

MOTION GRAPHIC VIDEO SOSIALISASI COVID-19 DI ERA NEW NORMAL

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Oleh:

Ahmad Sabri 4311711021

Disusun untuk pengajuan proposal Tugas Akhir Program Diploma IV



**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA JARINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2020**

1. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Ketika Covid-19 mulai muncul pada akhir tahun 2019 dan mulai mewabah dan meledak secara lokal di China pada akhir Januari 2020, dengan merebaknya virus corona hampir kurang lebih 200 negara di dunia terjangkit virus corona termasuk Indonesia. , tidak satupun lembaga think tank dan pemikir strategis dunia (baik dari pemerintahan, swasta, universitas, juga World Bank dan IMF) memperhitungkannya, sehingga *outlook* perekonomian tahun 2020 dan tahun-tahun setelahnya masih diprediksi dengan asumsi normal.

Berbagai negara melakukan kebijakan lockdown (karantina wilayah) untuk membatasi penyebaran virus ini. Namun, mengubah perilaku sosial masyarakat bukanlah pekerjaan mudah. Berbagai negara dengan segala keterbatasan mengalami kendala yang tidak sederhana, bahkan di negara-negara maju banyak mengalami kewalahan. Kebijakan umum yang mengharuskan masyarakat untuk melakukan social and physical distancing (menjaga jarak aman antar individu dan menghindari kerumunan) ternyata bukan sesuatu yang mudah bagi umat manusia di bumi yang sudah terbiasa dengan perilaku sosialnya.

Pasca penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) guna mencegah penyebaran wabah Covid-19, maka muncul istilah lain yang dikenal publik, normal baru (new normal). Istilah new normal ini memang agak membingungkan publik karena sebelumnya istilah ini tidak dikenal di Indonesia. Apalagi istilah ini dikenalkan oleh negara-negara yang memang sudah melewati masa puncak pandemi Covid-19. Mereka mulai merancang tatanan kehidupan baru pasca Pandemi Covid-19 ini. Dalam new normal ini terjadi perubahan norma, tata nilai, dan perilaku masyarakat dalam berinteraksi baik dengan sesama maupun dengan lingkungannya. Walaupun kembali dalam aktifitas sehari-hari, namun ada yang baru yang harus dilakukan oleh setiap individu, yaitu mengubah perilaku dan kebiasaan mereka selama ini. Misalnya, jika biasanya keluar tanpa masker, maka

sekarang harus menggunakan masker. Bahkan harus membatasi jarak fisik dengan yang lain agar wabah Covid-19 tidak menulari mereka. Kebiasaan mencuci tangan sesering mungkin juga menjadi hal yang harus dilakukan agar mereka bisa mencegah penularan Covid-19. Begitu juga, kebiasaan berkumpul dengan rekan sejawat untuk suatu hal juga mulai dibatasi baik di lingkungan kerja, sekolah, club, tempat olah raga, wisata, tempat beribadah, dan sebagainya.

Indonesia telah melaksanakan masa tanggap darurat penanganan covid sejak awal Maret 2020, kemudian disusul modifikasi kebijakan karantina wilayah menjadi PSBB. Praktis setelah 3 bulan melewati masa tanggap darurat dan PSBB, pemerintah Indonesia mulai menjajaki penerapan kehidupan normal yang baru (*new normal*) dan melonggarkan PSBB.

Motion graphic dapat di jadikan alat untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, agar masyarakat paham tentang apa itu new normal dan bagaimana cara menghadapi pandemi di era new normal, karena dengan media komunikasi yang efektif dan menarik masyarakat juga bisa meminimalisir penyebaran covid-19, tidak adanya perkumpulan, berjabat tangan ataupun kontak secara langsung. (Kemenkes RI 2020)

Adanya sosialisasi melalui media motion graphic ini diharapkan nanti agar masyarakat mengetahui tentang apa itu new normal dan bagaimana cara pencegahan covid-19 di era new normal . Oleh sebab itu diangkatlah tema Laporan dengan judul “Motion Graphic Video Sosialisasi di Era New Normal”.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media sosialisasi covid-19 di era new normal dalam bentuk motion graphic video agar mudah dipahami dan dimengerti oleh masyarakat

3. Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah yang membatasi ruang lingkup yang bersangkutan pada penelitian adalah :

1. Video Motion Graphic berdurasi antara 2,5 menit
2. Studi kasus yang digunakan adalah covid-19
3. Hasil video menggunakan penyampaian 4 (empat) informasi yaitu tulisan, gambar, animasi dan suara.

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Membuat media sosialisasi dalam bentuk motion graphic video agar masyarakat lebih paham tentang protokol kesehatan di era new normal

5. Manfaat Penelitian

Hasil dari tujuan penelitian terdapat beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Menjadi media sosialisasi yang bermanfaat dan menarik bagi masyarakat untuk mengembangkan wawasan dan pemahaman masyarakat tentang protokol di era new normal
2. Agar masyarakat paham tentang new normal dan mengurangi terjadinya keramaian