

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wabah virus *Covid-19* menjadi pandemi global setelah diumumkan oleh WHO atau Badan Kesehatan Dunia dan dengan penyebarannya yang begitu cepat membuat *Covid-19* menjadi topik utama di penjuru dunia. Tidak terkecuali di Indonesia karena jumlah masyarakat yang terinfeksi virus *Covid-19* atau Corona mengalami peningkatan hari demi hari.

Penularan *Covid-19* umumnya melalui droplet atau cairan tubuh yang keluar dari hidung atau mulut seseorang, kontak secara dekat dan erat dengan orang terinfeksi, kontak dengan permukaan atau benda yang terkontaminasi oleh virus [1].

Memakai masker sangat penting sebagai upaya mencegah terjadinya penularan *Covid-19*, terutama ketika berada di kerumunan atau berdekatan seperti di pasar, stasiun, transportasi umum dan tempat-tempat umum lainnya. Masker dapat menghalau percikan air liur yang keluar saat berbicara, menghela napas, ataupun batuk dan bersin sehingga dapat mengurangi penyebaran virus tersebut.

Saat ini media informasi yang digunakan oleh Puskesmas Mlati 1 masih disajikan dalam bentuk gambar, sehingga penyajian media informasi tersebut menjadi kurang eksklusif serta kurang diperhatikan oleh masyarakat.

Teknologi multimedia berkembang sangat pesat, penggunaan animasi khususnya *motion graphic* untuk menyajikan informasi sudah menjadi trend untuk saat ini. *Motion graphic* mampu menampilkan suatu benda yang tidak mampu diwujudkan dengan media rekam dan gambar. Selain itu, *motion graphic* mampu menampilkan kelima unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi [2].

Oleh karena itu, *motion graphic* dinilai dapat memberikan sebuah media informasi untuk menampilkan informasi pemilihan masker *Covid-19* sesuai dengan anjuran WHO untuk meminimalisir dampak *Covid-19*.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan animasi motion graphic di Puskesmas Mlati 1 sesuai dengan yang dianjurkan WHO agar dapat meminimalisir dampak covid-19, di harapkan akan mampu menyampaikan informasi secara jelas tentang pemilihan masker covid-19.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba merumuskan masalah "Bagaimana Membuat Animasi Motion Graphic Tentang Pemilihan Masker Corona Yang Baik Untuk Digunakan?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Pembuatan Pembuatan dan Perancangan Animasi Motion Graphic Tentang Pemilihan Masker Corona adalah sebagai berikut:

1. Materi video *Motion Graphic* ini berisi tentang pemilihan masker corona yang baik untuk digunakan.
2. Objek penelitian video *Motion Graphic* ini adalah Puskemas Mlati 1.
3. Video *Motion Graphic* ini akan ditayangkan pada media *online* seperti *Instagram*.
4. Target durasi dari video ini kurang lebih \pm 120 detik.
5. Resolusi dari video ini adalah HDTV 1080p 29,97fps dengan *codex* H.264 dan berekstensi *.mp4.
6. Materi yang diuji dari penelitian ini adalah faktor informasi dan kelayakan video.
7. Tahap penelitian berakhir sampai video diserahkan ke pihak Puskesmas Mlati.
8. *Software* yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah *Adobe After Effects CC 2018*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah media baru dalam penyampaian informasi, akan tetapi adapun tujuan yang lain adalah:

1. Membuat video *Motion Graphic* yang menjelaskan tentang pemilihan masker corona.
2. Membantu mengilustrasikan pemilihan masker corona dari yang baik untuk digunakan hingga yang tidak baik untuk digunakan.
3. Salah satu syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Pihak Objek

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media informasi bagi Puskesmas Mlati 1.
2. Membantu menyumbang sebuah media informasi yang diharapkan dapat membantu mengilustrasikan informasi tentang pemilihan masker corona dari yang baik untuk digunakan hingga yang tidak baik untuk digunakan .

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang S1 Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.3 Bagi Masyarakat

1. Mampu memberikan pemahaman bagi masyarakat tentang pemilihan masker dari yang terbaik hingga yang tidak baik untuk digunakan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan

suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Pada metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif dilakukan dengan pengumpulan data, analisis dan kuesioner/testing atau dapat pula melalui wawancara dengan ahli. Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian animasi *motion graphic* adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis dalam melakukan penelitian.

No	Tanggal	Materi Observasi	Tempat
1.	5 Maret 2021	Aktivitas pembeli dan penjual	Pasar kudu
2.	10 Maret 2021	Aktivitas Pengunjung	Puskesmas Mlati 1

Tabel 1.1 Metode Observasi

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak Puskesmas Mlati 1, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk menunjang media yang akan dibuat, penulis menggunakan analisis kelayakan sistem, analisis kebutuhan klien, kebutuhan *audience*, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi *motion graphic* dapat digunakan standar produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah sebagai berikut :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.7 Metode Testing

Setelah pembuatan animasi *motion graphic* selesai, maka dilakukan pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dengan skala *likert*. Berikut ini contoh penggunaan skala *likert* :

Tabel 1.2 Contoh penggunaan skala likert

1	Sangat baik	Skor 5
2	Baik	Skor 4
3	Cukup	Skor 3
4	Kurang	Skor 2
5	Sangat Kurang	Skor 1

1.8 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan penelitian ini disusun terstruktur agar mudah dimengerti dengan sistematika penulisannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai landasan teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang informasi objek penelitian, analisis yang digunakan, konsep, naskah, animasi *motion graphic*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan mengenai pembuatan animasi *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir merupakan kesimpulan dari pembahasan seluruh bab sebelumnya dalam perancangan dan pembuatan skripsi, serta saran dan masukan untuk penyempurnaan laporan yang dibuat maupun dan animasi *motion graphic*.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian daftar pustaka berisi mengenai referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.

LAMPIRAN