

Metode testing yaitu metode pengujian kepada pihak MPLS SDIT Salsabila 8 pandowharjo untuk mengetahui apakah video telah sesuai dengan pemecahan permasalahan yang ada di pihak object penelitian.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai isi penulisan skripsi, maka penulisan skripsi di bagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi penjelasan mengenai latarbelakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

BAB III berisi penjelasan mengenai tinjauan umum tentang objek penelitian, kebutuhan system serta analisis dan perancangan video edukasi.

BAB IV PENUTUP

BAB IV berisi penjelasan mengenai tahapan implementasi video edukasi yang telah di buat dan pembahasan evaluasi video animasi yang dihasilkan.

BAB V PENUTUP

BAB V berisi penjelasan mengenai kesimpulan dari skripsi yang telah di buat dan juga berisi saran yang diharapkan bermanfaat bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan di paparkan tentang sumber dan literature yang digunakan dalam penulisan naskah skripsi.

