

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk khususnya di Seksi Kesehatan Masyarakat, media informasi yang digunakan dalam menjalankan kegiatan sosialisasi maupun informasi yang saat ini diterapkan tentang bahaya merokok, hanya menggunakan media gambar saja sehingga kurang efektif bila diterapkan pada pandemi Covid-19. Oleh karena itu pada Seksi Promosi Kesehatan Dinas Kabupaten Nganjuk, dalam menjalankan media informasi yang ada untuk sekarang ini dinilai kurang efektif.

Dengan adanya Pandemi Covid-19 melakukan kegiatan sosialisasi di masyarakat, dan di Tingkat Pendidikan sangat terbatas, (Duwi Wahyuni, S.Kep. Ns., MM, 2020) [1] Kurangnya media informasi dalam bentuk visual, (Satya Widya Astuti, S.H., M.Si, 2020) [2]. Serta untuk saat ini masih rendahnya media informasi tentang bahaya rokok, jika dibandingkan dengan gencarnya media promosi yang dikeluarkan oleh produsen rokok (Yudhi Suryanto, S.KM., 2021) [3].

Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk sangat mendukung dengan adanya pengembangan media informasi berbasis multimedia dengan penerapan media visual berupa video, untuk membantu kegiatan sosialisasi layanan masyarakat yang dilakukan oleh Seksi Kesehatan Masyarakat Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk. Media informasi berbasis multimedia berupa video ini dirancang dengan menarik serta memiliki keunikan untuk dapat menjadikan tayangan

edukasi dan efektif kepada masyarakat, dengan tujuan untuk memberikan informasi layanan masyarakat tentang bahaya rokok bagi kesehatan. Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi yang didapat dengan membaca kadang – kadang sulit untuk dipahami dan pastinya membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk memahaminya [4]. Dengan Teknologi dan informasi yang sangat modern peneliti bermaksud memberikan media informasi berbasis multimedia berupa video motion graphic 2D, bertemakan “Bahaya Rokok Bagi Kesehatan Organ Manusia, dikarenakan multimedia sebagai tipe media digital seperti text, gambar, suara, dan video yang dipadukan dalam aplikasi atau presentasi interaktif multisensory untuk menyampaikan suara pesan atau informasi kepada pemirsa (Mao Neo, Ken T. K. Neo, 2001).

Dengan ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan media informasi layanan masyarakat dengan perancangan pembuatan media informasi yang edukatif berbasis multimedia berupa video motion graphic 2D. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat salah satu permasalahan tentang masih kurangnya media informasi tentang bahaya merokok di lembaga Kesehatan di Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk, dengan hal tersebut peneliti berinisiatif memberikan media informasi berupa video motion graphic 2D tentang “Bahaya Rokok Bagi Kesehatan Manusia” yang dapat menghasilkan tontonan yang bermanfaat, bagi semua masyarakat Penelitian

ini berjudul “Perancangan Video Motion Graphic 2D Tentang Bahaya Rokok Bagi Organ Manusia”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana cara membuat video motion graphic 2D tentang bahaya rokok bagi kesehatan organ manusia untuk Media Informasi Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam perancangan video motion graphic 2D, “Bahaya Rokok Bagi Kesehatan Organ Manusia” adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini berupa “Video Motion Graphic 2D tentang Bahaya Rokok Bagi Kesehatan Organ Manusia” untuk media informasi Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk Khususnya pada Seksi Promosi Kesehatan pada Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk
2. Media Informasi Akan digunakan Seksi Promosi Kesehatan pada Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk, untuk membantu kegiatan sosialisasi online pada saat adanya pembatasan kegiatan karena adanya Pandemi Covid-19.
3. Video motion graphic 2D, tentang bahaya rokok bagi kesehatan organ tubuh Manusia.

4. Software Dalam menyelesaikan perancangan video antara lain :
Corel Draw versi X7, Adobe After Effects CS6, Premiere Pro CS6, Adobe Audition CS6.
5. Peneliti mencari informasi mengenai kasus bahaya merokok melalui beberapa narasumber di Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan tontonan video motion graphic 2D tentang bahaya rokok bagi kesehatan organ manusia kepada Masyarakat luas.
2. Pembuatan Media Informasi Bahaya Rokok Bagi Kesehatan dengan menggunakan Motion Graphic.
3. Mencaritahu informasi mengenai bahaya merokok pada Kepala Seksi – seksi yang menangani kasus bahaya merokok di Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk.
4. Mengetahui tanggapan para Kepala P2PTM dan Keswa, Kepala Promosi Kesehatan Pemberdayaan Masyarakat, Kepala Sub Umum, Kepala Kesehatan Lingkungan tentang “Perancangan Video Motion Graphic 2D Tentang Bahaya Merokok Bagi Kesehatan Organ Manusia.”
5. Memberikan media informasi edukasi berupa Video Motion Graphic 2D Tentang Bahaya Merokok kepada seksi – seksi di Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk yang bertanggung jawab

menangani khusus bahaya merokok di wilayah Kabupaten Nganjuk.

Tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah :

1. Terciptanya video Motion Graphic 2D yang berjudul, “Bahaya Rokok Bagi Kesehatan Organ Manusia, yang dapat di gunakan sebagai media informasi Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk.
2. Menambah nilai tatanan rumah tangga dalam persentase TIDAK MEROKOK di Wilayah Kabupaten Nganjuk.
3. Mengurangi pengguna Rokok yang dilakukan oleh anak- anak.
4. Mendukung Program Pemerintah tentang Kawasan Tanpa Rokok.
5. Mmbantu Seksi Promosi Kesehatan dalam menjalankan sosialisasi online di tingkat pendidikan maupun masyarakat, saat terjadinya pandemi.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan dan penyelesaian video motion graphic 2D yaitu :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh penyelesaian dari masalah yang ada peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti terhadap masing - masing Kepala Seksi Kesehatan di Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk, yang berhubungan dengan masalah yang peneliti angkat dengan topik wawancara tentang Bahaya Rokok. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data atau informasi mengenai kegiatan pelaksanaan yang dilakukan oleh masing – masing Seksi Kesehatan kepada masyarakat, institusi Pendidikan, Puskesmas di Kabupaten Nganjuk, serta mengetahui permasalahan yang masih dialami oleh masing - masing Seksi Kesehatan di Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk. dan tanggapa Seksi - seksi Kesehatan Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk mengenai perancangan media informasi berupa “Video Motion Graphic 2D tentang Bahaya Rokok Bagi Kesehatan Organ Manusia” yang nantinya akan menjadi media informasi berupa edukasi kesehatan oleh Seksi P2PTM dan KEWSA, dan Promosi Kesehatan dan Pemberdayaan Masyarakat Di Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk kepada Masyarakat Kabupaten Nganjuk.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mencari informasi melalui internet yang kemungkinan tidak di dapat dalam proses wawancara.

1.5.2. Metode Analisis

Pada metode analisis kali ini menggunakan analisis SWOT, analisis SWOT sendiri merupakan singkatan dari *Strength* (S), *Weakness* (W), *Opportunities* (O), dan *Threats* (T), yang artinya Kekuatan (S), Kelemahan

(W), Peluang (O), dan Ancaman (T). Analisis yang dilakukan kali ini dilakukan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang ancaman sehingga dapat mengetahui media informasi yang sedang berjalan, sehingga peneliti dapat mengetahui apa yang dibutuhkan lembaga [5].

1.5.3. Metode Perancangan

Pada metode perancangan kali ini peneliti menggunakan metode perancangan Concept yang sudah diskusikan, dan perancangan dalam pembuatan Storyboard. Pada tahap concept peneliti melakukan perancangan ide, konsep, perancangan narasi, sedangkan perancangan Storyboard, Peneliti melakukan perancangan Scene, Video, Durasi, Backsound, dan Sound Effect.

1.5.4. Metode Pengembangan MDLC

Metode Pengembangan MDLC ini dilakukan berdasarkan dengan enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (penggabungan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). [6]

1. Concept
2. Design
3. Material Collecting
4. Assembly
5. Testing
6. Distribution

1.5.5. Metode Testing

Pengujian ini dilakukan dengan teknik Alpha test dan Beta test, yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan media informasi berupa video animasi motion graphic 2D, dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam video tersebut dengan alpha test. [7]

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan dari penelitian ini maka penulisan mengelompokkan materi penulisan menjadi lima (V) bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, dan Metode Penelitian dan Sistematika Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori yang melandasi permasalahan tentang penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisikan tentang analisis yang digunakan dan penjelasan tentang perancangan video motion graphic 2D tentang bahaya rokok bagi kesehatan organ manusia.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan video motion graphic 2D tentang bahaya rokok bagi kesehatan organ manusia, dimana tema tersebut diambil dikarenakan masih kurangnya media informasi mengenai bahaya rokok serta meningkatkan nilai persentase tatanan rumah tangga yang Tidak Merokok di Wilayah Kabupaten Nganjuk.

BAB V : PENUTUP

Pada Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh peneliti dan hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN