

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Puskesmas Ngemplak I adalah salah satu sarana pelayanan kesehatan masyarakat yang sangat penting bagi warga di Kecamatan Ngemplak. Selain itu, puskesmas ini menyediakan pelayanan menggunakan kartu BPJS Kesehatan (Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan), sehingga Puskesmas Ngemplak I merupakan salah satu fasilitas kesehatan tingkat I yang pertama kali masyarakat datangi ketika berobat menggunakan kartu BPJS Kesehatan.

Dalam pelaksanaannya, masih ada permasalahan yang timbul di Puskesmas Ngemplak I mengenai pelayanan bagi pemegang kartu BPJS Kesehatan. Contohnya, masih ada warga yang datang ke Puskesmas Ngemplak I untuk berobat menggunakan kartu tersebut namun dari pihak puskesmas menolak karena kartu yang dipegang warga tersebut tidak terdaftar di Puskesmas Ngemplak I melainkan terdaftar di puskesmas lain. Sehingga membuat warga tersebut merasa bahwa kartu BPJS miliknya tidak bisa digunakan. Selain itu, masih ada masyarakat yang belum mengetahui bagaimana prosedur penggunaan kartu BPJS Kesehatan di Puskesmas Ngemplak I, sehingga warga merasa kebingungan. Permasalahan tersebut tidak lain karena belum adanya sosialisasi dan pemahaman bagi masyarakat pemegang kartu BPJS Kesehatan, untuk itu penulis ingin membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di Puskesmas Ngemplak I agar

masyarakat dapat mengetahui dan memahami bagaimana prosedur penggunaan kartu BPJS Kesehatan.

Dari permasalahan tersebut di atas maka penulis membuat penelitian berjudul "PEMBUATAN ANIMASI SIMULASI PENGGUNAAN KARTU BPJS PADA PUSKESMAS NGEPLAK 1 DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*" yang diharapkan mampu membantu masyarakat dalam prosedur penggunaan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

Bagaimana cara membuat video animasi simulasi penggunaan kartu BPJS pada Puskesmas Ngemplak 1 dengan Teknik *Motion Graphic*?

### **1.3. Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan di Puskesmas Ngemplak 1.
2. Video animasi simulasi ini berupa animasi dua dimensi menggunakan teknik *motion graphic*.
3. Penulis hanya membahas pada teknik dan tidak membahas pada dampak pembuatan video animasi simulasi tersebut.

4. Pembahasannya hanya pada tahap pasca produksi saja yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan teknik *motion graphic*.
5. Software yang digunakan adalah *Adobe AfterEffect*, *Adobe Premier*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *CorelDraw*.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

Membuat video animasi simulasi penggunaan Kartu BPJS pada Puskesmas Ngemplak 1 dengan teknik *motion graphic* sebagai media informasi yang berupa penjelasan prosedur penggunaan kartu BPJS.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah :

1. Membantu menyampaikan informasi prosedur penggunaan kartu BPJS kepada masyarakat di Puskesmas Ngemplak 1
2. Membantu mengatasi keluhan masyarakat tentang pelayanan BPJS Kesehatan di Puskesmas Ngemplak 1.

## **1.6. Metode Penelitian**

Perancangan video animasi simulasi dapat menggunakan standar produksi animasi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

### **1.6.1. Pra Produksi**

Pra produksi merupakan tahap yang harus mempersiapkan bahan untuk produksi kedepannya. Bahan yang dipersiapkan yaitu :

1. Naskah
2. Sketsa
3. Storyboard

### **1.6.2. Produksi**

Tahap produksi adalah periode selama video animasi simulasi dibuat. Tahap ini meliputi proses pembuatan gambar vektor dilakukan mengacu pada storyboard dan naskah yang telah dibuat pada proses PraProduksi sebelumnya, perekaman suara, pengaturan pencahayaan dan pemilihan kamera.

### **1.6.3. Pasca Produksi**

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana dilakukan proses editing terhadap file hasil produksi. Pada tahap ini akan dilakukan pengkomposisian file hasil produksi, coloring, dan proses editing dengan sound yang kemudian akan dijadikan file video sehingga dapat dimainkan pada software video player.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Agar lebih mudah dimengerti, sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang analisis kelayakan video infografis yang dibuat serta menjelaskan tentang storyboard dan analisis pra produksi.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan tentang langkah produksi dan langkah pasca produksi pada pembuatan video infografis yang akan dibuat.

## BAB V PENUTUP

Bab bagian ini berisikan kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya dan saran – saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari iklan yang dibuat. Saran berisi kekurangan serta kelemahan iklan itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber – sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.

