

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kucing adalah binatang pintar, menggemaskan, dan menghibur yang bisa dijadikan teman ketika kesepian dan teman bermain (Suwed & Napitupulu, 2011). Dalam siklus hidup kucing, permasalahan terkait kesehatan merupakan salah satu hal yang paling menjadi perhatian. Masalah kesehatan yang paling sering terjadi biasanya terkait virus, bakteri dan penyakit kulit. Para pecinta kucing (*cat lover*) sering mengalami kendala dalam mendeteksi gejala sakit yang dialami kucing peliharaannya juga tindakan penanganan yang harus dilakukan untuk menangani hal tersebut. Gejala sakit pada kucing tidak dapat disepelekan, karena nantinya jika tidak segera ditangani, gejala yang awalnya ringan dapat menyebabkan penyakit yang lebih parah.

Tindakan pencegahan terhadap penyakit kucing perlu dilakukan agar kucing tidak terkena penyakit yang lebih parah. Oleh sebab itu kita harus mengetahui cara perawatan dan penanganan kucing baik dalam keadaan sehat maupun dalam keadaan sakit. Masalah yang sering dihadapi para pemilik kucing adalah tidak tahu bagaimana merawat kucing yang baik dan benar. Oleh karena itu dengan adanya pembuatan video animasi tentang kesehatan kucing ini dapat membantu para pecinta kucing dalam merawat hewan peliharaannya yang baik dan benar.

Agar masyarakat lebih tertarik mempelajari mengenai kesehatan kucing maka penulis menggunakan video animasi sebagai media informasinya. Animasi

ini memadukan implementasi infografis, animasi 2D, animasi 3D, dan *motion graphic*. "Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerakan dari bermacam-macam media atau obyek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi juga suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut." (Bambang Eka Purnama, 2013:43). Dan Infografis adalah bentuk visualisasi data atau ilmu guna menyampaikan informasi kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Dengan perpaduan aspek-aspek tersebut maka akan tercipta komposisi animasi yang menarik. Pembuatan video animasi yang akan dibuat nantinya akan memvisualisasikan cara merawat kucing yang baik dan benar, bagaimana menjaga kesehatan kucing, factor yang mempengaruhi kesehatan kucing, ciri ciri kucing sakit. Video animasi yang akan dibuat berdurasi 3 menit yang berisi konten yang sudah ditentukan oleh penulis berdasarkan teori yang telah diperoleh. Kemudian animasi yang akan dibuat berdasarkan konten yang sudah ditentukan yang akan di padukan dengan teknik infografis, animasi 2D, animasi 3D, dan *motion graphic* yang akan dibuat semarik mungkin dengan mengambil poin-poin penting yang dapat membuat animasi kesehatan kucing ini mampu menarik perhatian masyarakat untuk mempelajari bagaimana cara merawat kucing dengan baik dan benar dan dapat menyelesaikan masalah yang sering dihadapi para pecinta kucing selama ini.

Dari masalah tersebut maka penulis bermaksud membuat sebuah animasi edukasi sebagai media informasi. Teknik infografis, animasi 2D, animasi 3D, dan *motion graphic* adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu "Pembuatan

Animasi Edukasi Kesehatan Kucing Sebagai Media Informasi di Klinik Hewan Jogja”.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji dan melihat latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut”Bagaimana membuat animasi edukasi kesehatan kucing dengan teknik infografis, animasi 2D, animasi 3D, dan motion graphic ?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laperan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Untuk *software editing* dan *compositing* menggunakan Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Corel Draw, serta Cinema 4D.
2. Hasil implementasi akan berbentuk video animasi berdurasi 2 menit.
3. Menggunakan format *file* video .mp4 dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920x1080p. Agar supaya saat mengkompres video menjadi ukuran kecil tetapi masih memiliki kualitas yang bagus.
4. Materi yang ada dalam animasi edukasi kesehatan kucing mengambil sumber dari dokter hewan di Klinik Hewan Jogja.
5. Penelitian ini membahas mengenai pembuatan animasi edukasi kesehatan dengan menggunakan teknik infografis, animasi 2D, animasi 3D, dan motion graphic.

6. Pada penelitian ini tidak membahas sampai dampak yang diberikan oleh animasi kesehatan kucing kepada *audiens*
7. Pada penelitian ini tidak membahas sampai implementasi hasil animasi kepada obyek penelitian.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Untuk membuat animasi edukasi kesehatan kucing sebagai media edukasi dan informasi.
2. Ikut serta dalam mendidik masyarakat mengenai kesehatan kucing.
3. Menerapkan teknik infografis, animasi 2D, animasi 3D, dan *motion graphic* sebagai media edukasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.1.1 1.5.1 Manfaat Obyek

1. Menerapkan ilmu teoritis yang di dapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat diaplikasikan.
3. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu penerapan desain, animasi dan proses pembuatan animasi edukasi.

1.1.2 1.5.2 Manfaat Akademis

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk Skripsi, di bidang multimedia.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi, bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Skripsi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi yang mempunyai ciri yang sama.

b. Interview

Interview dilakukan dengan dokter, yang dapat memberikan informasi dan perijinan pengambilan data.

1.6.2 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perancangan. Dalam pembuatan animasi, hal ini meliputi perancangan konsep, desain animasi, *background* dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

1.6.3 Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan video animasi edukasi.

1.6.4 Metode *Testing*

Peneliti melakukan *testing* terhadap video animasi dengan menggunakan *skala likert* dan membagikan kuisioner kepada dokter ahli dan *random sampling*. Kemudian video animasi akan dinilai berdasarkan hasil dari kuisioner tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta metode dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan pengertian animasi, jenis animasi, tahap-tahap dalam pembuatan animasi serta apa saja yang digunakan dalam pembuatan animasi edukasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis perancangan animasi edukasi mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, tema, dan *storyboard* yang digunakan untuk animasi edukasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi secara teknis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

