

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Corona Virus Disease (Covid-19) merupakan penyakit yang penyebarannya sangat cepat saat ini. Covid-19 adalah jenis penyakit baru yang disebabkan oleh infeksi Virus Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARSCOV-2) atau yang dikenal dengan novel coronavirus (2019-nCov). Virus ini menyerang bagian pernafasan bagi para penderitanya. Penularan penyakit ini dapat terjadi dengan berbagai cara, seperti melalui percikan saat orang batuk, bersin, atau berbicara, melalui kontak langsung, dan juga melalui benda di sekitar kita. Orang-orang yang telah tertular virus ini biasanya mengalami beberapa gejala, seperti batuk dan nyeri tenggorokan, demam dengan suhu tinggi ($>38^{\circ}\text{C}$), sesak nafas, dan flu yang disertai hidung tersumbat.

Dalam menghadapi wabah Covid-19 ini, perlu adanya perubahan sikap dari setiap orang dalam hal menjaga kesehatan tubuhnya masing-masing. Selain berbagai cara yang dianjurkan untuk mencegah terjadinya penularan Covid-19, mengubah kebiasaan negatif menjadi kebiasaan yang berdampak positif bagi dirinya sendiri sangat membantu dalam meminimalisir penularan wabah penyakit ini. Salah satu metode yang dianjurkan yaitu dengan menerapkan PHBS atau Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Menurut Kementerian Kesehatan (2015), PHBS merupakan perilaku kesehatan yang dilakukan oleh kesadaran diri sendiri, sehingga dapat menularkan kebiasaan yang positif kepada keluarga dan juga lingkungan masyarakat perihal menjaga kesehatan.

Anak-anak termasuk ke dalam kelompok usia yang sangat rentan terhadap penularan Covid-19 dari lingkungan sekitarnya, sebagian anak-anak yang terinfeksi Covid-19 seringkali tidak menunjukkan gejala infeksi. Menurut UU nomor 23 tahun 2022 tentang perlindungan anak, disebutkan bahwa anak merupakan amanah dan karunia Tuhan YME yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya. Oleh karena itu setiap anak berhak atas keberlangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Anak-anak dalam kondisi saat ini seyogyanya mendapatkan perhatian khusus tentang cara pencegahan dan penularan Covid-19, hanya saja keterbatasan sumber informasi baik dari orangtua, pengasuh, maupun media lainnya, maka penting dan perlu dilakukan edukasi untuk mengajarkan bagaimana perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). PHBS merupakan sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran yang menjadikan seseorang, serta, keluarga, kelompok, atau masyarakat agar mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat (Permenkes RI, No. 2289). Perilaku hidup bersih dan sehat untuk pencegahan virus Covid-19 dapat berupa melakukan pembiasaan seperti menjaga kebersihan lingkungan, olahraga teratur, dan mengonsumsi makanan bergizi. Perberdayaan masyarakat dalam upaya penerapan PHBS sangat penting untuk dilakukan karena langkah awal untuk memulai kebiasaan ini dimulai dari rumah tangga atau keluarga.

Video menjadi salah satu konten yang banyak diminati oleh para pengguna sosial media. Menurut Tay Vaughan, video sangat membantu dalam penyampaian informasi ketika elemen multimedia lainnya kurang berhasil. Video juga merupakan metode yang cerdas untuk mengirimkan multimedia kepada *audience* yang melihat di televisi maupun internet. Video dipilih karena dapat mengkomunikasikan lebih banyak informasi dan tidak hanya itu memiliki elemen visual tetapi juga elemen gerak, elemen suara yang membuatnya memiliki daya persuasif lebih.

Oleh karena itu diperlukan adanya sebuah media untuk memberikan informasi yang tepat kepada guru dan orangtua tentang betapa pentingnya edukasi perilaku hidup bersih dan sehat untuk anak-anak di masa pandemi seperti saat ini. Media informasi merupakan sarana yang sangat tepat dalam penyampaian informasi yang lengkap dan terperinci dalam bentuk video, audio, dan visual mengenai edukasi perilaku hidup bersih dan sehat untuk anak-anak. Sampai saat ini penggunaan media audio visual sebagai sarana sosialisasi yang efektif dan menarik karena tidak terlalu memuat banyak *text*, melainkan beberapa dari campuran gambar, warna, suara, dan motion. Dalam hal ini *motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan

film dan desain grafis. Bentuk *motion graphic* mempunyai keunggulan dimana informasi lebih mudah diserap. Penggunaan *motion graphic* dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data kedalam beberapa bagian besarnya untuk menyajikan informasi ke dalam bagian kecil. Dengan media edukasi *motion graphic* ini merupakan cara yang menarik dan sederhana untuk memberikan informasi. Selain itu manusia lebih banyak memperoleh informasi melalui sistem visual.

Melalui video *motion graphic*, *audience* tidak hanya dapat mendengar audio tetapi juga dapat melihat secara visualisasi informasi apa yang disampaikan, sehingga informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Selain itu, ilustrasi 2D yang sederhana, mudah dimengerti, dan secara umum digunakan untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan dapat menghindari kesalahpahaman penafsiran gambar. Dengan demikian diharapkan informasi yang disampaikan dapat dipresentasikan dengan lebih jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini mendapatkan rumusan sebagai berikut:

- Bagaimana memberikan metode edukasi perilaku hidup bersih dan sehat yang menarik, tidak membosankan dan dapat diterima untuk anak-anak dengan menggunakan video motion graphic?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya materi yang dibahas, maka penulis hanya membatasi masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Penjelasan penyakit Covid-19 dan gejalanya (Syntoms)
2. Penjelasan mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)
3. Video ini dalam pembuatannya menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, dan Adobe After Effect.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah:

1. Membuat video pembelajaran dengan teknik motion graphic yang menarik dan informatif dan juga mengidentifikasi perilaku hidup bersih dan sehat.
2. Menambah pengetahuan dan keterampilan anak-anak.
3. Mengedukasi anak-anak untuk meningkatkan kesehatan/imunitas dalam melaksanakan PHBS khususnya protokol kesehatan sebagai upaya untuk meminimalisir penularan virus Covid-19.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah:

- a. Manfaat untuk anak-anak:
 1. Dapat memahami tentang bahayanya Covid-19 dan memahami gejalanya.
 2. Memberikan pembelajaran atau informasi kepada anak-anak cara meminimalisir penyebaran Covid-19.
 3. Bisa dijadikan sebagai pembelajaran dan hiburan agar anak lebih mengerti tentang cara melakukan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).
- b. Manfaat bagi penulis:
 1. Dapat membuat animasi dengan maksimal.
 2. Menambah wawasan mengenai penerapan teknik motion graphic untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
 3. Meningkatkan kemampuan editing dalam teknik motion graphic.
 4. Menambah wawasan tentang pentingnya kesehatan.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Kuantitatif: Melakukan pengumpulan data penelitian yang berhubungan dengan objek masalah yang dikaji.
2. Study Literatur: Mencari informasi dari berbagai sumber, jurnal, buku, internet, dan pustaka.
3. Metode Wawancara:

Tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan, atau pendapat suatu hal.

4. Metode Analisis:

Untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

5. Metode Perancangan:

1. Pra Produksi

Dalam membuat karya animasi 2D yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal, dan konsep yang matang dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi:

- a. Konsep
- b. Cerita dan Skenario
- c. Desain Karakter
- d. Color Node
- e. Storyboard

2. Produksi

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan animasi 2D dengan tahap produksi:

- a. Key Animation
- b. Background
- c. Coloring

3. Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah bagian akhir dari rangkaian proses pembuatan animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat.

- a. Compositing
- b. Editing
- c. Rendering

1.7 Sistematika Penulisan
BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II Landasan Teori membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan penulisan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III Metodologi Penelitian berisi tentang langkah-langkah penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV hasil dan pembahasan berisi tentang hasil dan pembahasan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab V Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran.



