

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berjalannya zaman teknologi hingga saat ini, informasi tentang teknologi dapat diperoleh tidak cuma dengan membaca, tetapi untuk memberikan informasi visual, seperti dua dimensi (Anggraini, 2019). Animasi ini dirancang untuk digunakan sebagai media informasi untuk memikat perhatian orang-orang selain brosur, yang dapat digunakan sebagai elemen penjelasan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat (Damayanti & Yuanta, 2018).

Media animasi menyediakan informasi yang didesain dengan data yang tersedia. Membuat animasi pada alur cerita animasi agar meningkatkan pemahaman public tentang informasi yang di sampaikan (Sari et al., 2017). Ketika pemahaman tentang topik yang disediakan meningkat, dapat dibayangkan bahwa dengan bantuan animasi, persentase pemahaman topik dalam interpretasi objek akan meningkat (Hadi, 2018). Telah terbukti bahwa keberadaan animasi dapat meningkatkan pemahaman dalam tahap interpretasi visual.

Saat ini masyarakat sudah tidak asing dengan penyakit virus Covid-19. Untuk Konteks sekarang, pada saat seluruh dunia sedang mengalami pandemi Covid-19, berdampak pada masyarakat yang harus menjaga jarak fisik agar tidak tertular oleh virus atau menularkan virus, manfaat pemakaian teknologi saat ini sangatlah dirasakan oleh seluruh elemen masyarakat, termasuk di kehidupan sehari-hari (Elvis, 2020).

Media sosial ialah media di mana pengguna mampu membuat konteks serta aplikasi serta menghubungkan pengguna ini dengan pengguna lain dan bertukar pengetahuan. Media sosial bisa digunakan sebagai memberi pesan dari pengirim ke penerima, hingga menginspirasi pikiran, perasaan, kekhawatiran, serta keinginan pengguna dengan cara ini (Indrawati et al., 2017).

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, penulis akan meneliti untuk membuat proyek video berupa animasi 2D yang isinya tentang cara penanganan Covid-19 yang akan diimplementasikan ke *Youtube*. Berjudul “**Perancangan Animasi 2D Tentang Cara Penanganan Virus Covid-19 Dalam Kehidupan Sehari – hari Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Dengan Teknik *Frame by frame***”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, ada beberapa macam masalah yaitu:

1. Bagaimana cara merancang animasi 2D yang menarik?
2. Bagaimana cara merancang animasi 2D memakai aplikasi adobe animate dengan teknik *frame by frame*?
3. Bagaimana cara mengembangkan animasi 2D cara penanganan Covid-19 dalam kehidupan sehari – hari?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun keterbatasan masalah dari penulis untuk menghindari penyimpangan dari tema, yaitu:

1. Membuat animasi dengan memakai Adobe Animate.
2. Membuat gambaran yang akan digabung menjadi gambar bergerak.
3. Animasi 2D yang diimplementasikan pada media sosial bernama *Youtube*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Skripsi yang berjudul Perancangan Animasi 2D Tentang Cara Penanganan Virus Covid-19 Dalam Kehidupan Sehari-hari Menggunakan Aplikasi Adobe Animate dengan teknik *Frame by frame* tujuannya adalah berikut:

1. Memberikan informasi tentang cara penanganan Covid-19 dengan dengan memakai aplikasi Adobe Animate.
2. Sebagai syarat meraih gelar S-1.
3. Sebagai penulis media, menjelaskan ilmu yang diterima semenjak berkuliah di Universitas International Batam.

#### 1.5 Manfaat Proyek

Manfaat dari penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Masyarakat  
Memperkenalkan pandemic covid-19 saat ini dan beritahu masyarakat bagaimana merespon covid-19.
2. Akademik  
Memberi referensi bagi mahasiswa masa depan untuk mendapatkan gambaran umum dan teknik untuk merancang animasi dua dimensi serta aplikasi adobe animate.
3. Penulis  
Menerapkan pengetahuan yang diperoleh semasa kuliah serta memberi informasi tentang cara menangani covid-19 dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar mempermudah penulis untuk menulis laporan skripsi, metode penulisan sistematis ditulis. Sistematika penulisan yang telah dibuat sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat proyek dan sistematika penulisan.

### **BAB II KERANGKA TEORITIS**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan membahas teori-teori yang digunakan sebagai dasar penyusunan skripsi.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini mencakup proses penelitian, analisa sistem yang sedang berlangsung dan desain sistem baru.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan penjelasan dan diskusi tentang sistem yang sedang dilakukan, serta metode yang digunakan dalam implementasi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh selama penulisan skripsi ini.