

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Malaria adalah penyakit yang ditularkan oleh nyamuk dari manusia dan hewan lain yang disebabkan oleh *protozoa* parasit (sekelompok *mikroorganisme* bersel tunggal) dalam tipe *Plasmodium*. Penyakit ini tersebar luas di daerah tropis dan subtropis yang ada di pita lebar sekitar khatulistiwa. Ini termasuk banyak dari Afrika Sub-Sahara, Asia, dan Amerika Latin. Pada 2015 ada 214 juta kasus malaria di seluruh dunia. Hal ini mengakibatkan sekitar 438.000 kematian, 90% di antaranya terjadi di Afrika. Tingkat penyakit menurun dari tahun 2000 hingga 2015 sebesar 37%, namun meningkat dari 2014 di mana ada 198 juta kasus [1].

Awal mula 12 November diperingati sebagai Hari Kesehatan Nasional dimulai dari upaya pemberantasan penyakit malaria di Indonesia yang sempat mewabah di tahun 1950an. Ratusan ribu warga Indonesia saat itu meninggal karena wabah malaria. Untuk menangani kasus tersebut, di tahun 1959, pemerintah mengambil beragam upaya untuk memberantas malaria dengan membentuk Dinas Pembasmian Malaria. Di tahun 1963, nama Dinas Pembasmian Malaria diganti menjadi Operasi Pembasmian Malaria (KOPEM) [2].

Pada 2010 kasus positif malaria di Indonesia mencapai 465,7 ribu, sementara pada 2020 kasus positif menurun menjadi 235,7 ribu. Tak hanya itu, penurunan kasus malaria juga diikuti dengan penurunan *Annual Parasite Incidence* (API) yang pada 2010 mencapai 1,96 dan 2020 mencapai 0,87. Namun, penurunan ini cenderung stagnan di tahun 2014 sampai 2019. Akan tetapi, secara keseluruhan terjadi penurunan kasus malaria di hampir seluruh provinsi di Indonesia dari tahun 2015-2020 ujar dr. Maxi. Di sisi lain jumlah wilayah di Indonesia yang berhasil melakukan eliminasi malaria bertambah. Pada tahun 2019 kabupaten/kota yang berhasil mengeliminasi malaria sebanyak 300, di tahun 2020 bertambah menjadi 318. Berdasarkan capaian endemisitas per provinsi tahun 2020 terdapat 3 provinsi yang telah mencapai 100% eliminasi malaria, antara lain DKI Jakarta, Jawa Timur, dan Bali. Sementara provinsi dengan wilayahnya yang belum mencapai eliminasi malaria yakni Maluku, Papua, dan Papua Barat. Tahun 2020 masih ada 23

kabupaten/kota yang endemis malarianya masih tinggi, 21 kabupaten/kota endemis sedang, dan 152 kabupaten/kota endemis rendah [3].

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, sebanyak 3.088 kasus penyakit malaria (suspek) terjadi di Jambi pada 2020. Jumlah itu meningkat 12,24% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 26.806 kasus. Berdasarkan wilayahnya, Kota Jambi memiliki jumlah kasus suspek malaria terbanyak di provinsi tersebut, yakni 6.619 kasus. Diikuti oleh Kabupaten Merangin dengan 6.534 kasus suspek malaria [23].

Di Provinsi Jambi, angka kasus malaria masih cukup tinggi. Sepanjang 2021 lalu mencapai 13.751 orang terinfeksi penyakit malaria. Kemudian di Merangin tercatat 3.307 warganya mengidap malaria [24]. Dikarenakan masih banyaknya kasus malaria yang terjangkit di kecamatan pamenang, kabupaten merangin, maka diperlukan video edukasi masyarakat tentang penyakit malaria dan cara menanganinya.

Multimedia untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan tautan (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi [4]. Animasi merupakan bagian dari multimedia yang sering digunakan dalam media pembelajaran, informasi maupun hiburan, dan salah satu teknik pembuatan animasi itu sendiri yaitu *motion graphic*. *Motion graphic* itu sendiri merupakan potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Digunakannya animasi yaitu agar pesan yang disampaikan bisa lebih mudah dimengerti dan membuat penonton khususnya anak-anak menjadi tidak bosan dengan informasi yang disampaikan. Oleh karena itu penulis mengusulkan sebuah penelitian yang berjudul **"Pembuatan Anlmasi 2d Mengenal Malaria Dan Cara Mengatasnya Menggunakan Teknik Motion Graphic"**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada pembuatan animasi *motion graphic* tentang malaria adalah bagaimana membuat animasi 2D dengan teknik *motion graphic* yang menjelaskan mengenai malaria dan cara menanganinya?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang ada di antaranya sebagai berikut:

1. Video animasi ini dirancang sebagai edukasi kepada masyarakat tentang bagaimana mencegah dan menangani malaria.
2. Video animasi ini dibuat dengan sederhana tetapi pesan yang disampaikan dapat diterima oleh masyarakat
3. Video animasi ini dibuat dengan teknik 2D (Dua Dimensi) dan menggunakan *motion graphic*.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini di antaranya sebagai berikut :

1. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat video animasi *motion graphic* yang menjelaskan tentang terjadinya malaria dan cara menanganinya.
2. Memberikan edukasi serta dapat menambah wawasan terhadap masyarakat tentang malaria dan cara mengatasinya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Penulis

Sebagai syarat kelulusan program pendidikan jenjang sarjana S1 Jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Manfaat Bagi Pembaca

Manfaat bagi pembaca adalah meningkatkan pengetahuan bagi pembaca agar dapat melakukan pencegahan untuk diri sendiri serta masyarakat sekitar agar terhindar dari malaria dan cara menanganinya melalui animasi 2D.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Dengan melakukan pencarian data melalui berbagai sumber media seperti buku, jurnal, internet yang berhubungan dengan animasi dan malaria serta wawancara kepada pihak puskesmas.

2. Metode Analisis

Dengan cara menganalisis beberapa contoh video animasi yang telah ada, kemudian diterapkan pada animasi *motion graphic* yang akan dibuat, selanjutnya melakukan analisis terhadap kebutuhan yang dibutuhkan selama proses pengerjaan

3. Metode Perancangan

Dengan melakukan pembuatan bahan-bahan yang nantinya akan dibuat pada tahap produksi serta tahap pasca produksi.

4. Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan adalah tahap produksi dan pasca produksi.

5. Metode Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap video animasi 2D yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini disusun dengan urutan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah yang dihadapi, Batasan masalah yang ada, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan yang menjelaskan secara garis besar substansi yang diberikan pada masing - masing bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas dasar teori secara umum yang di gunakan penulis sebagai penyusunan skripsi, diantaranya adalah tinjauan pustaka, pengertian malaria, multimedia, *motion graphic*, tahap pembuatan serta analisis kebutuhan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D menggunakan *motion graphic*, diantaranya alur penelitian, deskripsi perusahaan, analisis masalah, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan

non fungsional, rancangan pra produksi, rancangan naskah, rancangan *storyboard* dan referensi *design* dan informasi didalam video animasi 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan bagaimana mengimplementasikan serta hasil dari penelitian yang telah dicapai dalam pembuatan animasi 2D menggunakan *motion graphic*, diantaranya produksi, pasca produksi dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis dari animasi yang telah dibuat.

