

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi multimedia, terutama teknologi informasi saat ini telah berkembang sangat cepat. Dengan berkembangnya teknologi mempermudah personal ataupun kelompok dalam penyampaian pesan. Multimedia merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi yang menggabungkan gambar, teks, suara, video, animasi menjadi sistem informasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik yang berguna dalam menyampaikan pesan. Dengan kemudahan dan keuntungan yang ada maka teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin.

Media penyuluhan adalah alat-alat yang digunakan oleh penyuluh dalam menyampaikan informasi. Alat bantu ini sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses penyuluhan (Notoatmodjo, 2007). Alat peraga ini dimaksudkan untuk mengerahkan indera sebanyak mungkin kepada suatu objek sehingga mempermudah persepsi.

PMI adalah sebuah organisasi perhimpunan nasional di Indonesia yang bergerak dalam bidang sosial kemanusiaan. Tugas pokok PMI adalah membantu pemerintah Indonesia di bidang sosial kemanusiaan terutama tugas-tugas kepalangmerahan yang meliputi: Kesiapsiagaan Bantuan dan Penanggulangan Bencana, Pelatihan Pertolongan Pertama untuk Sukarelawan, Pelayanan Kesehatan dan Kesejahteraan Masyarakat, Pelayanan Transfusi Darah. Salah satu kegiatannya

yaitu donor darah merupakan kegiatan sosial yang sederhana namun mempunyai peran yang sangat besar untuk kelangsungan hidup orang lain. Akan tetapi partisipasi anak usia remaja masih terbilang kurang. Salah satu cara untuk mengenalkan anak usia remaja dengan donor darah adalah dengan memberikan informasi edukatif berkaitan dengan donor darah tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk menjelaskan adanya permintaan dari pihak PMI Kota Yogyakarta untuk dibuatkan sebuah media penyuluhan tentang donor darah dan melakukan penelitian serta wawancara langsung ke objek. Maka judul yang digunakan adalah **“Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Penyuluhan Donor Darah PMI Kota Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana cara merancang *motion graphic* sebagai media penyuluhan donor darah PMI Kota Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan untuk menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan. Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Video penyuluhan ini berupa animasi dua dimensi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

2. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 7 Ultimate, Adobe Illustrator CC, Adobe After Effect CC, Adobe Premiere Pro CC dan Adobe Audition CC.
3. Informasi yang disampaikan melalui video penyuluhan ini adalah tentang pengenalan donor darah, manfaat donor darah, dan syarat donor darah.
4. Video ini nantinya akan digunakan sebagai media penyuluhan elektronik saat PMI Kota Yogyakarta melakukan penyuluhan di sekolah-sekolah.
5. Target *audience* dari video ini nantinya akan ditujukan untuk siswa-siswi ataupun remaja dari usia 13-18 tahun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Membuat video penyuluhan sebagai media penyuluhan donor darah yang berisi tentang pengenalan donor darah, manfaat donor darah, dan syarat donor darah.
2. Memberikan informasi dan edukasi kepada anak usia remaja tentang donor darah.
3. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi jenjang S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Video penyuluhan yang dapat digunakan PMI Kota Yogyakarta pada saat melakukan penyuluhan ke sekolah-sekolah.
2. Membantu menambah pengetahuan anak usia remaja tentang donor darah.
3. Menjadi referensi untuk dijadikan pedoman bagi peneliti lain dalam pembuatan proyek multimedia dengan teknik *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a) Metode observasi, dengan cara melakukan pengamatan terhadap video-video yang menggunakan teknik *motion graphic* sebagai referensi.
- b) Metode wawancara, dengan melakukan wawancara langsung ke pihak objek penelitian untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.
- c) Metode studi pustaka, dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dan sumber yang terpercaya untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Analisis Kebutuhan

- a) Kebutuhan fungsional, merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini.
- b) Kebutuhan non fungsional, merupakan analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui spesifikasi *hardware*, *software* dan *brainware* yang dibutuhkan selama pembuatan video penyuluhan donor darah.

1.6.3 Metode Perancangan

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

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

1.6.4 Metode Implementasi

Pada tahap implementasi dilakukan setelah video selesai secara keseluruhan. Video ini nantinya akan diimplementasikan saat adanya penyuluhan-penyuluhan di sekolah-sekolah oleh pihak PMI Kota Yogyakarta dan digunakan sebagai media informasi dan edukasi untuk para siswa-siswi berkaitan dengan donor darah.

1.1 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi sistematika berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah yang akan dibahas. Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar-dasar teori, yang berisi tinjauan pustaka, konsep dasar, serta *softeare-software* yang digunakan dalam perancangan video penyuluhan donor darah.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis mengenai proyek video yang dibuat, perancangan pembuatan video berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang bagaimana video digunakan dan apakah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan serta bagaimana memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan dan perancangan, kritik dan saran yang berguna bagi penulis, dan daftar pustaka