

# MOTION GRAPHIC “HFMD EPIDEMIC” SEBAGAI MEDIUM PENYAMPAI INFORMASI MENERUSI MEDIA ELEKTRONIK

MUHAMMAD FAKHRUDDIN BIN ABDUL AZIZ

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2018

**MOTION GRAPHIC “HFMD EPIDEMIC” SEBAGAI MEDIUM PENYAMPAI  
INFORMASI MENERUSI MEDIA ELEKTRONIK**

**MUHAMMAD FAKHRUDDIN BIN ABDUL AZIZ**

**LAPORAN KERTAS PROJEK BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN**

**FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI REATIF  
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS  
2018**



## PENGAKUAN

Saya mengakui kajian ini merupakan hasil kerja saya kecuali nukilan-nukilan dan ringkasannya yang setiap satunya telah kami perjelaskan sumbernya.

Tandatangan : .....

MUHAMMAD FAKHRUDDIN BIN ABDUL AZIZ





## PENGHARGAAN

Assalamualaikum wbt dan salam sejahtera

Alhamdulillah syukur kehadiran ilahi kerana dengan rahmat dan izin daripadanya dapat saya menyiapkan laporan akhir bagi projek akhir tahun saya yang bertajuk **“Motion Graphic “HFMD Epidemic” Sebagai Medium Penyampai Infomasi Menerusi Media Elektronik”** ini dengan jayanya.

Di kesempatan ini juga, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada mereka yang terlibat dalam membantu saya menyiapkan tugas ini. Terutamanya kepada Dr. Nor Syazwani Binti Mat Salleh selaku pensyarah penyelia kursus Projek Tahun Akhir (MSR3996) di atas segala bimbingan, tunjuk ajar, dorongan dan sokongan yang diberikan selama kajian ini dijalankan.

Selain itu, saya juga ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada ahli keluarga saya yang telah banyak memberi sokongan moral dan bantuan kewangan bagi menyelesaikan tugas ini. Di samping itu, saya juga berasa sangat berterima kasih kepada rakan-rakan seperjuangan kerana telah banyak memberi bantuan dari segi idea dan nasihat sehingga saya dapat menyiapkan tugas ini dengan jayanya.

Akhir sekali, ucapan ini juga ditujukan kepada semua pihak yang telah terlibat dalam menjayakan tugas ini sama ada secara langsung atau tidak langsung. Segala bantuan yang telah anda berikan amatlah saya hargai kerana tanpa bantuan dan sokongan semua, tugas ini tidak dapat dilaksanakan dengan sempurna.



## ABSTRAK

Inspirasi kajian ini tercetus apabila tularnya wabak penyakit berjangkit bermusim yang menyerang masyarakat kita seperti SARS, H1N1 dan HFMD. HFMD berlaku disebabkan jangkitan virus Coxsackie pada sistem imunisasi badan. Ini sangat membimbangkan kerana wabak ini menyerang kanak-kanak yang berusia tujuh tahun ke bawah. HFMD Epidemic merupakan sejenis karya multimedia, *motion graphic* yang membawa maksud wabak penyakit tangan kaki dan mulut. *Motion graphic* terdiri daripada dua jenis perkataan iaitu *motion* dan *graphic* yang memberi erti pergerakan dan grafik. *Motion graphic* merupakan sebahagian daripada cabang multimedia. Oleh itu reka bentuk untuk menghasilkan *motion graphic* ini terdiri daripada teori-teori multimedia. Tujuan karya ini dihasilkan adalah untuk memberi kesedaran kepada masyarakat umum dan khususnya ibu bapa tentang bahayanya wabak penyakit berjangkit HFMD. Di samping itu, pada era yang serba moden pada hari ini Malaysia telah mencapai pelbagai kejayaan dalam industri sains dan teknologi. Oleh itu, sejajar dengan dunia teknologi pada masa ini, pengkaji ingin menjadikan ICT sebagai medium penyebaran maklumat. Menerusi *motion graphic* maklumat yang disampaikan akan menjadi lebih fleksibel, ringkas dan padat. Oleh itu, pengkarya mengharapkan dengan karya HFMD Epidemic ini sedikit sebanyak dapat memberi maklumat kepada masyarakat tentang apa yang telah melanda Negara Malaysia kita ini. Selain daripada itu juga, pengkarya mengharapkan karya HFMD Epidemic ini mampu membuka mata masyarakat untuk bersama-sama mengatasi masalah penularan wabak penyakit berjangkit supaya kita dapat hidup dalam keadaan yang selamat.

## KANDUNGAN

### HALAMAN

|                          |            |
|--------------------------|------------|
| <b>PENGAKUAN</b>         | <b>iii</b> |
| <b>PENGHARGAAN</b>       | <b>iv</b>  |
| <b>ABSTRAK</b>           | <b>v</b>   |
| <b>SENARAI KANDUNGAN</b> | <b>vi</b>  |
| <b>SENARAI RAJAH</b>     | <b>ix</b>  |

### **BAB 1 PENGENALAN** **1**

|     |                          |   |
|-----|--------------------------|---|
| 1.1 | Latar Belakang Kajian    | 2 |
| 1.2 | Pernyataan Masalah       | 3 |
| 1.3 | Objektif Kajian          | 4 |
| 1.4 | Persoalan Kajian         | 5 |
| 1.5 | Carta Perbatuan          | 6 |
| 1.6 | Kepentingan Kajian       | 7 |
|     | 1.6.1 Individu           | 7 |
|     | 1.6.2 Negara             | 7 |
|     | 1.6.3 Reka Bentuk Grafik | 8 |
| 1.7 | Skop Kajian              | 8 |
| 1.8 | Kesimpulan               | 8 |

### **BAB 2 KONTEKS PENYELIDIKAN** **10**

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 2.1 | Pengenalan   | 10 |
| 2.2 | Konteks Teori Dan Praktis Studio Penghasilan Karya | 10 |
|     | 2.2.1 Teori Multimedia                             | 11 |
|     | 2.2.2 Praktis Studio Penghasilan Karya             | 13 |

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 2.2.3 | Rumusan  | 16 |
| 2.3   | Konteks Pendidikan Seni Visual                 | 16 |
| 2.4   | Rujukan Pereka Grafik                          | 17 |
| 2.4.1 | Walgreens Everyday Points – Jake Mathew        | 18 |
| 2.4.2 | Global Warming Motion Graphic – Valiana Sandra | 18 |
| 2.4.3 | Believe – Yu-Shin Chang                        | 19 |
| 2.4.4 | On The Top of The World – Tim Branford         | 20 |
| 2.4.5 | Sky Sport City – Chris Gilleard                | 21 |
| 2.5   | Kesimpulan                                     | 21 |

### **BAB 3 KAJIAN STUDIO** **22**

|       |                                  |    |
|-------|----------------------------------|----|
| 3.1   | Pengenalan                       | 22 |
| 3.2   | Metodologi Penghasilan Karya     | 23 |
| 3.2.1 | Pemerhatian                      | 23 |
| 3.2.2 | Temubual                         | 24 |
| 3.2.3 | Analisis Dokumen                 | 25 |
| 3.2.4 | Tinjauan Pustaka                 | 26 |
| 3.3   | Kajian Studio                    | 27 |
| 3.3.1 | Fasa Perkembangan Praktis Studio | 27 |
| 3.3.2 | Fasa Analisis                    | 28 |
| 3.3.3 | Fasa Karya Visual                | 28 |
| 3.3.4 | Fasa Penilaian                   | 34 |
| 3.4   | Dapatan Kajian                   | 35 |
| 3.5   | Kesimpulan                       | 38 |

### **BAB 4 CADANGAN** **39**

|     |                     |    |
|-----|---------------------|----|
| 4.1 | Pengenalan          | 39 |
| 4.2 | Pengiklanan Grafik  | 39 |
| 4.3 | Perisian Interaktif | 40 |
| 4.4 | Animasi             | 41 |

|                |              |    |
|----------------|--------------|----|
| 4.5            | Masyarakat   | 41 |
| 4.6            | Pendidikan   | 42 |
| 4.7            | Kesimpulanya | 43 |
| <b>RUJUKAN</b> |              | 44 |
| LAMPIRAN A     |              | 47 |
| LAMPIRAN B     |              | 48 |



## SENARAI RAJAH

| NO. RAJAH  | HALAMAN |
|--|---------|
| Rajah 2.1 Teori Multimedia   | 11      |
| Rajah 3.1 Teori Penghasilan Karya                                  | 27      |
| Rajah 3.2 Proses Vektor Grafik                                     | 29      |
| Rajah 3.3 Proses Menyusun <i>Storyboard</i>                        | 30      |
| Rajah 3.4 Proses Animasi   | 31      |
| Rajah 3.5 Proses Menyusun dan <i>Transition</i>                    | 31      |
| Rajah 3.6 Proses Suntingan Video Animasi “Render Queue”            | 32      |
| Rajah 3.7 Proses Suntingan Audio Dan Muzik                         | 32      |
| Rajah 3.8 Proses Suntingan Rakaman Suara Lata                      | 33      |
| Rajah 3.9 Proses <i>Final Rendering</i>                            | 34      |
| Rajah 3.10 Pengenalan Terhadap Wabak Penyakit HFMD                 | 36      |
| Rajah 3.11 Cara Mencegah Wabak Penyakit HFMD                       | 36      |
| Rajah 3.12 Penyampaian <i>Motion Graphic</i> Melalui Pameran Seni  | 37      |
| Rajah 3.13 Pemilihan Vektor Grafik Yang Mudah Difahami             | 37      |
| Rajah 3.14 Grafik 2D dan <i>Motion Blur</i> Pada Pergerakan Grafik | 38      |

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.0 Pengenalan

Bab ini menerangkan dan menghuraikan tentang kajian yang ingin dilaksanakan melalui beberapa bahagian subtopik kecil iaitu perbincangan mengenai latar belakang, pernyataan masalah, objektif kajian dan persoalan kajian. Selain itu kepentingan kajian dan skop kajian juga turut dibincangkan dalam bab ini. Latar belakang kajian menjelaskan mengenai idea kajian yang merangkumi segala aspek yang terlibat sama ada secara langsung atau tidak langsung dalam pelaksanaan kajian yang dijalankan.

Pernyataan masalah pula menjelaskan urutan secara spesifik berkenaan amalan masyarakat kita terhadap sesuatu isu. Subtopik pernyataan masalah ini menjelaskan faktor-faktor yang mendorong pengkaji menghasilkan sebuah video animasi *motion graphics* yang bertemakan Epidemic, sebagai satu medium paparan informasi kepada orang awam. Dari sudut bahasa Epidemic bermaksud wabak penyakit di dalam bahasa Inggeris. Pengkaji memilih isu yang berkisarkan kesihatan bagi mengetengahkan tema kesedaran dalam kalangan masyarakat supaya mereka lebih peka terhadap kebersihan seharian. Selain itu, kajian ini turut dijalankan berdasarkan tema pameran karya tahun akhir pelajar semester 8 yang berjudul Akal 360°.

Oleh itu, idea karya *motion graphic* yang berjudul “HFMD Epidemic” memberi HFMD pendedahan kepada umum berkaitan kepentingan mengawal wabak. Di samping masyarakat dapat melahirkan rasa sensitif terhadap apa yang berlaku di persekitaran mereka. Hasil kajian diharapkan dapat memenuhi tuntutan kepada masyarakat kita khususnya di Malaysia. Skop kajian yang menerangkan tentang perkara yang dinilai dan ingin dicapai dalam kajian ini turut dibincangkan.

## 1.1 Latar Belakang Kajian

Inspirasi kajian ini tercetus apabila tularnya wabak penyakit berjangkit bermusim yang menyerang masyarakat kita seperti SARS, H1N1 dan HFMD. Wabak atau dalam Bahasa Inggerisnya *epidemic* bermaksud penyakit yang muncul secara tiba-tiba dan merebak secara mengejut pada suatu kawasan geografi yang membawa ancaman kepada kelompok kumpulan manusia, binatang atau tumbuhan (Atlanta dan Georgia, 2012). Kini, seolah-olah wabak penyakit berjangkit kini menjadi suatu gelombang penyakit berganti. Lebih mengejutkan wabak penyakit berjangkit ini merekodkan kematian tidak mengira usia. Baru-baru ini kita dikejutkan dengan wabak penyakit yang telah banyak menyerang kanak-kanak iaitu penyakit Tangan Kaki dan Mulut (HFMD).

Pelbagai mekanisma telah dilaksanakan oleh kerajaan bagi membendung masalah penyakit berjangkit ini seperti peringatan pesanan radio, television dan akhbar. Namun apakah kita sebagai rakyat telah menjalankan tanggungjawab kita dengan betul. Oleh itu, cara penyampaian maklumat dengan lebih efektif perlu dikaji semula supaya masyarakat lebih mudah faham dan lebih peka terhadap apa yang hendak disampaikan. Menurut Samsuddin A. Rahmim (1997), media massa merupakan medium yang disampaikan melalui perantaraan alatan seperti radio, televisyen, akhbar, majalah atau buku. Berdasarkan kajian ini, penggunaan medium baru yang selaras dengan perkembangan teknologi dan *information communication technolog* (ICT) dipilih sebagai satu mekanisma penyampaian maklumat yang lebih efektif seperti *motion graphic*.

Menurut Michael Betancour (2012), *motion graphic* merupakan sebuah animasi digital yang menghasilkan ilusi pergerakan atau putaran dan kebiasaanya digabungkan dengan audio untuk kegunaan projek multimedia. Oleh itu, medium ini dapat menjadi satu medium penyampaian maklumat yang menarik kepada masyarakat. Di samping itu, mereka boleh mempraktikkan amalan gaya hidup bersih hasil kefahaman daripada penghayatan video animasi *motion graphic* ini. *Motion graphic* ini hanyalah pendekatan baru yang bertujuan untuk menyampaikan maklumat kepada masyarakat, Walau bagaimanapun menjadi tanggungjawab masyarakat itu sendiri untuk mengamalkan gaya hidup bersih bagi mengawal wabak penyakit berjangkit HFMD ini daripada terus menular.

## 1.2 Penyataan Masalah

Isu wabak penyakit berjangkit HFMD ini dibangkitkan adalah untuk melihat sejauh mana tahap kepekaan masyarakat mengawal situasi dan pengurusan seharian mereka apabila wabak penyakit ini menjadi tular. Masyarakat sedia maklum wabak yang melanda ini sangat merbahaya namun kes yang tercatat saban hari semakin meningkat sehingga ke tahap membimbangkan. Memetik kenyataan rasmi akhbar KPK 19 Julai 2018, pada minggu epid 28/2018 (08/07/2018 sehingga 14/07/2018) sebanyak 2,346 kes dilaporkan berbanding minggu epid 27/2018 (01/07/2018 hingga 07/07/2018) sebanyak 1,436 kes; iaitu peningkatan sebanyak 910 kes (63.4%). Berdasarkan kenyataan rasmi tersebut wabak penyakit berjangkit HFMD ini semakin menular di Malaysia. Kemungkinan hal ini berlaku disebabkan oleh ketidakprihatinan masyarakat terhadap wabak ini.

Penggunaan media massa seperti media cetak dan elektronik merupakan salah satu medium yang amat penting peranannya untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Menurut Sohana Abdul Hamid (2016), penggunaan media massa seperti media elektronik mampu memberi informasi dan berita terkini kepada masyarakat dengan cepat dan pantas. Pada hari ini, alat elektronik telah menjadi sebahagian daripada norma kehidupan sehingga setiap orang tidak mungkin dapat mengasingkan diri daripada pengaruhnya. Walau bagaimanapun, medium ini banyak digunakan untuk



tujuan hiburan semata-mata dan masyarakat sering bertindak untuk melangkaui segala bentuk iklan yang disiarkan dan tidak peduli dengan apa yang hendak disampaikan. Barangkali khidmat pesanan ringkas seperti di televisyen terlalu mencuri masa pengguna ataupun khidmat pesanan ini tidak mampu menarik minat masyarakat untuk meluangkan masa buat seketika.

Penyebaran informasi pada hari ini sekadar menyiarkan klip-klip video ringkas yang tidak ubah seperti pengiklanan pada zaman 90-an dahulu. Ini amat berbeza dengan matlamat revolusi perindustrian 4.0 yang mana penyampaian sesuatu informasi perlu seiring dengan kecanggihan teknologi. Teknologi penyampaian sudah sedia maju untuk digunakan tetapi cara penjelasan juga perlu diinovasikan seperti menggunakan tayangan multimedia *motion graphics*. Khidmat pesanan ringkas pada hari ini hanya menyampaikan maklumat secara formal tidak lagi relevan untuk digunakan kerana kaedah penyampaiannya sedia ada kurang interaktif dan kurang menarik. Justeru, segala permasalahan dijadikan isu dalam kajian ini dan kesedaran masyarakat akan diteliti menerusi pendekatan medium yang baru dalam menyampaikan maklumat menerusi media elektronik.



### 1.3 Objektif Kajian

Berikut merupakan lima objektif kajian yang disasarkan bagi menjawab persoalan kajian “HFMD Epidemic”

1. Menjustifikasikan wabak penyakit berjangkit HFMD kepada masyarakat.
2. Menjelaskan informasi secara multimedia interaktif kepada masyarakat bagaimana cara mengawal wabak penyakit berjangkit HFMD.
3. Menginovasikan dan mempelbagaikan kaedah penyampaian informasi menerusi media elektronik dan media sosial.



4. Menganalisis bahan reka bentuk grafik yang mampu memberi kefahaman kepada masyarakat.
5. Menganalisis teknik animasi yang sesuai dalam penghasilan video *motion graphic* bertajuk “HFMD Epidemic”.

#### 1.4 Persoalan Kajian

Berikut adalah persoalan yang timbul hasil daripada kajian rintis yang telah dijalankan:

1. Sejauh manakah tahap pengetahuan masyarakat kita terhadap wabak penyakit berjangkit HFMD.
2. Sejauh manakah tahap pengetahuan masyarakat dalam mengawal wabak penyakit berjangkit HFMD melalui penerangan informasi secara multimedia interaktif.
3. Apakah medium penyampian maklumat seperti *motion graphic* mampu meningkatkan tahap sensitiviti dan kefahaman masyarakat dalam mengawal wabak penyakit berjangkit HFMD.
4. Apakah imej grafik yang sesuai digunakan didalam penghasilan video *motion graphic*.
5. Apakah teknik yang digunakan dalam penghasilan video *motion graphic* yang bertajuk “HFMD Epidemic”.

## 1.5 Carta Perbatuan Penyelidikan dan Praktis Studio

Berikut merupakan carta perbatuan yang dirangka selama 14 minggu oleh pengkaji bagi tujuan merancang perjalanan kajian “HFMD Epidemic”.

| PERANCANGAN                | Minggu |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |
|----------------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
|                            | 1      | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| Perbincangan               |        | ■ |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |
| Bab 1 Pengenalan           |        | ■ |   | ■ | ■ |   |   |   |   |    |    |    |    |    |
| Lakaran                    |        |   |   | ■ | ■ |   |   |   |   |    |    |    |    |    |
| Bab 2 Konteks Penyelidikan |        |   |   |   |   | ■ | ■ |   |   |    |    |    |    |    |
| Bab 3 Kajian Studio        |        |   |   |   |   |   | ■ | ■ |   |    |    |    |    |    |
| Karya separuh siap         |        |   |   |   |   |   |   | ■ | ■ |    |    |    |    |    |
| Bab 4 Penutup & Cadangan   |        |   |   |   |   |   |   |   | ■ | ■  |    |    |    |    |
| Karya hampir siap          |        |   |   |   |   |   |   |   |   | ■  | ■  |    |    |    |
| Karya siap                 |        |   |   |   |   |   |   |   |   |    | ■  | ■  | ■  | ■  |
| Video                      |        |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | ■  | ■  |

|   |                     |
|---|---------------------|
| ■ | Perancangan         |
| ■ | Pelaksanaan sebenar |



## 1.6 Kepentingan Kajian

Melalui kajian ini, terdapat banyak manfaat pengetahuan am di Malaysia yang dapat dikongsikan kepada individu, negara dan kepada bidang reka bentuk grafik itu sendiri. Dengan kajian ini juga, kita dapat melihat sesuatu pembaharuan dalam media massa dapat diwujudkan seiring dengan perkembangan teknologi pada masa kini. Berikut merupakan kepentingan kajian yang dapat disumbangkan kepada subtopik-subtopik yang telah dinyatakan.

### 1.6.1 Individu

Secara umumnya, kajian ini menengahkan isu kesedaran terhadap wabak penyakit berjangkit yang semakin menular dan mengancam kesihatan masyarakat kita pada hari ini. Sikap individu yang selesa dengan rutin harian tanpa ada rasa sensitif terhadap kebersihan sekeliling atau penggunaan barangan awam amat penting bagi mereka untuk renungkan kembali. Kesimpulannya, individu yang bertanggungjawab dan sedikit sebanyak dapat mengurangkan kadar peratusan penularan wabak penyakit berjangkit seperti HFMD.

### 1.6.2 Negara

Melalui kajian ini, pihak Kerajaan Malaysia dapat memperbaharui kaedah penyampaian maklumat kepada masyarakat selari dengan arus perkembangan teknologi maklumat pada hari ini. Penerimaan informasi melalui media elektronik yang lebih komprehensif juga dapat diwujudkan dengan adanya kerjasama antara jabatan-jabatan kerajaan. Oleh itu, kerjasama antara Kementerian Kesihatan Malaysia dan pihak Kementerian Komunikasi Multimedia Malaysia dapat dieratkan dalam usaha menyampaikan informasi menerusi media massa. Amalan saling mengingatkan antara satu sama lain juga menunjukkan sikap masyarakat yang prihatin dalam menangani penularan wabak penyakit berjangkit. Oleh itu, khidmat pesanan dari media massa perlu disebarkan dengan lebih kerap agar semua pihak lebih berhati-hati.







### 1.6.3 Reka Bentuk Grafik

Kajian ini juga dapat memberi pengetahuan kepada masyarakat bahawa medium penyampaian maklumat tidak tertumpu kepada bahan cetakan, audio dan warta berita semata-mata. Malah penggunaan medium interaktif berbentuk video animasi grafik sebegini juga mampu menyampaikan makluman yang bermanfaat kepada masyarakat. Di samping itu juga, dengan kajian ini pengkaji dapat membuka fikiran segelintir masyarakat yang berpendapat bahawa industri seni ini tidak memberi manfaat kepada masyarakat. Informasi yang berbentuk interaktif dan mudah difahami perlu diperluaskan supaya mudah difahami oleh semua golongan masyarakat. *Motion graphic* ini menyatakan hasrat pengkaji kepada seluruh masyarakat Malaysia supaya mengambil langkah berjaga-jaga dan berkerjasama dalam menangani masalah wabak penyakit HFMD bersama-sama.

### 1.7 Skop Kajian



Kajian yang dilakukan adalah satu kajian yang berbentuk lapangan. Skop kajian adalah tertumpu kepada karya video *motion graphic* “HFMD Epidemic” yang mengisarkan apakah itu wabak penyakit HFMD dan bagaimana untuk mengawal wabak penyakit itu. Kajian ini juga turut meneliti bagaimanakah penggunaan imej grafik dan animasi mampu memberi impak yang positif kepada setiap golongan masyarakat untuk lebih memahami maklumat dan informasi yang hendak pengkarya sampaikan. Tempoh kajian ini ialah sepanjang semester 8 iaitu selama 14 minggu.

### 1.8 Kesimpulan

Setiap individu mampu memberikan impak yang besar terhadap pengawalan penyebaran wabak penyakit berjangkit HFMD daripada terus menular. Namun untuk menanamkan sifat prihatin dalam diri masyarakat bukanlah perkara yang mudah walaupun mereka menyedari penularan wabak penyakit berjangkit ini semakin berleluasa. Daripada setiap individu tidak berhenti menunding jari sesama sendiri





adalah menjadi tanggungjawab individu itu sendiri untuk mengambil langkah berjaga-jaga dalam menjalani rutin harian. Mempelbagaikan kaedah menyampaikan informasi juga perlu dititikberatkan daripada zaman era globalisasi hari ini. Dengan adanya akses kepada internet tidak wajarlah jika informasi seperti bahayanya wabak penyakit berjangkit HFMD tidak diketahui oleh umum. Seterusnya, bacaan konteks penyelidikan akan diterangkan dengan terperinci dalam bab 2.

