

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada bulan Desember 2019 kemunculan virus baru yang menyebabkan wabah penyakit di Wuhan, Tiongkok. *Corona virus disease 2019* atau yang dikenal dengan Covid-19 merupakan jenis virus baru yang mematikan dengan cara menyerang imunitas tubuh hingga menyebabkan kematian (Zulva, 2020). Pada 30 Januari 2020 *World Health Organization* (WHO) menetapkan virus corona menjadi *Public Health Emergency Of International Concern* (PHEIC), tetapi karena penyebaran virus corona yang begitu cepat hingga menyebar keseluruh dunia maka pada tanggal 11 Maret 2020 WHO menetapkan Virus corona menjadi Pandemi (Morfi et al., 2020).

Pada tanggal 2 maret 2020 virus corona mulai memasuki wilayah Indonesia, yang dimana sampai tanggal 5 juni 2020 kasus warga yang terdampak virus corona sudah mencapai total 29.521 warga (Setialaksana et al., 2020). Virus corona merupakan virus yang menyerang manusia melalui mulut, hidung, dan mata. Umumnya gejala virus ini berupa demam dengan suhu 38°C keatas, batuk kering, flu, sesak nafas dan dampak paling buruk adalah kematian (Setiawan, 2020).

Dalam zaman yang semakin maju ini, animasi menjadi salah satu media yang banyak digunakan oleh orang-orang dalam membagikan informasi dikarenakan animasi mempunyai tampilan visual yang menarik, sederhana, dan mudah dicerna (Kusuma, 2019). Adobe animate CC merupakan perangkat lunak

yang banyak digunakan oleh orang lain untuk pembuatan animasi atau gambar gerak (Kartini & Setiawan, 2019).

Dalam pembuatan animasi terdapat teknik animasi yang tersusun dari rangkaian gambar yang berbeda sehingga menciptakan ilusi gerakan yang disebut teknik *frame by frame* (Pramono et al., 2017). *Multimedia development life cycle* (MDLC) merupakan metode yang sering digunakan oleh para pembuat animasi yang terdiri dari konsep, perancangan, pengumpulan data, pembuatan, percobaan dan distribusi. Dengan dilakukan keenam tahapan tersebut maka sebuah animasi dapat dirancangan lebih detail dan halus (Sugiarto, 2018).

Dari hasil permasalahan diatas, penulis oun mendapatkan ide penulisan untuk meningkatkan pengetahuan orang-orang tentang pengaruh virus corona pada tubuh manusia. Maka dari itu penulis akan lakukan perancangan dan implementasi animasi dengan judul **“Animasi 2D Pengaruh Covid-19 Pada Tubuh Manusia Menggunakan Adobe Animate Dengan Teknik Frame by Frame”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari hasil pembahasan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah-masalah yang dihadapi. Berikut adalah rumusan permasalahannya:

1. Bagaimana cara membuat animasi 2D menggunakan perangkat lunak Adobe animate CC?
2. Bagaimana cara membuat animasi 2D pengaruh Covid-19 pada tubuh manusia menggunakan metode *multimedia development life cycle* (MDLC)?

3. Bagaimana cara mengimplementasikan hasil animasi 2D pengaruh Covid-19 pada tubuh manusia kepada masyarakat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penulis melakukan perancangan dengan judul animasi 2D pengaruh Covid-19 pada tubuh manusia menggunakan adobe animate dengan teknik *frame by frame*:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk sarjana S-1.
2. Untuk menjadikan animasi sebagai media pembelajaran dengan bantuan adobe animate CC.
3. Untuk membuktikan keahlian dalam pembuatan animasi yang telah dipelajari selama kuliah.

1.4 Manfaat Proyek

Berikut adalah manfaat dari pembuatan animasi 2D pengaruh Covid-19 pada tubuh manusia:

1. Manfaat bagi penulis
Dapat menjadi salah satu kesempatan bagi penulis untuk mempraktekkan ilmu tentang animasi yang dipelajari selama kuliah.
2. Manfaat bagi akedemi
Hasil dari animasi dapat menjadi salah satu pedoman atau referensi untuk mahasiswa kedepannya yang ini membuat proyek animasi sebagai topic skripsi.
3. Manfaat bagi penonton
Dapat mengetahui tentang pengaruh virus corona atau Covid-19 pada tubuh manusia yang disertai dengan gejala dan cara pencegahan

sehingga penonton dapat lebih waspada dan mengikuti protokol pencegahan penyebaran virus corona.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran umum tentang pembahasan animasi 2D pengaruh Covid-19 pada tubuh manusia maka penulis membuat sistematika untuk menjelaskan secara singkat pada setiap bab penelitian:

BAB I PENDAHULUAN

Dibagian ini penulis akan menjelaskan latar belakang suatu masalah yang disertai dengan manfaat dan tujuan dari penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Di bagian ini penulis akan membahas tentang jurnal-jurnal yang dipilih oleh penulis untuk menjadi pedoman dalam pembuatan animasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian berikut ini penulis akan menjelaskan teknik dan metode yang akan digunakan oleh penulis dalam merancang animasi 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI

Dibagian ini penulis akan menceritakan tentang hasil proyek setelah selesai dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini adalah bagian penutupan yang dimana penulis akan mengakhiri sebuah laporan dengan memberikan kesimpulan dan saran kepada pembaca.