

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu ciri bangsa maju adalah bangsa yang memiliki tingkat kesehatan ,kecerdasan ,dan produktivitas kerja yang tinggi. Ketiga hal ini dipengaruhi oleh keadaan gizi yang baik. Pola makan yang baik merupakan prilaku paling penting yang dapat mempengaruhi keadaan pemenuhan gizi yang sempurna. Hal ini disebabkan kuantitas dan kualitas makan dan minuman yang dikonsumsi akan mempengaruhi tingkat kesehatan individu dan penyakit menular (PTM) terkait gizi buruk.

Masalah gizi buruk adalah masalah kesehatan masyarakat, namun penanggulangannya tidak dapat dilakukan dengan pendekatan medis dan pelayanan kesehatan saja. Masyarakat juga dapat melakukan penanggulangan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada seperti tv ,media social ,dan youtube. Pemanfaatan multimedia dalam penyampaian informasi terkadang memberikan daya tarik tersendiri dalam penyampaian informasi karena memiliki nilai tambah seperti audio, video, teks, gambar dan animasi.

Salah satu teknologi canggih dan banyak digunakan saat ini adalah komputer. Penggunaan komputer di perusahaan masih kurang merata di kota-kota tertentu, sehingga belum maksimalnya pemanfaatan teknologi yang sudah ada. Komputer dapat menjadi media yang sangat bermanfaat untuk sebuah perusahaan ketika teknologi dapat dimaksimalkan sebagai penyampaian informasi yang mudah

di akses oleh masyarakat, sehingga masyarakat dapat mengetahui cara penanggulangan gizi buruk pada anak.

Gizi anak adalah sesuatu yang sangat penting dan sangat dibutuhkan karena berguna untuk tumbuh kembangnya. Ketika anak mengalami gizi buruk maka tidak hanya menimbulkan gangguan pertumbuhan fisik, tetapi juga mempengaruhi kecerdasan dan produktivitas di masa dewasa.

Salah satu dampak dari gizi buruk yaitu kematian dini. Gizi buruk adalah kondisi tubuh yang tampak sangat kurus karena makanan yang dimakan setiap hari tidak dapat memenuhi zat gizi yang dibutuhkan terutama energi dan protein. Gizi buruk tidak hanya disebabkan oleh kondisi sosial, ekonomi, budaya keluarga, pola asuh, daya beli keluarga, dan juga pengetahuan ibu tetapi juga karena dipengaruhi oleh tidak cukupnya konsumsi energi, protein dan zat gizi lain.

Sebagaimana juga dibutuhkan oleh instansi Pelayanan kesehatan masyarakat sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang kesehatan. Adapun permasalahan yang sedang dihadapi oleh rumah sakit Holistika Medika (UAD). Salah satunya adalah dibidang pemberian informasi status gizi buruk, informasi yang diberikan rumah sakit Holistika Medika ( UAD ) tentang gizi buruk kepada masyarakat masih menggunakan metode tradisional yaitu dengan menyampaikan langsung ke pasien yang mengalami gizi buruk, mulut ke mulut atau penyuluhan secara langsung kepada masyarakat yang menderita gizi buruk maupun gizi kurang sehingga informasi yang di berikan kepada masyarakat dirasa belum begitu dipahami oleh masyarakat sekitar, maka Rumah Sakit Holistika Medika UAD ingin menginformasikan gizi buruk dengan menggunakan metode yang moderen atau digital supaya masyarakat mendapat informasi lebih detail tentang cara

mengidentifikasi dan penanggulangan gizi buruk pada anak secara dini, Karena gizi buruk merupakan kondisi tubuh terparah dan berbahaya bagi tumbuh kembang sang anak.

Rumah Sakit Holistika Medika UAD mengharapkan dengan dibuatnya video simulasi informasi gizi buruk secara digital dapat membantu dokter dan masyarakat dalam penyampaian informasi tentang gizi buruk. Dari masalah yang telah terurai di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pembuatan Video Simulasi Informasi Gizi Buruk Berbasis Animasi 2D ( studi kasus Rumah Sakit Holistika Medika UAD)" simulasi dapat menghasilkan suatu gambar tiruan dengan keadaan yang sulit dilakukan dengan teknik animasi 2d juga dapat mensimulasikan objek secara lebih detail dan jelas, dengan menggerakkan semua objek pada video simulasi agar terlihat menarik diharapkan dapat menambah pengetahuan dan informasi tentang gizi buruk pada anak.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sehubungan dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: bagaimana cara membuat media informasi simulasi gizi buruk berbasis animasi 2d yang dapat di gunakan untuk penyampaian informasi gizi buruk pada Rumah Sakit Holistika Medika UAD.

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Objek pada penelitian ini adalah Rumah Sakit Holistika Medika UAD

2. Video informasi ini mensimulasikan tentang gizi buruk
3. Berupa animasi dua dimensi (2D)
4. *Rendering* video simulasi gizi buruk ini menggunakan Adobe Premier CS6.
5. Video ini hanya membahas simulasi tentang pembuatan video gizi buruk untuk media informasi digital.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini di maksudkan untuk memecahkan masalah yang ada di rumahsakit Holistika Medika UAD.

##### a. Maksud penelitian

1. Membantu penginformasian tentang cara indentifikasi dan penaggulangan gizi buruk.
2. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui lebih dini tetang adanya gizi buruk pada anak.
3. Dengan adanya animasi simulasi informasi gizi buruk diharap dapat membantuk masyarakt maupun rumah sakit untuk penginformasian bahayanya gizi buruk.

##### b. Tujuan yang hendak dicapai penelitian

1. Membantu memecahkan permasalahan Rumah Sakit Holistika Medika UAD .
2. Sebagai salah satu syarat untuk peneliti menyelesaikan pendidikan program Diplomad 3 Teknik Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari pembuatan video simulasi informasi gizi buruk :

### a. Bagi peneliti

1. Merupakan suatu hasil karya ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dimana karya tersebut dapat bermanfaat untuk orang lain.
2. Belajar menerapkan teori- teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.
3. Mengembangkan ilmu penelitian, terutama yang terkait dengan animasi simulasi 2d.

### b. Bagi Rumah Sakit

1. Menambah fasilitas layanan informasi yang ada di Rumah Sakit Holistika Medika UAD.
2. Menarik minat masyarakat untuk mengetahui lebih awal tentang gizi buruk pada anak .

### c. Bagi masyarakat

1. Dapat mengetahui informasi lebih awal tentang adanya gizi buruk pada anak
2. Dapat menambah pengetahuan tentang penanggulangan gizi buruk pada anak .
3. Menambah pengetahuan gizi untuk pertumbuhan anak.

### d. Bagi rekan mahasiswa



1. Dapat memperkenalkan animasi 2d kepada mahasiswa lain agar berkembang.
2. Dapat menambah referensi atau ide-ide baru dalam pembuatan animasi 2d.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Pengumpulan data**

Peneliti menggunakan langkah-langkah berikut:

#### **1. Wawancara**

Dimana peneliti melakukan Tanya jawab kepada Dokter ahli gizi di rumah sakit Holistika Medika UAD guna memperoleh data yang dibutuhkan untuk pembuatan video simulasi informasi gizi buruk berbasis animasi 2d. Dalam wawancara tersebut memperhatikan objek yang menjadi pembahasan berkenaan dengan pengumpulan data.

#### **2. Studi Pustaka**

Metode ini merupakan metode pengumpulan teori-teori untuk memperoleh informasi yang lebih, sehingga dapat membantu menyelesaikan masalah pada saat pembuatan video simulasi informasi gizi buruk berbasis animasi 2d.

#### **3. Observasi**

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data, dimana untuk mendapatkan data yang diperlukan harus melakukan penelitian secara langsung dengan mendatangi objek untuk mendapatkan data yang diperlukan.

### **1.6.2 Analisis Kebutuhan**

Metode yang digunakan adalah Analisis Kebutuhan untuk memahami dengan sebenar- benarnya kebutuhan dari rumah sakit holistika medika uad, dan mengembangkan sebuah media yang mawadahi kebutuhan tersebut atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan media tidak dibutuhkan. Peneliti membagi dua jenis kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan video yaitu tahap pra produksi. Pada tahap ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat simulasi informasi animasi 2d penentuan ide cerita, pengumpulan data hingga pembuatan storyboard dan naskah sesuai kebutuhan Rumah Sakit Holistika Medika .

### **1.6.4 Metode Produksi**

Dimana proses produksi dimulai setelah melalui beberapa tahapan dalam pengumpulan data, yang dimana akan menghasilkan sebuah output atau hasil dari data yang sudah didapat.

### **1.6.5 Metode Testing dan Implementasi**

Dokumentasi saat masyarakat mengetahui informasi tentang video simulasi gizi buruk (projek yang dibuat) serta penggunaan metode *alpha testing* berupa *quisioner* kepada beberapa masyarakat umum, mahasiswa, dan karyawan rumah sakit holistika medika sebagai uji kelayakan video iklan .

### **1.6.0 Metode Evaluasi**

Berupa pernyataan dari Rumah Sakit Holistika Medika tentang proyek yang telah dibuat.

### **1.7 Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian laporan tugas akhir ini adalah untuk mempermudah mengetahui isi tugas akhir secara garis besar. Adapun penelitiannya sebagai berikut:

#### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

#### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini akan dibahas tinjauan pustaka, pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

#### **BAB III Perancangan**

Bab ini akan menguraikan analisis mengenai perancangan pembuatan video berdasarkan rumusan masalah.

#### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Bab ini akan menguraikan tentang pembahasan proyek yang dibuat.

#### **BAB V Penutup**

Bab ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dan saran dari keseluruhan skripsi ini.