

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sekarang ini perkembangan teknologi dalam bidang multimedia sudah semakin pesat. Terutama penggunaan multimedia dalam media pembelajaran, salah satunya adalah video animasi 2D. Salah satu keunggulan dari animasi 2D itu sendiri karena selain menghibur juga dapat merealisasikan dari sesuatu yang tidak bisa divisualisasikan secara langsung oleh manusia. Oleh sebab itu banyak orang yang memilih animasi 2D sebagai media untuk menyalurkan materi.

Semakin maraknya makanan instan sekarang ini membuat banyak sampah yang dihasilkan oleh tiap rumah. Kebanyakan sampah yang di buang akan di tumpuk pada pembuangan sampah akhir, kemudian sampah yang tertumpuk tadi akan dibakar. Sebagian orang menganggap bahwa dengan membakar sampah saja dapat memusnahkan sampah, tetapi sebenarnya hal tersebut dapat membahayakan kesehatan manusia itu sendiri. Karena asap yang dihasilkan dari pembakaran sampah akan menghasilkan karbondioksida yang ketika terhirup oleh manusia akan membuat peredaran darah ke otak akan tersumbat.

Dimana ketika kita sendiri tidak sadar telah menimbun banyak sampah yang kemudian hanya akan dibakar atau dibuang di sungai yang dapat merugikan lingkungan. Hal ini tentu tidak kita inginkan jika anak – anak akan menirukan tindakan kita, oleh sebab itu kita harus memberikan contoh yang baik tentang bagaimana mengelola sampah itu sendiri. Para orang tua menginginkan adanya

media yang dapat menghibur anak dan juga sebagai media pendidikan untuk anak. Dalam video animasi 2D akan di ilustrasikan mengenai bahayanya membakar sampah dan juga dampak apa saja yang terjadi ketika kita menghirup asap dari sampah yang dibakar. Dimana pada video animasi 2D tersebut juga akan memberikan contoh kepada anak supaya lebih peduli terhadap sampah.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut maka penulis mengangkat judul “Perancangan dan Pembuatan Video Animasi 2D “Rubbish” Sebagai Media Edukasi Bahaya Membakar Sampah Untuk Anak Usia Dini”. Sebuah media yang mampu menampilkan animasi, suara, dan gambar supaya anak – anak lebih tertarik dan paham tentang apa yang ingin kita sampaikan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penelitian ini yaitu :

Bagaimana membuat video animasi 2D “Rubbish” yang dapat membuat anak usia dini mengerti dan memahami bahaya membakar sampah di video tersebut?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka penulis membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Video ini hanya dibuat dalam bentuk Animasi 2D.
2. Hanya membahas tentang pembuatan video animasi 2D “Rubbish” sebagai media edukasi untuk anak usia dini.

3. Informasi yang disampaikan dalam video ini hanya membahas tentang bagaimana bahayanya membakar sampah.
4. Pembuatan video ini hanya di tujukan untuk anak usia dini sebagai media edukasi.
5. Video ini berdurasi 3 menit.
6. Video ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash, Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Adobe Audition dan Adobe Premiere.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Dapat memberikan pengetahuan tentang bahayanya asap – asap yang berada disekitar kita.
2. Agar masyarakat lebih peduli terhadap lingkungan sekitar dan lebih menjaga kesehatan.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pembuatan video animasi sebagai media edukasi.
2. Bagi Penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan serta menambah pengetahuan edukasi bahaya membakar sampah dari video tersebut.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Dalam penyusunan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung sebuah laporan, untuk itu digunakan beberapa metode-metode untuk mempermudah dalam menganalisis dan merancang, metode yang digunakan antara lain:

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain :

#### **1. Observasi**

Metode ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti, mempelajari dan mencatat data yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### **2. Metode Studi Pustaka**

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan mengacu pada buku atau media yang ada, yang berisi informasi tentang video animasi dan edukasi serta hal – hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam skripsi ini.

### **1.6.2. Metode Analisis**

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis kebutuhan. Yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Didalam analisis kebutuhan fungsional berisi tentang jenis kebutuhan yang berisi tentang proses yang akan dilakukan oleh sistem. Sedangkan analisis kebutuhan non

fungsional berisi tentang alat yang digunakan guna menunjang pembuatan video animasi ini.

### **1.6.3. Metode Perancangan**

Metode ini merupakan metode yang pertama kali dilakukan dalam pembuatan video animasi yaitu tahap pra produksi. Tahap pra produksi dilakukan untuk mempersiapkan pembuatan video animasi seperti mencari data – data yang terkait dari sumber – sumber yang dibutuhkan. Serta data yang diperlukan dalam pembuatan video animasi, kemudian akan masuk pada ide cerita, tema dari cerita tersebut, alur cerita dan sinopsis.

### **1.6.4. Metode Pengembangan**

Pada metode pengembangan dibagi menjadi dua tahapan yaitu, produksi dan tahap paska produksi. Tahap produksi terdiri dari pembuatan video animasi tersebut, kemudian melakukan riviw sementara, jika hasil yang didapat dirasa masih kurang maka langsung dilakukan perbaikan.

Setelah itu tahap paska produksi dilakukan untuk menggabungkan video dengan suara dari voiceover beserta efek musiknya. Pemberian efek suara dan musik ini berguna agar video tersebut lebih menarik.

### **1.6.5. Metode Pengujian**

Metode pengujian yang digunakan adalah dengan melakukan pengisian kuisioner yang di isi oleh 10 responden.



### 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran skripsi secara keseluruhan dan kemudahan dalam menelaah dan memahaminya, penulis memberikan sistematika sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan pustaka, pengertian video animasi, tujuan penggunaan video animasi sebagai media edukasi untuk anak, manfaat penggunaan video animasi sebagai media edukasi untuk anak.

#### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan analisis mengenai proyek video animasi yang akan dibuat dan perancangan pembuatan video berdasarkan rumusan masalah yang ada.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

## BAB V PENUTUP

Bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

