

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia sedang menghadapi pandemi *Corona Virus* atau yang disebut juga COVID-19. Penyebarannya sangat cepat dan sulit di deteksi. Setelah terjadi di kota Wuhan, China pada awal tahun lalu, kini COVID-19 sudah menyebar ke berbagai negara, salah satunya adalah Indonesia. Sejak awal terdeteksinya COVID-19 di Indonesia pada bulan Februari 2020 di Depok, pasien positif COVID-19 semakin bertambah dan meluas daerah penyebarannya. Indonesia sebagai negara berkembang dengan bentuk kepulauan menjadikan tidak dapatnya dilakukan *lockdown* seperti yang sudah dilakukan di Wuhan dan beberapa negara lain yang telah terpapar. Dengan ini pemerintah bersama seluruh rakyat Indonesia gotong-royong saling membantu dan mencari solusi untuk mengurangi bahkan menghentikan angka pasien positif COVID-19, salah satunya ialah lewat program aplikasi “PeduliLindungi” yang di publish di *playstore* oleh PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk.

PeduliLindungi adalah aplikasi dari Kementerian Komunikasi dan Informatika yang dikembangkan untuk menghentikan penyebaran COVID-19 dengan mengandalkan partisipasi masyarakat untuk saling membagikan data lokasinya saat bepergian agar penelusuran riwayat kontak dengan penderita COVID-19 dapat dilakukan.

PeduliLindungi menggunakan data yang diproduksi oleh *gadget* pengguna dengan *bluetooth* aktif untuk merekam informasi yang dibutuhkan. Ketika ada *gadget* lain dalam radius *bluetooth* yang juga terdaftar di PeduliLindungi, maka akan terjadi pertukaran *id* anonim yang akan direkam oleh *gadget* masing-masing.

Cara pemakaian aplikasi ini cukup mudah karena pada umumnya orang-orang terbiasa bepergian ke berbagai tempat dengan membawa ponsel. Tapi, masih kurangnya sosialisasi tentang aplikasi ini membuat masih jarang orang yang menggunakannya. Pemahaman masyarakat yang masih minim tentang cara penggunaan dan pentingnya aplikasi ini membuat kerja aplikasi ini tidak maksimal karena aplikasi ini sepenuhnya membutuhkan partisipasi masyarakat untuk dapat berjalan. Karena itulah sarana sosialisasi PeduliLindungi untuk

masyarakat sangat penting. Penjelasan tentang penggunaan aplikasi dalam bentuk video akan sangat membantu masyarakat dalam memahami cara penggunaan aplikasi PeduliLindungi ini. Dalam hal ini, berdasarkan latar belakang tersebut maka diambil judul **“Penerapan Video Animasi Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Peduli Lindungi dalam bentuk Animasi 2 Dimensi dengan teknik Motion Graphic.”**

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat video animasi 2 dimensi terkait cara penggunaan aplikasi PeduliLindungi?
2. Bagaimana mensosialisasikan kepada masyarakat mengenai cara penggunaan aplikasi PeduliLindungi melalui video animasi yang bisa di nikmati kapan saja dan dimana saja?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penulisan Skripsi yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang lebih jauh dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan, yaitu :

1. Membuat video berisi penjelasan tentang aplikasi PeduliLindungi dan cara penggunaannya dalam bentuk cerita animasi 2 dimensi.
2. Media sosialisasi ini ditampilkan secara online di media sosial seperti YouTube dan Instagram.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah:

1. Untuk menghasilkan video sosialisasi cara penggunaan aplikasi PeduliLindungi dengan menerapkan animasi 2 dimensi.
2. Melakukan sosialisasi kepada masyarakat dengan membagikan video dan URL video yang telah di *upload* ke media sosial mengenai cara penggunaan aplikasi PeduliLindungi.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penulisan Skripsi ini adalah:

1. Memahami proses pembuatan video sosialisasi cara penggunaan aplikasi PeduliLindungi dengan menerapkan animasi 2 dimensi.
2. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui cara penggunaan aplikasi PeduliLindungi melalui video sosialisasi yang di *upload* ke media sosial.