

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi terus berkembang setiap saat, perkembangan teknologi ini telah merambah ke dalam segala aspek yang ada. Pemanfaatan teknologi telah di adaptasi diberbagai banyak hal, yakni dalam bidang Pendidikan, dalam bidang seni, dan sebagainya. Di beberapa negara maju, bidang Kesehatan juga tidak ketinggalan canggih, bahkan bukan lagi menggunakan sistem pendaftaran online saja, di sana bahkan sudah ada yang menggunakan *AI(artificial intelligent)* atau yang biasa kita sebut dengan kecerdasan buatan.

Para perekam medis sangat terbantu dengan adanya teknologi (Suryanto, 2020), dengan teknologi tersebut rekam medis di Indonesia sedikit demi sedikit mengalami transisi dari rekam medis manual menuju rekam medis elektronik. Contoh dari pemanfaatan teknologi dimasa transisi ini adalah banyak sekali pelayanan Kesehatan bukan hanya rumah sakit yang telah memiliki dan menggunakan pendaftaran berbasis elektronik (*online*). Pentingnya pendaftaran online di rumah sakit yaitu agar Menghemat dan mengefisienkan waktu, karena waktu yang harusnya digunakan untuk menunggu bisa digunakan untuk kegiatan lain diluar rumah sakit (Heri, 2016). Wawancara telah dilakukan peneliti, dampak positif adanya pendaftaran online ialah tidak diperlukan loket pendaftaran yang begitu banyak dan juga tidak adanya penumpukan pasien, dari statement tersebut bisa diartikan bahwa jika tidak ada pendaftaran online maka akan terjadi penumpukan pasien dan juga dibutuhkan banyak sekali loket untuk pendaftaran.

Informasi erat kaitannya dengan komunikasi, penyampaian informasi tersebut bisa melalui komunikasi langsung maupun tidak langsung (Basri, 2017). Komunikasi tidak langsung yakni menggunakan alat (media), bisa berupa media cetak (brosur, majalah, dll), media media audio (siaran umum, siaran radio, dll), media visual (gambar, foto, lukisan, dll), dan media audio visual (video, TV, dll) (iwapi, 2016). Menurut Levie

& Lentz, Media audio visual cara yang bisa digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi (Ramadhan, 2017).

Pengaruh media pembelajaran informasi dalam audio visual telah memberikan dampak yang sangat positif. Siti (2018) dalam karya tulisnya ia menuliskan bahwa dari penelitian yang ia lakukan kepada 33 mahasiswa yang diberikan pelajaran dengan media video animasi dan hasilnya adalah semua mahasiswa mengalami peningkatan pengetahuan. Ia juga mengatakan bahwa video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran. Penyampaian informasi maupun media pembelajaran menggunakan media audio visual terbukti sangat efektif (Joni, 2014). Pengaruh yang ditimbulkan akibat penerapan video pembelajaran terhadap hasil belajar yakni Ternyata menunjukkan pengaruh yang sangat tinggi (baik) (Akhmad, 2016).

Rumah sakit ciremai adalah salah satu rumah sakit yang telah menggunakan pendaftaran online di wilayah Cirebon. Setelah melakukan wawancara kepada petugas, peneliti mendapatkan informasi bahwa Pendaftarannya telah dilakukan full secara daring (online), adapun konvensional bila mana pasien tersebut merupakan pasien baru, setelahnya pasien akan mendapat jadwal control berikutnya yang mana itu sudah didaftarkan secara otomatis sehingga pasien datang hanya melakukan scan sidik jari (*fingerprint*). Media yang telah rumah sakit ciremai gunakan untuk menyampaikan informasi terkait pendaftaran online berupa video di youtube dan pemberian informasi secara langsung ketika pasien mendaftar. Untuk sistem pendaftaran online yang sekarang sudah banyak sekali yang berubah baik itu tampilan maupun fitur dibandingkan video yang telah ada di youtube, oleh karena itu kita perlu pembaharuan (Rizqi 2018). Karena banyak perubahan di sistem pendaftaran online yang sekarang, oleh karena itu video terkait pendaftaran online perlu diperbaharui. Dari penjelasan diatas peneliti tertarik untuk membuat desain media audio visual terkait pendaftaran online dalam bentuk animasi 2D di Rumah Sakit Ciremai.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Desain Media Audio Visual Pendaftaran Online Dalam Bentuk Animasi 2D di Rumah Sakit Ciremai ?

C. Tujuan

1. Umum
 - a. Mendesain dan Mengembangkan media audio visual
2. Khusus
 - a. Mengetahui Alur dan Tata cara pendaftaran online di rumah sakit ciremai
 - b. Mendesain dan Mengembangkan video animasi 2D pendaftaran online di rumah sakit ciremai
 - c. Produk sebuah video animasi 2D untuk rumah sakit ciremai

D. Manfaat

1. Teoritis
 - a. Menambah wawasan bagi penonton terkait penggunaan sistem pendaftaran online di rumah sakit ciremai
 - b. Masyarakat jadi bisa memanfaatkan teknologi dengan mendapatkan pengetahuan baru terkait pendaftaran secara online
2. Bagi Rumah Sakit Ciremai
 - a. Pembaharuan konten
 - b. Menjadi alat bantu penyampaian informasi tentang pendaftaran online
 - c. Pemahaman tentang pendaftaran online bagi calon pasien

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

| No | Peneliti | Judul Penelitian | Metode Penelitian | Metode Desain | Variabel |
|----|--|---|---|-----------------------|---|
| 1 | Dewi Wahyuningsih (2020) | Desain Media Audio Visual Pengenalan Awal System Pengelolaan Rekam Medis Dalam Bentuk Animasi 2D di lab manual D3 RMIK | Penelitian Research and development (R&D) | Alessi & trolip | Kualitas Produk Audio Visual terkait Pengenalan Awal System Pengelolaan Rekam Medis Dalam Bentuk Animasi 2D di lab manual D3 RMIK |
| 2 | Ratu Rizki Rosalea (2019) | Pengembangan Media Penyuluhan Dengan Menggunakan Audio Visual (Video Animasi) Tentang Anemia Sebagai Upaya Untuk Pemberdayaan Ibu Hamil | Penelitian Research and Development (R&D) | kuesioner | Validitas dan kualitas media penyuluhan dengan menggunakan audio visual (video animasi) tentang anemia sebagai upaya untuk pemberdayaan ibu hamil |
| 3 | Siti Laras Dharma Putri Mulyono (2018) | Pengaruh Media Pembelajaran Filing Berbasis Video Animasi Terhadap Pengetahuan Mahasiswa D-iii Perekam Medis Dan Informasi Kesehatan | Penelitian Pre Experimental | Pretest Postest Group | Pengaruh video animasi terhadap pengetahuan mahasiswa mengenai materi filing. |

| No | Peneliti | Judul Penelitian | Metode Penelitian | Metode Desain | Variabel |
|-----------|----------------------------------|---|---|----------------------|--|
| 4 | Anjar Purba Asmara (2015) | Desain Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid | Penelitian Research and development (R&D) | Alessi & trollip | Efektifitas dan kualitas media Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid |
| 5 | Nur ixanie putri kharisma (2018) | Desain Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis kelas XI SMA/SMK | Penelitian Research and development (R&D) | Model desain 6 tahap | Kualitas Produk Audio Visual |

1. Persamaan dan Perbedaan

a. Dewi Wahyuningsih

1) Persamaan

Menggunakan metode R&D dan desain Alessi dan Trillip, sama sama menghasilkan produk berupa video

2) Perbedaan

Permasalahan dan konten yang diangkat

b. Ratu Rizki Rosalea

1) Persamaan

Menggunakan metode penelitian yang sama yakni R&D

2) Perbedaan

Desain yang digunakan berbeda dan output yang berbeda

c. Siti Laras Dharma Putri Mulyono

1) Persamaan

sama sama menghasilkan produk berupa video

2) Perbedaan

Metode, desain dan konten berbeda

d. Anjar Purba Asmara

1) Persamaan

Menggunakan metode R&D dan desain Alessi dan Trillip, sama sama menghasilkan produk berupa video

2) Perbedaan

Permasalahan yang diangkat berbeda

e. Nur Ixanie Putri Charisma

1) Persamaan

Menggunakan metode R&D dan sama sama menghasilkan produk berupa video

2) Perbedaan

Desain dan permasalahan dan variabel yang diangkat berbeda