

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Imunisasi adalah suatu usaha memberikan kekebalan anak terhadap penyakit. Imunisasi suatu tindakan dengan sengaja memasukkan vaksin berupa mikroba hidup yang sudah dilemahkan. Dimana imunisasi dapat menimbulkan kekebalan terhadap tubuh. Imunisasi juga dapat dikatakan suatu tindakan dengan sengaja memasukkan vaksin yang berisi mikroba hidup yang sudah dilemahkan pada balita. Imunisasi merupakan salah satu pencegahan penyakit infeksi senu yang paling efektif (Proverawati dan Andhini, 2010). Imunisasi menggunakan vaksin yang ditujukan untuk anak tentunya memiliki alasan tersendiri. Sistem kekebalan tubuh pada usia dini rentan terserang oleh berbagai jenis penyakit, imunisasi menjadi pilihan tepat untuk mencegah mereka dari terjangkitnya penyakit dengan cara membangun sistem kekebalan tubuh terhadap virus atau bakteri tertentu. Hal tersebut dilakukan untuk mencegah terjangkitnya penyakit fatal yang dapat menyerang kapan saja saat sistem kekebalan tubuh anak yang belum cukup kuat layaknya sistem kekebalan tubuh seorang dewasa. Berangkat dari hal tersebut, pemerintah Indonesia sudah menerapkan program “wajib imunisasi” pada anak untuk menekan angka penyebaran penyakit pada anak tersebut. Indonesia telah melakukan upaya imunisasi sejak tahun 1970-an kepada bayi dan anak (Satgas Imunisasi Ikatan Dokter Anak Indonesia, 2014: 14). Namun, walaupun imunisasi dengan vaksin merupakan program wajib pemerintah dan sebuah tindakan tepat untuk kesehatan, orang tua memiliki kendala untuk mempengaruhi anak yang tidak berkenan untuk melaksanakan program imunisasi dengan vaksin. Hal tersebut diakibatkan dengan citra imunisasi dengan vaksin yang terlihat ‘menyeramkan’ bagi anak karena melibatkan jarum suntik. Terlansir pada artikel Kompas mengenai “Anak dan Jarum Suntik” (kompas.com - 08/05/2008, 10:08 WIB), dapat disimpulkan bahwa anak-anak cenderung menerima suntikan lebih banyak dibandingkan orang dewasa. Mereka setidaknya dapat menerima hingga 20 suntikan sampai berumur 2 tahun. Dan kegiatan tersebut pasti dilaksanakan oleh tenaga medis dan bertempat di fasilitas kesehatan, sehingga anak-anak memiliki kesan buruk pada kegiatan imunisasi dengan vaksin tersebut.

Melalui permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukannya sebuah metode persuasif yang efektif untuk anak agar mereka terdorong untuk melaksanakan imunisasi dengan vaksin. Metode yang disukai anak-anak merupakan sebuah media visual yang menyenangkan layaknya animasi. Menurut Partono Soenyoto (2014:1), membuat animasi bukan hanya sekedar menggerakkan objeknya semata, tetapi lebih dari itu, yaitu bagaimana ‘menghidupkan objeknya’ sehingga animasinya terkesan hidup dan bernyawa, seperti layaknya makhluk hidup. Gambar atau objek yang dipergunakan dapat berupa gambar tradisional, digital, foto dan lainnya. Animasi dapat juga disebut sebagai objek atau gambar yang digabungkan serta disusun secara beraturan sesuai ketentuan pergerakan yang telah ditentukan untuk menghasilkan gambar yang bergerak. Gambar atau objek yang dipergunakan dapat berupa gambar tradisional, digital, foto dan lainnya. Kami akan membuat sebuah animasi edukasi yang akan mengubah pandangan anak terhadap kegiatan imunisasi dengan vaksin menjadi sebuah kegiatan bermanfaat dan keren. Animasi yang dibuat merupakan animasi edukasi yang memuat informasi manfaat, tujuan hingga poin penting dari imunisasi dengan vaksin untuk anak. Media animasi dipergunakan karena animasi mudah dimengerti dan menarik untuk disimak bagi anak-anak.

Sebagai perancang desain karakter animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada Anak Usia 7-14 tahun, penulis akan merancang sesuai target edukasi yang merupakan anak-anak. Meninjau adanya spesifikasi target penonton dan konten animasi yang tersusun, penulis akan merancang desain karakter yang efisien dan menarik untuk animasi tersebut dengan berlandaskan metode-metode yang akan dipergunakan untuk memenuhi data penunjang rancangan desain karakter.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, terdapat beberapa poin identifikasi permasalahan yang dapat menjadi acuan dari pembuatan animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun seperti dibawah ini:

- Minimnya edukasi tentang manfaat imunisasi dengan vaksin pada anak.
- Banyaknya orang tua yang sulit membujuk anak untuk melaksanakan imunisasi dengan vaksin.

- Tidak efektifnya metode sosialisasi imunisasi dengan vaksin pada anak-anak.
- Imunisasi dengan vaksin memiliki citra ‘mengerikan’ pada anak-anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang pada analisis ini adalah:

- Bagaimana cara meningkatkan kemauan anak untuk melaksanakan imunisasi dengan vaksin demi kesehatan?
- Bagaimana desain karakter yang efektif untuk animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

A. Apa

Perancangan ini membahas tentang desain karakter animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun.

B. Bagaimana

Desain ini berfokus kepada desain karakter animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun, untuk mempengaruhi anak-anak yang menonton animasi ini dapat memahami dan mengetahui peran penting imunisasi dengan vaksin untuk kesehatan dan konten informasi utama yang tersampaikan dengan baik.

C. Siapa

Desain karakter animasi ini ditujukan kepada anak-anak pada usia antara 7 sampai 14 tahun yang masih berada pada tahap wajib pemberian imunisasi dengan vaksin.

D. Tempat

Karena imunisasi dengan vaksin merupakan program nasional pemerintah Indonesia, lokasi yang menjadi objek penelitian adalah kota Bandung yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia.

E. Waktu

Batasan masalah pada tulisan ini adalah rentang waktu antara tahun 2017 sampai 2018 yang merupakan tahun pembuatan animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah:

- Meningkatkan kemauan anak untuk melaksanakan imunisasi dengan vaksin demi kesehatan.
- Membangun desain karakter animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun yang tepat.

1.4.2 Manfaat Perancangan

A. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang didapatkan dari desain karakter animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun yaitu:

- Dapat menjadi salah satu metode untuk membantu orang tua membujuk anaknya agar melaksanakan imunisasi dengan vaksin demi kesehatan.
- Menerapkan teori adaptasi animasi sebagai media edukasi bagi anak dengan baik.
- Membangun karakter animasi yang kreatif untuk meningkatkan kemampuan dalam merancang sebuah desain karakter.

B. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapatkan dari desain karakter animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun yaitu:

- Meningkatkan kesadaran dan kemauan anak untuk melaksanakan imunisasi dengan vaksin.
- Membantu orang tua untuk membujuk anak melaksanakan imunisasi dengan vaksin melalui media persuasif dan menarik.
- Terbentuknya media edukasi tentang manfaat imunisasi dengan vaksin pada anak.

1.5 Metode Perancangan

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan 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). Metode pengumpulan data dengan angket dapat menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan peneliti terhadap responden. Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara menyebarkan sejumlah pertanyaan kepada audiens / responden tertentu untuk memenuhi data kuantitatif yang di kualitatifkan terhadap konten informasi yang akan dipergunakan pada animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun.

B. Studi Pustaka

Dalam studi pustaka, data yang didapatkan cenderung teoritis atau tertulis. Sugiyono (2012) berpendapat bahwa, 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 dapat melalui dokumen tertulis (*hardcopy*) seperti buku cetak, surat kabar dan lain sebagainya maupun elektronik (*softcopy*) berupa jurnal internet, pdf dan lain sebagainya. Dokumen tersebut dibutuhkan sebagai konten pendukung kelengkapan data yang lainnya. Metode studi pustaka dipergunakan untuk mendapatkan informasi penting yang berkaitan dengan konten informasi “Animasi Pendek 2D Edukatif “Ayo Imunisasi!” pada Anak Usia 7-14 tahun.”. Informasi tersebut berupa undang-undang program imunisasi, informasi tentang imunisasi hingga data perkembangan program imunisasi setiap tahunnya.

1.5.2 Metode Analisis Data

Analisis data ialah suatu langkah yang diperlukan dalam penelitian dengan cara mengolah data yang telah dikumpulkan untuk diuji kebenaran dan relevansi data tersebut. Metode analisa data yang digunakan dalam pengantar karya ini adalah:

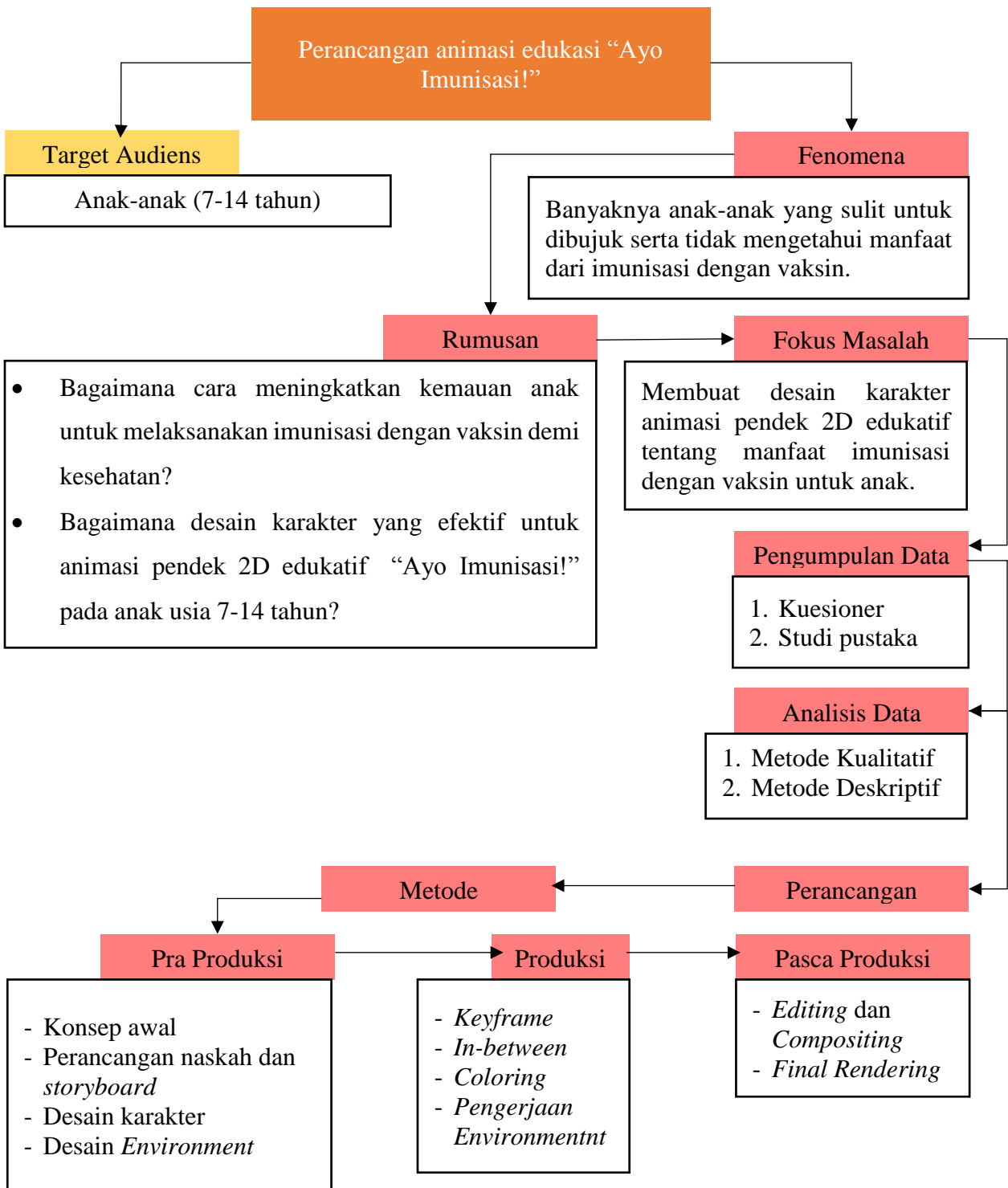
A. Analisis Kualitatif

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. Dengan metode ini, dapat diketahui struktur sosial objek, nilai-nilai konten ataupun objek visual. Tingkat kualitas objek dapat dinilai melalui indikator-indikator tertentu yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.

B. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang paling mendasar untuk menggambarkan keadaan data secara umum. Analisis deskriptif ini meliputi beberapa hal, yakni distribusi frekuensi, pengukuran tendensi pusat, dan pengukuran variabilitas (Wiyono, 2001). Data yang disajikan pada analisis deskriptif dapat berupa tabel, diagram, grafik, dan lain sebagainya. Bentuk penyajian tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam pemahaman data-data yang disajikan. Dalam ilmu perencanaan, penggunaan statistik deskriptif dapat dilakukan untuk mempermudah penyampaian informasi agar mudah dipahami.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1. Kerangka Perancangan

Sumber: Penulis 2018

1.7 Pembabakan

Sistematika perancangan desain karakter animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun ini adalah sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, metode analisis data, sistematika perancangan dan kerangka perancangan animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun.

- **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Bab ini penulis membahas tentang landasan teori yang dipergunakan dalam perancangan desain karakter animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun.

- **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Bab ini penulis membahas analisis data yang telah dikumpulkan mempergunakan metode analisis data kuantitatif dan kualitatif yang sudah di tentukan sebelumnya pada BAB I.

- **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini membahas konsep dan perancangan desain karakter pada animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!”. Hal tersebut menjabarkan tahap-tahapan yang akan dilakukan untuk desain karakter animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun.

- **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari perancangan desain karakter animasi pendek 2D edukatif “Ayo Imunisasi!” pada anak usia 7-14 tahun.