

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia teknologi saat ini telah berkembang pesat dan semakin mudah dalam menyampaikan informasi. Salah satu media informasi yang banyak digunakan saat ini adalah animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic*. *Motion graphic* adalah istilah yang menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional untuk menciptakan karya desain komunikasi yang dinamis dan efektif. Secara umum, grafis gerak merupakan gabungan antara desain dan animasi, meliputi 2D, 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Dengan menggunakan video animasi dan *motion graphic*, informasi yang tidak dapat dipraktekkan secara langsung dapat diilustrasikan, sehingga dapat digunakan sebagai media ilustrasi untuk menjelaskan suatu informasi secara detail dan mudah dipahami.

Imunisasi dasar merupakan jenis imunisasi pertama yang harus diberikan pada bayi sejak lahir untuk melindungi tubuhnya dari penyakit tertentu. Kelengkapan imunisasi dasar pada bayi sebelum berusia 1 tahun dipengaruhi oleh pendidikan ibu, sebab pendidikan secara tidak langsung juga akan mempengaruhi proses pemahaman terhadap pengetahuan atau ilmu. Orang tua yang berpendidikan akan mempunyai pendapatan yang tinggi, lebih terpapar media dan mempunyai pengetahuan kesehatan yang baik (Darmin, dkk. 2023)

Mengutip dari Darmin, dkk. (2023) Imunisasi telah terbukti dapat mencegah dan mengurangi kejadian sakit, cacat, dan kematian akibat PD3I (Penyakit Yang Dapat Dicegah Dengan Imunisasi) yang diperkirakan 2 hingga 3 juta kematian tiap tahunnya. Cakupan imunisasi campak di Indonesia adalah sebesar 84% dan merupakan negara dalam kategori sedang (Kemenkes, 2016). Data Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 menunjukkan cakupan Imunisasi Dasar Lengkap (IDL) mencapai 57,9%, imunisasi tidak lengkap sebesar 32,9% dan 9,2% tidak diimunisasi (Kemenkes 2018).

Pada tahun 2021 capaian imunisasi dasar lengkap pada bayi di Indonesia mengalami fluktuatif selama 3 tahun terakhir dari tahun 2019 sampai 2021. Target rencana strategis tahun 2021 cakupan imunisasi dasar lengkap adalah 83,8 % dengan capaian sebesar 58,0 % naik sedikit jika dibanding tahun 2020 sebesar 56,2% akan tetapi turun banyak jika dibandingkan capaian tahun 2019 yaitu 73,5% (Kemenkes RI, 2022).

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan penulis, ditemukan bahwa alasan bayi tidak mendapatkan imunisasi lengkap adalah karena alasan informasi, motivasi dan situasi. Alasan informasi berupa kurangnya pengetahuan ibu tentang kebutuhan, kelengkapan dan jadwal imunisasi, ketakutan akan imunisasi dan adanya persepsi salah yang beredar di masyarakat tentang imunisasi. Alasan motivasi berupa penundaan imunisasi, kurangnya kepercayaan tentang manfaat imunisasi dan adanya rumor yang buruk tentang imunisasi. Alasan situasi berupa tempat pelayanan imunisasi yang terlalu jauh, jadwal pemberian imunisasi yang tidak tepat, ketidakhadiran petugas imunisasi, kurangnya vaksin, orang tua yang terlalu sibuk, adanya masalah dengan keluarga, anak yang sakit, terlalu lama menunggu dan biaya yang tidak terjangkau. Namun yang paling berpengaruh adalah karena anak sakit, ketidaktahuan ibu akan pentingnya imunisasi, ketidaktahuan waktu yang tepat untuk mendapatkan imunisasi berikutnya dan ketakutan akan efek samping imunisasi.

PT Etana Biotechnologies Indonesia (Etana) adalah produsen baru biofarmasi berkualitas tinggi, terjangkau, dan inovatif untuk mengobati berbagai penyakit metabolik, autoimun, dan penyakit utama lainnya yang mengancam jiwa, termasuk kanker. Etana berkomitmen untuk memungkinkan masyarakat Indonesia berumur panjang, produktif, hidup sehat dengan bekerja secara proaktif dengan kelompok rumah sakit besar, asosiasi dokter, dan lembaga perizinan farmasi nasional dan program kesehatan sosial untuk memastikan bahwa orang-orang dari semua lapisan masyarakat di seluruh nusantara memiliki akses terhadap obat-obatan penyelamat dan peningkatan kehidupan yang sebelumnya tidak tersedia atau sulit diakses di Indonesia. Etana mengembangkan beberapa produk biofarmasi diantaranya adalah Vaksin dan Obat Onkologi. Etana bekerja dengan lembaga medis untuk memastikan bahwa penyedia layanan kesehatan mengetahui dan

mampu menggunakan obat-obatan yang diproduksinya untuk mengobati kondisi medis pasien secara efektif.

Dalam misinya untuk menyelamatkan masyarakat Indonesia, Etana juga memiliki media sosial yang berfungsi sebagai sarana publikasi perusahaan dan edukasi kesehatan kepada masyarakat. Edukasi mengenai Vaksin dapat membantu masyarakat dalam memahami risiko penyakit yang ada serta dapat mengetahui langkah preventif dalam menangani penyakit melalui penggunaan vaksin. Melalui edukasi vaksin Masyarakat umum juga dapat mengetahui perbedaan vaksin dan imunisasi serta manfaat vaksinasi untuk anak. Berdasarkan observasi di Instagram *@etanabiotech.id*, konten kesehatan dalam bentuk video mendapat interaksi yang lebih tinggi dibandingkan dengan konten berupa *carousel* foto atau *infographic*. Salah satu konten video yang dapat disajikan berupa *motion graphic*. Dalam *motion graphic*, unsur-unsur desain yang terkandung di dalamnya, seperti bentuk, tampilan, ukuran, arah, dan tekstur, secara sadar digerakkan sehingga tampak hidup. Perbedaan antara *motion graphic* dan desain grafis terletak pada media penerapannya. Dalam desain grafis unsur-unsurnya bersifat statis (stasioner) dan terdapat pada media cetak, namun pada *motion graphic* unsur-unsur desainnya diberi gerak sehingga bersifat dinamis dan terlihat melalui media audiovisual yang disajikan secara dinamis.

Oleh karena itu makalah ini dilakukan untuk merancang video edukasi berbasis *motion graphic* tentang imunisasi dan vaksinasi pada anak untuk konten media sosial Instagram Etana sebagai media edukasi kepada masyarakat.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Masih adanya sekelompok masyarakat yang belum teredukasi dengan baik tentang vaksin dan imunisasi pada anak.
2. Dibutuhkan media yang ramah dan mudah dimengerti sebagai sarana edukasi vaksin dan imunisasi pada anak untuk para orang tua.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar hasil makalah yang didapatkan optimal dan terfokus maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembuatan makalah ini dibatasi pada:

1. Penulis hanya berfokus pada pembuatan video *motion graphic*.
2. Video yang akan dibuat berupa video *motion graphic 2D*.
3. Materi pada video animasi berfokus tentang vaksin dan imunisasi serta manfaat imunisasi pada anak.
4. Hasil video akan diunggah pada media sosial PT. Etana Biotechnologies Indonesia dan digunakan dalam proses promosi produk vaksin Etana kepada dokter, tenaga kesehatan, dan masyarakat pada umumnya.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maka perumusan masalah yang akan dibahas dalam makalah ini adalah “Bagaimana merancang video edukasi berbasis *motion graphic* tentang imunisasi dan vaksinasi pada anak?”

### 1.5 Tujuan Makalah

Tujuan dari makalah perancangan produk ini adalah merancang video edukasi berbasis *motion graphic* tentang imunisasi dan vaksinasi pada anak untuk PT. Etana Biotechnologies Indonesia.

### 1.6 Manfaat Makalah

Dalam penulisan makalah perancangan produk ini diharapkan dapat berguna bagi beberapa pihak terkait, yaitu:

1. Manfaat bagi PT. Etana Biotechnologies Indonesia:
  - a. Membantu tim vaksin PT. Etana Biotechnologies Indonesia dalam meningkatkan *awareness* dan pengetahuan masyarakat pada umumnya dan khususnya anak-anak tentang pentingnya vaksin dan imunisasi pada anak.
  - b. Mengoptimalkan Instagram PT. Etana Biotechnologies Indonesia sebagai sarana edukasi kesehatan dan promosi perusahaan.
2. Manfaat bagi Penulis:

- a. Melalui makalah ini, penulis dapat mengetahui apakah metode MDLC versi Luther-Sutopo dapat digunakan sebagai metode perancangan media video edukasi berbasis *motion graphic*.
3. Manfaat bagi Universitas Negeri Jakarta:
    - a. Dengan adanya makalah ini dapat menjadi acuan atau referensi apabila akan ada penelitian yang sejenis. Sehingga, makalah ini bisa diteruskan atau dilanjutkan dengan penulis lain.
  4. Manfaat bagi masyarakat:
    - a. Produk yang dihasilkan melalui makalah ini menjadi sarana masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan akan vaksin dan imunisasi.

