

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Sleman Sehat yang diinisiasi oleh BAZNAS Kabupaten Sleman bertujuan untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat melalui penyediaan layanan kesehatan serta bantuan medis. Meskipun program ini memiliki manfaat yang besar, kenyataannya masih banyak masyarakat yang belum mengetahui atau memahami isi dan tujuan program secara utuh. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media informasi yang menarik dan mudah dijangkau. Akibatnya, penyebaran informasi program belum merata, khususnya di kalangan masyarakat yang sangat membutuhkan layanan tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi komunikasi yang lebih efektif agar program dapat diterima secara lebih luas.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan media digital yang komunikatif dan mudah dipahami menjadi sebuah solusi yang tepat. Salah satu media yang dinilai efektif adalah video edukatif dengan pendekatan *motion graphic*. Video jenis ini mampu menggabungkan elemen visual, teks, suara, dan animasi secara dinamis, sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh audiens dari berbagai latar belakang. Informasi terkait prosedur layanan, manfaat program, serta cara mengaksesnya dapat disampaikan dengan lebih singkat, jelas, dan menarik melalui media ini.

Petanimilenial harus belajar tentang inovasi teknologi baru. Satu metode untuk sosialisasi, e-book adalah media informasi. Jika materi yang disampaikan menarik, hasil inovasi ini akan berdampak pada petani milenial.

Oleh karena itu, e-book "Peningkatan Produktivitas Lahan Kering Masam" menggunakan animasi gerak sebagai sumber informasi yang menarik tentang teknologi pengelolaan lahan kering masam[1].

Motion graphic adalah cara menyampaikan informasi dengan grafis dengan menggunakan video dan animasi untuk menggerakkan objek gambar.

Pemilihan teknologi *motion graphic* sebagai media penyampaian informasi dianggap tepat karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan secara visual dan interaktif. Dibandingkan dengan media konvensional seperti brosur atau teks panjang, *motion graphic* lebih efektif dalam menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman masyarakat. Selain itu, media ini mudah disebarluaskan melalui platform digital seperti media sosial, situs web resmi, atau aplikasi pemesanan, yang memungkinkan informasi menjangkau khalayak yang lebih luas. Dengan demikian, penggunaan *motion graphic* diharapkan mampu mendukung keberhasilan Program Sleman Sehat secara lebih optimal.

Pemilihan metode *motion graphic* dibandingkan dengan media seperti PowerPoint dipilih karena *motion graphic* dapat menyampaikan informasi dengan cara visual yang lebih hidup dan menarik perhatian. Berbeda dengan PowerPoint yang cenderung statis dan mengandalkan presentasi langsung, *motion graphic* dapat berfungsi secara mandiri sebagai video yang informatif, interaktif, dan mudah untuk dibagikan melalui media sosial serta platform digital lainnya. Ini menjadikan *motion graphic* sebagai opsi yang lebih efisien untuk mencapai masyarakat secara luas tanpa adanya batasan waktu dan lokasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dapat dirumuskan Bagaimana cara pembuatan video informasi tentang Program Sleman Sehat oleh BAZNAS Kabupaten Sleman dengan menggunakan teknik *motion graphic* yang menarik dan mudah dimengerti oleh masyarakat?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat video informasi tentang Program Sleman Sehat dari BAZNAS Kabupaten Sleman dengan menggunakan teknik *motion graphic* yang menarik serta mudah dimengerti oleh masyarakat, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan masyarakat terhadap program ini.

1.4 Batasan Masalah

batasan-batasan yang membatasi lingkup penelitian seperti:

1. Video ini menggunakan Teknik *Motion graphic* ini hanya mempromosikan program Sleman sehat dari Baznas Sleman
2. Laporan ini hanya berfokus pada *motion graphic* program Sleman sehat dari Baznas Sleman
3. Software yang digunakan untuk pembuatan video dibatasi pada software desain grafis dan animasi tertentu (seperti *Adobe After Effects*: Adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menciptakan animasi dan efek visual. Sangat tepat digunakan dalam produksi grafis bergerak karena memberi kebebasan untuk menggerakkan elemen seperti teks, ikon, dan gambar dengan cara yang dinamis dan menarik., *Adobe Illustrator*: Perangkat ini digunakan untuk menghasilkan desain grafis vektor, termasuk logo, ikon, dan ilustrasi dengan tingkat ketelitian yang tinggi. Karya desain dari Illustrator sering kali diolah lagi menjadi aset visual yang kemudian dianimasikan di *After Effects*, *Adobe Premiere Pro*: Merupakan program editing video profesional. Digunakan

untuk merakit video akhir, menggabungkan animasi yang berasal dari *After Effects* dengan narasi, musik latar, serta menambahkan transisi dan teks penutup.).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

1. Untuk BAZNAS Kabupaten Sleman:
Mendukung peningkatan efektivitas pelaksanaan Program Sleman Sehat dengan menyediakan media promosi yang inovatif dan menarik melalui pendekatan animasi visual.
2. Untuk Masyarakat:
Meningkatkan pemahaman dan kepedulian masyarakat mengenai pentingnya program kesehatan sebagai bagian dari usaha mencapai kesejahteraan.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN
Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, Batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA
Menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian ini, termasuk teori mengenai motion grapich.
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN
Pada bab ini berisi tentang bagaimana video ini dibuat.
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
Menyajikan hasil implementasi pembuatan video dan pembahasan efektivitas media yang dibuat.
5. BAB V PENUTUP
Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.