BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Imunisasi adalah pemberian vaksin berupa mikroba hidup yang sudah dilemahkan untuk meningkatkan sistem kekebalan tubuh yang umumnya di lakukan dengan proses penyuntikan. Hal tersebut dilakukan untuk mencegah bakteri dan virus masuk ke dalam tubuh dan menyebabkan penyakit. Umumnya imunisasi di lakukan kepada anak-anak, hal tersebut tentunya memiliki alasan tersendiri. Sistem kekebalan tubuh sangat rentan terserang oleh berbagai jenis penyakit pada usia dini. Oleh sebab itu imunisasi menjadi pilihan tepat untuk mencegah anak-anak menderita penyakit yang diakibatkan oleh virus dan bakteri dengan cara mebangun sistem kekebalan tubuh untuk melawan virus atau bakteri tertentu yang dapat menyebabkan penyakit. Oleh karena hal tersebut maka, pemerintah Indonesia menerapkan program "wajib imunisasi" pada anak untuk mengurangi angka penyebaran penyakit pada anak. Namun, meskipun imunisasi merupakan program wajib pemerintah dan sebuah tindakan tepat untuk kesehatan anak, masih banyak orang tua yang memiliki kendala untuk mengajak anaknya yang enggan untuk melaksanakan program imunisasi. Hal tersebut di sebabkan oleh citra imunisasi yang terlihat 'menyeramkan' bagi anak karena mereka takut di suntik.

Melalui permasalahan di atas, perancang menyimpulkan bahwa diperlukannya sebuah metode persuasif yang menarik dan efektif untuk anak agar anak tersebut mau melaksanakan imunisasi. Salah satu metode yang di sukai anak-anak adalah media visual yaitu animasi. Animasi adalah sekumpulan gambar yang disusun secara beraturan yang telah disesuaikan dengan alur pergerakan yang telah ditentukan untuk menghasilkan gambar yang bergerak. Gambar yang dipergunakan dapat berupa gambar tradisional, digital, atau foto. Pada animasi ini kami akan mengubah pandangan anak terhadap kegiatan imunisasi menjadi sebuah kegiatan bermanfaat dan keren. Animasi yang akan dibuat adalah animasi edukasi yang memuat informasi, manfaat, tujuan hingga poin penting dari imunisasi untuk anak.

Sebagai perancang *Environment* pada animasi"Ayo Imunisasi", perancang akan merancang sesuai target audiens yang merupakan anak-anak. Meninjau dari target animasi dan perancangan yang tersusun, maka perancang akan merancang *Environment* yang menarik dan sesuai untuk animasi tersebut dengan berlandaskan metode dan teori

yang akan dipergunakan untuk memenuhi data penunjang rancangan desain *Environment*.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, terdapat beberapa poin identifikasi permasalahan yang dapat menjadi acuan dari pembuatan animasi "Ayo Imunisasi" seperti dibawah ini:

- Minimnya edukasi tentang manfaat imunisasi pada anak-anak.
- Banyaknya orang tua yang sulit membujuk anak untuk melaksanakan imunisasi.
- Tidak efektifnya metode sosialisasi imunisasi untuk anak-anak.
- Imunisasi memiliki citra 'mengerikan' pada anak-anak.

1.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang pada analisis ini adalah:

- Bagaimana perwujudan *Environment* yang efektif untuk animasi "Ayo Imunisasi" agar diminati oleh audiens?
- Bagaimana memberikan edukasi tentang manfaat imunisasi pada target audiens?

1.3. Ruang Lingkup Masalah

- **Apa**

  Perancangan ini membahas tentang *Environment* pada animasi "Ayo Imunisasi".
- **Bagaimana**

  Desain ini berfokus kepada perancangan *Environment* animasi "Ayo Imunisasi", untuk memperngaruhi audiens agar tertarik menonton animasi ini.
- **Siapa**

  Perancangan *Environment* pada animasi ini ditujukan kepada anak-anak pada usia antara 3 sampai 14 tahun yang masih berada pada tahap wajib pemberian imunisasi.
- **Tempat**

  Karena Imunisasi merupakan program nasional pemerintah Indonesia, lokasi yang menjadi objek penelitian adalah kota Bandung yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia.
- **Waktu**

  Batasan masalah pada tulisan ini adalah rentang waktu antara tahun 2017 sampai 2018.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah:

- Membangun *Environment* pada animasi“Ayo Imunisasi” yang tepat.
- Memberikan Edukasi tentang manfaat imunisasi

1.4.2. Manfaat Perancangan

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang didapatkan dari perancangan *Environment* animasi “Ayo Imunisasi” yaitu:

- Dapat menjadi salah satu metode untuk membantu orang tua membujuk anaknya agar melaksanakan imunisasi demi kesehatan.
- Menerapkan teori adaptasi animasi sebagai media edukasi bagi anak dengan baik.
- Dapat merancang animasi edukasi yang sesuai dengan prinsip-prinsip animasi.
- Dapat mempelajari proses pembuatan *Environment* yang menarik berdasarkan teori-teori yang di gunakan.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapatkan dari perancangan *Environment* pada “Animasi Tentang Edukasi Imunisasi untuk Anak” yaitu:

- Memberikan edukasi pada anak tentang manfaat imunisasi untuk kesehatan.
- Meningkatkan kesadaran dan kemauan anak untuk melaksanakan imunisasi.
- Membantu orang tua untuk membujuk anak melaksanakan imunisasi dengan cara yang persuasif dan menarik.
- Terbentuknya media edukasi tentang manfaat imunisasi untuk anak.

1.5.1. Metode Perancangan

1.5.2. Teknik Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah:

A. Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang tidak bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah

responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas (Sugiyono, 2011:142). Kuesioner atau angket ada dua macam yaitu kuesioner berstruktur atau bentuk tertutup dan angket tidak terstruktur atau terbuka. Angket tertutup berisikan pertanyaan yang disertai dengan pilihan jawaban. Angket terbuka berisi pertanyaan yang tidak disertai dengan jawaban. Metode pengumpulan data dengan angket dapat menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan peneliti terhadap responden.Teknik pengumpulan data ini adalah dengan cara menyebarkan sejumlah pertanyaan kepada responden tertentu untuk memenuhi data kuantitatif terhadap konten informasi dan desain animasi yang akan dipergunakan pada animasi "Ayo Imunisasi".

B. Studi Pustaka

Dalam studi pustaka, data yang didapatkan cenderung teoritis atau tertulis. Sugiyono (2012) menambahkan, studi pustaka adalah kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Pengambilan data yaitu dengan melalui dokumen tertulis ataupun elektronik. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

1.5.3. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan cara atau langkah pemikiran penelitian untuk mengolah data yang berhasil dikumpulkan dan merupakan tindak lanjut dari usaha untuk menguji kebenaran dari data tersebut. Analisa data yang digunakan dalam laporan ini adalah:

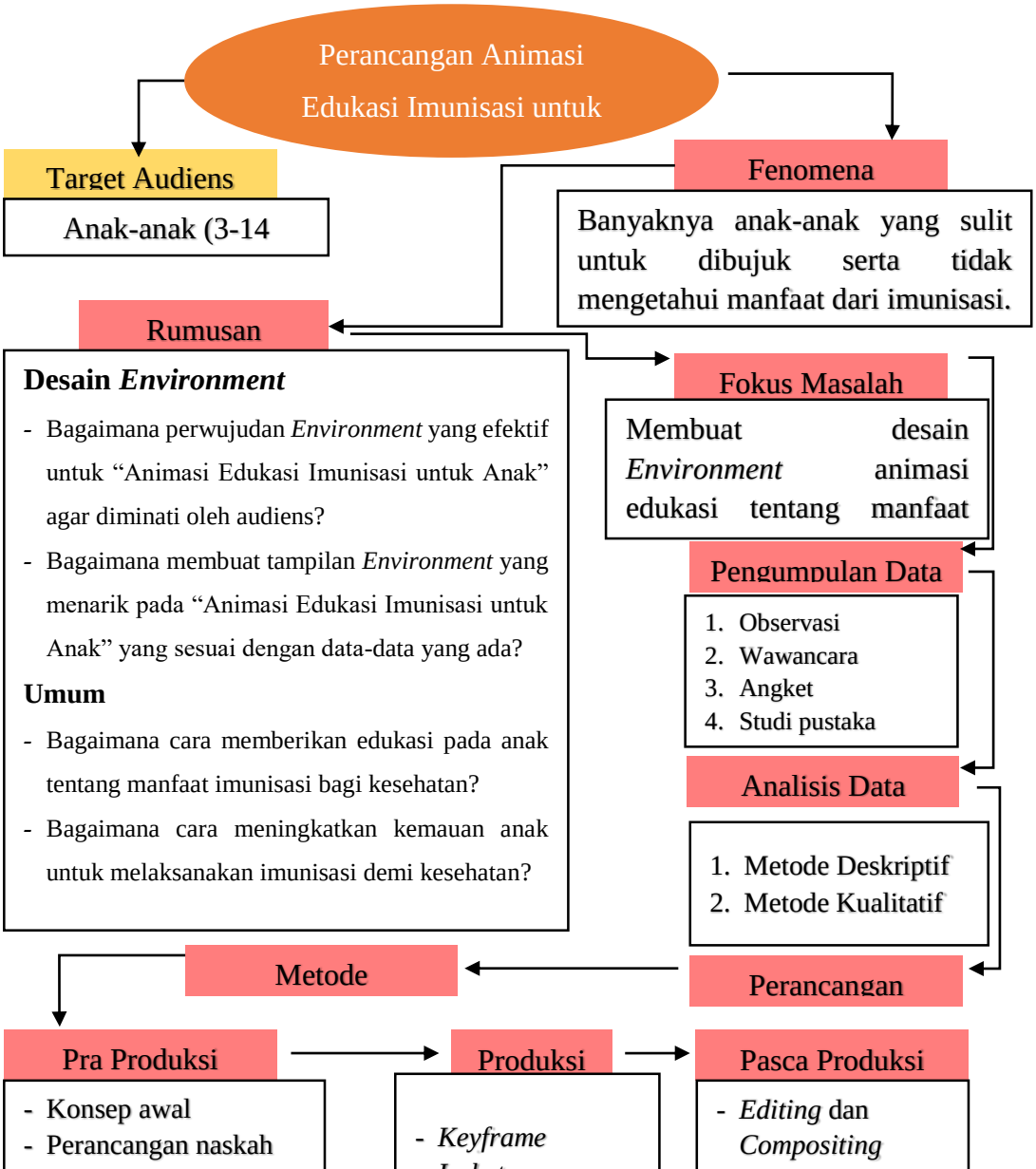
A. Analisis kualitatif

Menurut Nicholas Walliman (2011), dalam penelitian kualitatif definisi konsep dan proses penelitian akan lebih tentatif dan eksploratif. Jenis penelitian ini didasarkan pada data yang banyak diekspresikan dalam bentuk kata, deskripsi, catatan, pendapat, perasaan, dan lainnya, bukan pada angka. Analisis data aspek non sistematis dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang menghasilkan uraian yang mendalam tentang tulisan, perilaku dan hal lainnya yang dapat diamati dari data yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik Karena tidak dapat diperoleh dengan prosedur statistik atau kuantifikasi, seperti data yang diperoleh pada aspek imaji.

B. Analisis kuantitatif

Analisis kuantitatif berhubungan dengan data berupa angka dan menggunakan operasi matematika untuk menyelidiki sifat data tersebut (Nicholas Walliman 2011:113). Untuk data lainnya yang dapat diperoleh secara kuantifikasi, maka menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk menentukan nilai suatu variabel. Indikator yang dipergunakan untuk penilaian kuesioner dapat menggunakan sistem poin yang dinilai melalui penilaian responden pada pertanyaan bergradasi. Setiap jawaban memiliki poin yang berbeda sebagai indikator nilai mayoritas responden.

1.6. Kerangka Perancangan



1.7. Pembabakan

Sistematika perancangan *Environment* pada animasi “Ayo Imunisasi” ini adalah sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

  Pada bab ini perancang menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodelogi perancangan, metode analisis data, sistematika perancangan dan kerangka perancangan animasi “Ayo Imunisasi”.

- **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

  Bab ini perancang membahas tentang landasan teori yang dipergunakan dalam perancangan *Environment* pada animasi “Ayo Imunisasi”.

- **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

  Bab ini perancang membahas analisis data yang telah dikumpulkan mempergunakan metode analisis data yang sudah di tentukan sebelumnya pada BAB I.

- **BAB VI KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

  Bab ini membahas konsep dan perancangan *Environment* pada “Ayo Imunisasi”. Hal tersebut menjabarkan tahap-tahapan yang akan dilakukan untuk *Environment* pada animasi “Ayo Imunisasi”.

- **BAB V PENUTUP**

  Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari perancangan *Environment* pada animasi “Ayo Imunisasi”.