

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketika musim hujan, kota Bandung sering mengalami banjir. Akibat banjir tersebut menimbulkan berbagai macam penyakit.

Leptospirosis merupakan penyakit zoonosis yang disebabkan oleh bakteri genus *Leptospira* yang menyerang hewan dan manusia. Kepala Bidang pengendalian penyakit dan penyehatan lingkungan Dinas Kesehatan Kota Bandung Susatyo Triwilopo menjelaskan, dari awal tahun sampai saat ini, sudah tiga warga Kota Bandung terkena penyakit leptospirosis. Dua orang dari Puskesmas Citarip Kelurahan Kopo mendapatkan perawatan di rumah sakit. Sementara, satu orang meninggal dunia di awal bulan April merupakan warga Sukahaji Kota Bandung.¹

Andi Santoso mengungkapkan bahwa mengakui tidak mengetahui penyakit yang diderita ibunya adalah leptospirosis.²

Golongan manusia dari segi usia yang rentan terkena penyakit ini adalah anak-anak kecil dan orang lanjut usia. Sebab, daya tahan tubuh anak kecil belum kebal, sedangkan pada daya tahan tubuh lansia sudah mulai menurun. Dari segi pekerjaan, para petugas kebersihan adalah golongan yang paling rentan terinfeksi bakteri *Lepstospira* sp.³

Sekarang ini, animasi merupakan media hiburan yang sangat digerami oleh masyarakat. Salah satunya adalah anak-anak. Animasi memuat konten cerita, tokoh, dan konsep *background*.

¹ Kodrati, Finalia. "Penderita Penyakit Leptospirosis di Bandung Meninggal". Diakses dari <https://www.viva.co.id/berita/nasional/767372-penderita-penyakit-leptospirosis-di-bandung-meninggal>. Pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 13.24.

² Kompas.com. "Dua Orang Meninggal Diserang Leptospirosis". Diakses dari <https://nasional.kompas.com/read/2008/05/09/14134131/dua.orang.meninggal.diserang.leptospirosis>. Pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 14.11.

³ Sukma, Defrina. "Waspada! Leptospirosis di Kala Banjir". Diakses dari <http://news.unair.ac.id/2016/03/04/waspada-leptospirosis-di-kala-banjir/>. Pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 16.40.

Motion graphic merupakan media interaktif, biasanya untuk menginformasikan konten yang akan disampaikan. Perancang tertarik membuat *motion graphic* tentang penyakit Leptospirosis untuk menyampaikan sebuah informasi. *Motion Graphic* yang disampaikan menggunakan bentuk infografis. Selain media interaktif, *motion graphic* ini bisa menjadi ilmu pengetahuan bagi masyarakat yang belum mengetahui penyakit Leptospirosis.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Kurangnya pengetahuan dari masyarakat tentang penyakit Leptospirosis.
- Penyakit Leptospirosis tidak disadari secara tidak langsung oleh masyarakat bahwa penyakit tersebut berbahaya.
- Belum adanya media animasi tentang penyakit Leptospirosis.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang konsep cerita mengenai pengetahuan penyakit Leptospirosis?
2. Bagaimana merancang media *motion graphic* sehingga diterima dengan baik oleh audiens?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang dijadikan perancang sebagai batasan perancangan dalam membuat karya antara lain:

1.3.1 Apa

Perancangan media *motion graphic* sebagai media pengetahuan penyakit Leptospirosis.

1.3.2 Bagian Mana

Perancangan ini difokuskan kepada informasi pada motion graphic yang berisi tentang penjelasan penyakit leptospirosis, gejala yang dialami, dampak, serta pencegahan yang sebaiknya dilakukan terhadap penyakit leptospirosis.

1.3.3 Siapa

Perancangan ini ditunjukkan kepada audience 15-25 tahun.

1.3.4 Tempat

Lokasi penelitian akan berlangsung di wilayah kota Bandung.

1.3.5 Waktu

Perancangan ini dibuat pada tahun 2018 dan akan selesai pada tahun 2019.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari perancangan karya ini adalah:

- 1) Untuk memberikan informasi mengenai pengetahuan penyakit Leptospirosis
- 2) Untuk mengetahui cara merancang *motion graphic* sehingga diterima dengan baik oleh audiens

1.5 Manfaat Perancangan

1. Bagi Perancang

Menambah wawasan terhadap penyakit Leptospirosis, serta menambah pengetahuan mengenai perancangan media animasi *motion graphic*.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat membantu menambah pengetahuan mengenai penyakit Leptospirosis dan mengetahui cara mencegah penyakit Leptospirosis.

1.6 Metodologi Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan mendatangi tempat seperti gang Curug Candung, puskesmas Moch. Ramdan, puskesmas Dayeuh Kolot. Selain itu, perancang melakukan observasi dengan menonton motion graphic tentang penyakit.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menemui narasumber secara langsung. Narasumber-narasumber tersebut adalah:

a. Dokter Joeri, yang merupakan seorang dokter umum di klinik Nayaka Husada 05 Bandung. Wawancara dilakukan melalui bertemu langsung dengan narasumber, pada bulan September 2018.

b. Ibu mawar (nama disamarkan) merupakan seorang dokter hewan di klinik klinik dokter hewan Anton Bandung. Wawancara dilakukan dengan bertemu langsung pada bulan Januari 2019.

d. Dokter Ayesha merupakan seorang dokter di Puskemas Moch. Ramdan. Wawancara dilakukan dengan bertemu langsung pada bulan September 2018.

c. Bapak Ujang merupakan seorang penderita penyakit Leptospirosis di Banjaran. Wawancara dilakukan dengan bertemu langsung pada bulan Februari 2019.

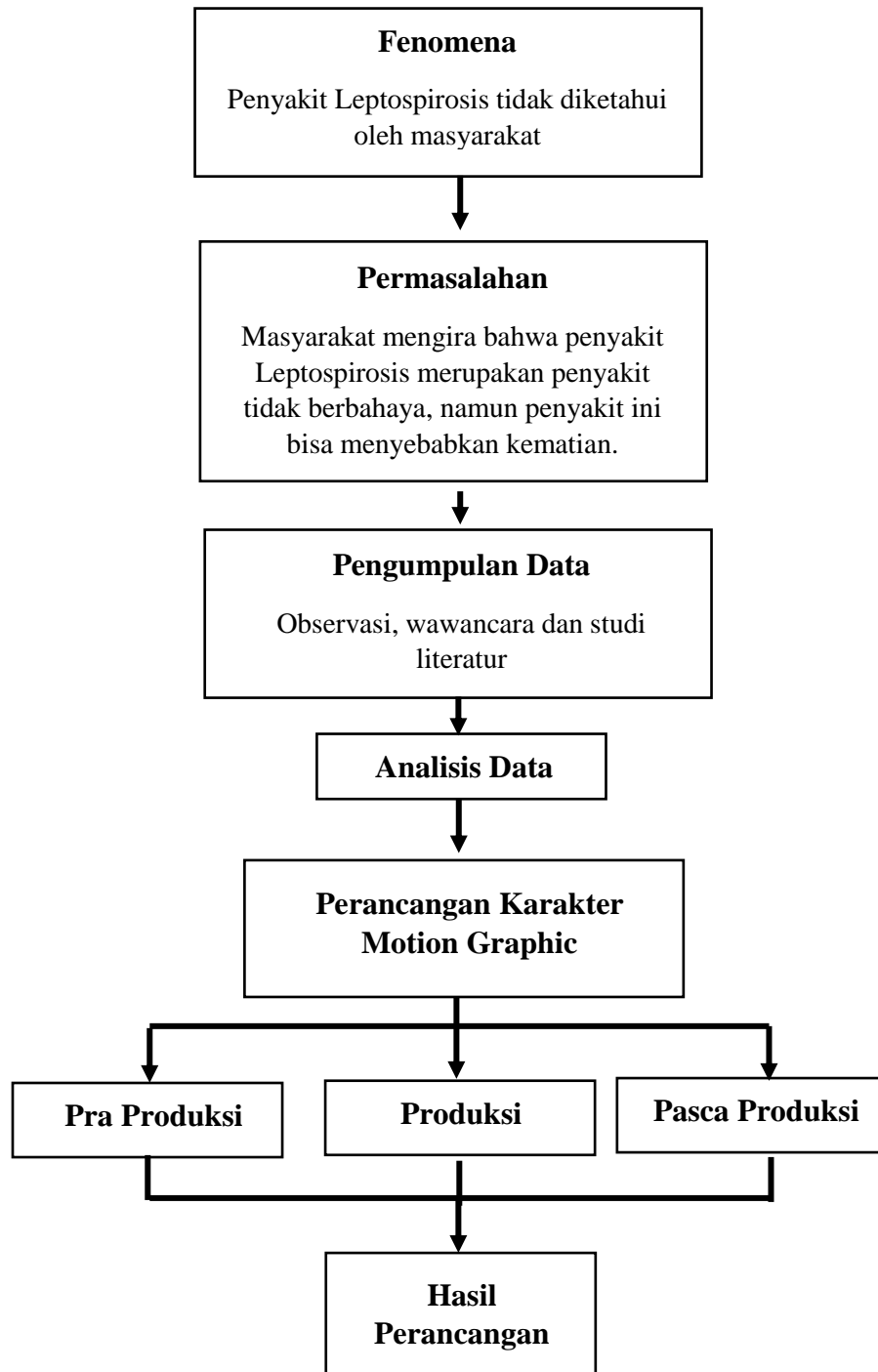
3. Studi Literatur

Mengumpulkan data-data dari buku atau sumber literatur lainnya. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data-data yang akan dijadikan sebagai landasan teori serta digunakan sebagai perbandingan data penelitian dalam proses perancangan studi karakter motion graphic.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis kualitatif pendekatan studi kasus. Menurut Creswell (2016:20) Studi kasus merupakan strategi penelitian di mana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.8 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

BAB II Landasan Pemikiran

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan karakter animasi dan teori pendukung yaitu mengenai penyakit Leptospirosis sebagai acuan dalam perancangan.

BAB III Data dan Analisis

Berisi tentang analisis data yang diperoleh seperti data hasil observasi, wawancara dan studi pustaka. Serta analisis karya sejenis.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi tentang konsep karakter hingga hasil perancangan desain karakter.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran.