

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berbagai perkembangan, teknologi multimedia adalah salah satu media yang mempunyai perkembangan teknologi yang sangat cepat. Multimedia dapat dimanfaatkan di berbagai bidang. Contohnya bidang ekonomi, sosial, politik, maupun kesehatan. Di Rumah Sakit Panti Rapih, pemanfaatan teknologi belum bekerja secara optimal.

Berdasarkan pengamatan penulis, disana terdapat ruang tunggu dengan fasilitas *LCD TV* bagi para pasien yang mengantre di apotek untuk pengambilan obat. Dari wawancara awal didapatkan data dari pihak rumah sakit mengatakan bahwa fungsi dari fasilitas tersebut sebagai media hiburan. Karena fungsinya untuk menayangkan film dan acara pada stasiun TV.

Sangat disayangkan karena fasilitas yang terdapat di rumah sakit tersebut tidak diselingi untuk menayangkan video edukasi kesehatan. Sedangkan pasien yang menunggu pengambilan obat di ruang tunggu beragam dan jumlahnya banyak, dari anak – anak hingga usia dewasa. Akan lebih baik jika fasilitas *LCD TV* di ruangan tersebut digunakan untuk menayangkan sebuah video edukasi kesehatan.

Dalam penelitian ini penulis akan membuat salah satu media yang termasuk dalam multimedia yaitu animasi. Pengertian animasi 2D adalah penciptaan gambar

bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut – turut atau *frame* yang mensimulasi gerak oleh setiap gambar.

Berdasarkan alasan diatas penulis mengambil judul “**Simulasi Video Animasi 2D Tentang Bahaya Merokok Bagi Jantung dan Paru - Paru di Ruang Tunggu Rumah Sakit Panti Rapih**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana simulasi video animasi 2D tentang bahaya merokok bagi jantung dan paru - paru di ruang tunggu rumah sakit panti rapih.
2. Bagaimanakah video animasi yang sesuai dengan kebutuhan Rumah Sakit Panti Rapih.
3. Bagaimanakah cara mendistribusikan hasil video animasi kepada RS. Panti Rapih.
4. Bagaimana menentukan bahwa video sudah sesuai dengan kebutuhan RS. Panti Rapih.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Simulasi Video Animasi 2D Tentang Bahaya Merokok Bagi Jantung dan Paru – Paru di Ruang Tunggu Rumah Sakit Panti Rapih ini, penulis memberi batasan yang jelas agar pembahasan topic ini lebih spesifik dan tidak menyimpang. Batasan – batasan tersebut antara lain :

1. Animasi ini berisi tentang proses masuknya asap rokok dari mulut ke paru-paru dan jantung yang diperjelas dengan narasi bagaimana proses dapat merusak organ – organ tersebut.
2. Menggunakan narasi yang menjelaskan proses animasi tersebut yang didapatkan dari sumber, yaitu situs internet.
3. Pembuatan animasi ini dibuat dengan menggunakan wacom sebagai alat untuk menggambar organ dan tubuh manusia dan yang diperlukan. Menggunakan *software Adobe Photoshop CS3* untuk menggambar. Lalu *Adobe After Effect CS3* untuk membuat animasi. Kemudian *Adobe Audition* untuk merekam narasi penjelasan animasi berformat *mp3*. Untuk merender video penulis menggunakan *software* dari *Adobe master Collection CS 6* yaitu *Media Encoder*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, dan *Broadcasting TV*.
2. Membuat Simulasi Video Animasi 2D Tentang Bahaya Merokok Bagi Jantung dan Paru – Paru di Ruang Tunggu Rumah Sakit Panti Rapih.

3. Mencari peluang guna untuk mengoptimalkan fungsi *LCD TV* yang terdapat di ruang tunggu Rumah Sakit Panti Rapih.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode wawancara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan kepada pihak terkait penayangan TV media di RS. Panti Rapih, yaitu pada bagian marketing multimedia.

1.5.2 Metode Analisis

Data Kualitatif yaitu data yang diperoleh melalui penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif yaitu data diperoleh dengan mencatat kalimat yang diperoleh dari wawancara.

1.5.3 Metode Implementasi

Pengimplementasian pada skripsi ini yaitu dengan adanya dokumentasi berupa foto ditayangkannya video animasi ini di RS. Panti Rapih. Gambar implementasi terlampir.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 Bab pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian video, kategori video, jenis – jenis format file video, pengertian animasi, jenis – jenis animasi, prinsip-prinsip animasi, analisis SWOT, tahapan pembuatan video, metode *alpha* dan *beta testing*, dan metode implementasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan umum perusahaan, tahapan pembuatan video pra produksi (ide cerita/konsep, tema, pembuatan naskah, dan *storyboard*), perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai bagaimana pembuatan simulasi video animasi 2D tentang bahaya merokok bagi jantung dan paru – paru mencakup produksi (*drawing, coloring, dan penganimasian*), dan tahap pasca produksi (*editing audio, rendering, burn file video ke CD*)

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

