

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi yang terus berkembang, manusia memanfaatkan visual kreatif sebagai media pembelajaran, edukasi dan informasi. Informasi sendiri memegang peranan sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini untuk memberikan atau menyampaikan pesan komunikasi melalui visual [1]. Untuk itu dibuatlah media penyampaian informasi yang bisa menjelaskan secara rinci mengenai informasi yang terkait, salah satunya dengan Animasi 2D menggunakan teknik Motion Graphic. Motion graphic merupakan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan film dan desain grafis, seperti memasukkan potongan-potongan elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, tipografi, video, fotografi, dan musik [2]. Dengan menggunakan animasi dengan teknik motion graphic sebagai sarana media informasi yang bisa membantu masyarakat lebih memahami penyampaian informasi yang terkait.

UPT Puskesmas Embong Ijuk yang berada di Ds. Embong ijuk, Kecamatan Bermani Ilir, Kabupaten kepahiang, provinsi Bengkulu. Dalam masa wabah pandemi covid-19 ini, UPT puskesmas Embong Ijuk juga berpartisipasi melakukan program vaksinasi dan sosialisasi kepada masyarakat. Sosialisasi yang sudah dilakukan oleh pihak UPT Puskesmas Embong Ijuk berupa sosialisasi secara langsung dan sosialisasi dengan menggunakan spanduk. Sosialisasi secara langsung dilakukan dengan memberikan edukasi tentang pentingnya vaksin, dan efek samping dari vaksin. Tidak hanya sosialisasi secara langsung saja, dari pihak UPT Puskesmas Embong Ijuk juga memasang spanduk sebagai sosialisasi yang mengajak masyarakat untuk segera melakukan vaksinasi. Dengan adanya program ini diharapkan mampu mencegah penularan covid-19.

Dari sosialisasi yang telah dilakukan oleh UPT Puskesmas Embong Ijuk belum bisa sepenuhnya menyampaikan informasi secara rinci mengenai jenis-jenis vaksin dan efek samping dari setiap jenis vaksin tersebut. Maka dari itu banyak masyarakat yang mempertanyakan perbedaan dari setiap jenis vaksin serta

kehalalan dari setiap vaksin tersebut. Dengan adanya permasalahan tersebut perlunya media tambahan penyampaian informasi yang lebih rinci tentang jenis vaksin yang disebarakan. Supaya masyarakat lebih memahami jenis-jenis vaksin beserta efek samping dari setiap jenis vaksin.

Dari permasalahan tersebut, penulis menarik kesimpulan untuk membuat media tambahan penyampaian informasi yang lebih rinci untuk masyarakat UPT Puskesmas Embong Ijuk, yaitu dengan menggunakan Animasi 2D menggunakan teknik Motion Graphic. Diharapkan dengan adanya media tambahan ini bisa membantu masyarakat lebih memahami apa itu vaksin dan efek samping dari vaksin. Maka dari itu, judul penelitian yang saya ambil adalah "Implementasi Animasi 2D Sebagai Media Informasi Pengenalan Jenis Vaksin Covid-19 Dengan Teknik Motion Graphic".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, pokok dari permasalahan yang diselesaikan dalam penelitian ini adalah :

"Merancang dan membuat animasi Motion Graphic sebagai media informasi tentang pengenalan jenis vaksin Covid-19 pada UPT Puskesmas Embong Ijuk".

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari identifikasi rumusan masalah tersebut, dapat diambil beberapa poin, diantaranya sebagai berikut :

1. Video yang dibuat berupa video animasi 2D dengan Teknik Motion Graphic
2. Jenis vaksin yang dijelaskan dalam video media informasi ini yaitu vaksin Sinovac, AstraZeneca, Pfizer, Moderna, dan Booster.
3. Video diserahkan kepada pihak UPT Puskesmas Embong Ijuk dan hanya ditayangkan pada saat sosialisasi.

4. Video ini diuji oleh beberapa tenaga medis UPT puskesmas, ahli multimedia, dan beberapa masyarakat umum yang berada di UPT Puskesmas.
5. Durasi dari video ini +/- 4 menit.
6. Video ditunjukkan pada pasien atau masyarakat UPT Puskesmas Embong Ijuk
7. Software yang digunakan pada video informasi ini adalah Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Illustrator dan Adobe Audition.
8. Informasi yang digunakan dalam video media informasi tentang pengenalan jenis Vaksin Covid-19 ini, yaitu dari pihak UPT Puskesmas Embong Ijuk dan website resmi yang telah disepakati dengan pihak UPT Puskesmas Embong Ijuk.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Maksud dari penelitian ini yaitu untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan jenjang strata (S1) Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mampu menerapkan ilmu serta teori yang diperoleh selama untuk diterapkan secara langsung.
3. Mendeskripsikan tahapan pembuatan video informasi tentang pengenalan jenis – jenis vaksin Covid-19 dengan menggunakan teknik Motion Graphic.
4. Sebagai media yang digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat agar menambah pengetahuan mengenai vaksin Covid-19.
5. Pengembangan media informasi yang digunakan UPT Puskesmas Embong Ijuk dalam proses sosialisasi program vaksinasi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

### 1.5.1 Manfaat untuk penelitian

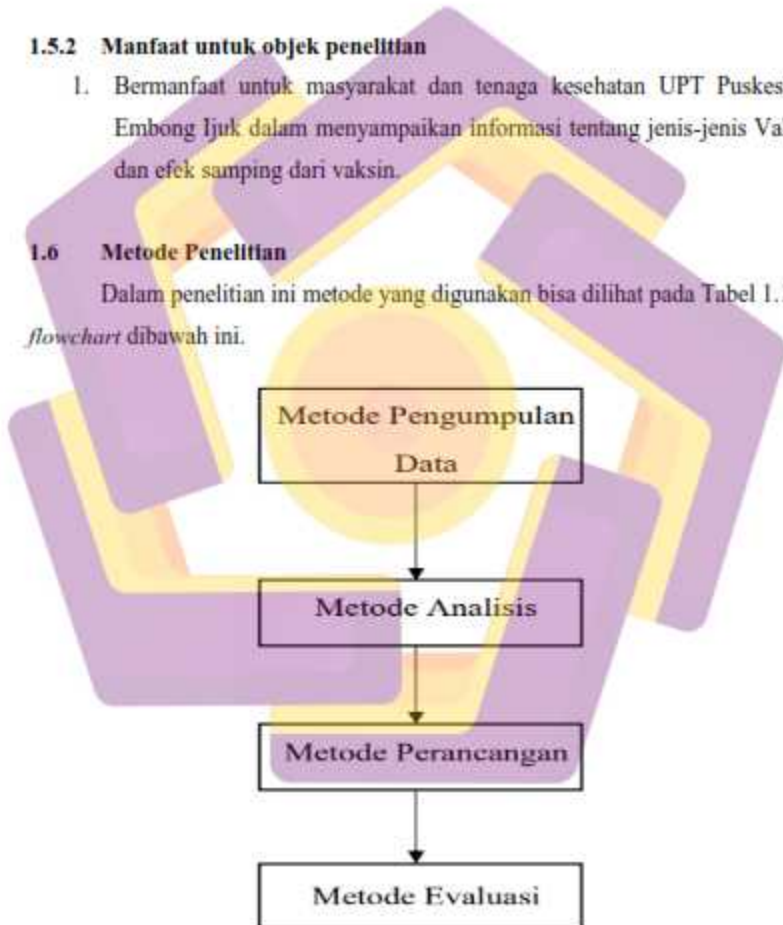
1. Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam kelulusan jenjang strata (S1) Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dalam penelitian ini, diharapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama ini dapat diterapkan.

### 1.5.2 Manfaat untuk objek penelitian

1. Bermanfaat untuk masyarakat dan tenaga kesehatan UPT Puskesmas Embong Ijuk dalam menyampaikan informasi tentang jenis-jenis Vaksin dan efek samping dari vaksin.

### 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan bisa dilihat pada Tabel 1.1 *flowchart* dibawah ini.



Gambar 1.1 Alur Penelitian



### **Metode pengumpulan Data**

1. Observasi  
pengamatan yang dilakukan dengan Metode Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan dapat dijadikan sebagai referensi utama.
2. Wawancara  
Melakukan wawancara dengan pihak UPT Puskesmas Embong Ijuk untuk mendapatkan informasi tentang jenis-jenis vaksin dan efek samping dari vaksin yang akan dibahas dalam penelitian ini.
3. Studi Pustaka  
Melakukan pengumpulan informasi yang terkait, dengan memanfaatkan Jurnal, buku - buku serta memanfaatkan internet yang berkaitan dengan tema skripsi yang dibuat.

### **Metode Analisis**

Dengan metode analisis ini bertujuan bisa merumuskan suatu masalah, solusi, serta kebutuhan apa saja yang terkait, yang akan diimplementasikan dalam bentuk media 2D Sebagai Media Informasi Tentang Pengenalan Jenis Vaksin Covid-19 dengan teknik Motion Graphic.

### **Metode Perancangan**

Dalam metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan Animasi 2D dengan teknik Motion Graphic, terdapat beberapa tahap yaitu :

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

### **Metode Evaluasi**

Supaya hasil data yang divisualisasikan dapat dengan mudah dimengerti oleh *audience* maka dibutuhkan tahap evaluasi ini dilakukan pengujian dan

pembahasan tentang teknik Motion Graphic yang dapat diterapkan pada video media informasi pengenalan jenis-jenis vaksin Covid-19.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini sistematika yang digunakan dalam penyusunan skripsi sudah sesuai dari ketentuan dari lembaga, yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab I ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab II ini berisikan landasan teori dengan tinjauan pustaka dan memaparkan teori-teori yang mendasari dari topik permasalahan penelitian, serta metodologi yang akan digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab III ini berisi tentang deskripsi singkat tentang objek penelitian. Penulisan harus menjelaskan hasil observasi yang sudah dilakukan pada objek penelitian.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab IV ini berisi implementasi terkait hasil dan proses yang sudah dibuat dalam penelitian dan menyajikan data dari hasil testing video.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab V atau bab penutup ini berisikan kesimpulan dari pertanyaan rumusan masalah, serta saran untuk pengembangan media video informasi lebih lanjut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Dalam daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam penelitian ini.

