

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era sekarang ini dimana kemajuan teknologi informasi berkembang pesat demi kemudahan hidup manusia. Kemudahan sudah banyak dirasakan manusia dari kemajuan teknologi informasi itu sendiri. Akses informasi yang diinginkan dan terbaru sangat gampang untuk didapatkan, baik itu berupa media cetak, media elektronik, maupun media *online*. Media *online* misalnya, informasi tidak hanya dibagikan lewat teks tulisan yang dapat dibaca namun juga dalam bentuk video yang lebih cepat dipahami.

Informasi yang banyak tersebar saat ini adalah banyaknya berita palsu yang beredar di berbagai media. Berita palsu sekarang ini sedang marak tersebar di berbagai media. Baik itu media cetak maupun media online. Mirisnya, kebanyakan dari masyarakat kurang peduli dengan adanya hal tersebut. Kebanyakan dari masyarakat bisa dengan mudah mempercayai berita palsu dan langsung menyebarkan kepada khalayak. Rendahnya Literasi di Indonesia Menyebabkan Hoax Merajalela Dalam beberapa waktu ini, Indonesia dikejutkan beberapa peristiwa, salah satunya ialah kasus Papua dan 22 Mei di mana terjadi peristiwa memilukan yang mencoreng demokrasi di Indonesia. Hal ini terjadi karena terdapat oknum yang diduga sebagai provokator agar aparat dan masyarakat terpancing untuk bertindak represif dan terbakar emosinya untuk berbuat anarkis. Fakta menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia masih mudah termakan oleh berita yang belum tentu kebenarannya kemudian menyebarkannya. Hal inilah yang dapat menyebabkan kontroversi. "Salah satu faktor masyarakat Indonesia mudah sekali mempercayai hoax atau berita palsu ialah rendahnya budaya literasi di Indonesia.[1]

Berita palsu adalah berita yang diada-adakan atau diputarbalikkan dari realitas sesungguhnya. Banyak kasus atau peristiwa yang sebenarnya tidak terjadi namun diangkat menjadi sebuah berita dan dikemas sebaik mungkin agar masyarakat tertarik untuk membacanya

Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis. Pengenalan literasi menjadi penting untuk diperhatikan, karena literasi merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani kehidupan di masa depan. Pembelajaran literasi akan mendapatkan hasil optimal apabila diberikan sejak anak usia dini.

Jenis literasi yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah gabungan antara literasi dasar dan literasi media. Literasi dasar merupakan kemampuan mendengar, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung yang berkaitan langsung dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan, mempersiapkan informasi, mengkomunikasikan, serta menggambarkan informasi berdasarkan pemahaman. Literasi media merupakan kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, dengan adanya literasi media tentunya dapat dimudahkannya proses pendidikan untuk anak sekolah dasar.

Untuk itu di butuhkan suatu media yang sederhana dan mudah dimengerti. Media audio visual khususnya animasi untuk menyampaikan pesan yang bisa dimanfaatkan, serta pesan yang terkandung dalam animasi akan lebih cepat dan mudah menarik minat anak-anak. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan warna, dengan demikian kebanyakan anak akan lebih memilih hiburan yang bercorak animasi dibandingkan dengan hiburan yang bersifat nyata seperti

sinetron atau yang lain. Karena dalam dunia animasi akan banyak ditemui berbagai karakter atau tokoh baru, unik, lucu, dan setting yang berbeda dari kehidupan nyata, sehingga diharapkan akan merangsang kreativitas anak agar dapat lebih berkembang ke arah yang lebih baik lagi.

Alasan perancangan animasi ini adalah untuk memberikan pengenalan literasi kepada anak-anak sekolah dasar agar terhindar dari berita atau informasi palsu. Animasi ini mengajarkan anak-anak agar teliti dalam menilai kebenaran dari sebuah informasi yang mencelakakan dirinya sendiri. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis membuat makalah tugas akhir dengan judul "Pembuatan Animasi sebagai Media Pengenalan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar".

1.2 Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah "Untuk memberikan pengenalan literasi kepada anak-anak sekolah dasar agar terhindar dari berita atau informasi palsu. Animasi ini mengajarkan anak-anak agar teliti dalam menilai kebenaran dari sebuah informasi yang mencelakakan dirinya sendiri."

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu: "Bagaimana menyediakan suatu media pengenalan literasi bagi anak sekolah dasar yang sederhana dan mudah dimengerti serta tidak membosankan ketika dilihat oleh anak-anak sekolah dasar?"

1.4 Metode Penelitian

Dalam pembuatan makalah ini cara pembuatan produk video animasi untuk anak-anak sekolah dasar dilakukan dengan beberapa tahap yaitu;

1. Tahap pra produksi

Pada tahap ini merupakan tahapan awal dalam melakukan pembuatan film animasi. Dalam tahapan pra produksi ini yang harus dilakukan yaitu: (1) pencarian dan penemuan ide (2) naskah dan narasi (3) *storyboard*.

2. Perencanaan produksi

Pada tahap ini merupakan tahap dalam merencanakan semua kebutuhan yang akan dilakukan saat produksi animasi. Pada tahap produksi ini, dilakukan beberapa proses diantaranya yaitu:

a. Pembuatan model

Pembuatan model atau gambar pada pembuatan animasi merupakan langkah pertama yang dilakukan. Langkah ini dilakukan menggunakan *Software Adobe Illustrator*. *Adobe Illustrator* adalah salah satu perangkat computer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Illustrator* digunakan untuk membuat gambar *vector*.

b. Pemberian Background

Pemberian latar belakang pada animasi ini merupakan pemberian lokasi dimana karakter animasi tersebut berada. sehingga menarik untuk dilihat.

c. pembuatan dubbing

proses dubbing adalah perekaman suara, pada proses ini kami menggunakan *software fl studio*.

d. pembuatan backsound

backsound adalah suara latar berupa music atau instrument. Proses pembuatan backsound ini kami menggunakan *software fl studio*.

e. Proses animasi

Langkah ini merupakan langkah dimana membuat animasi bergerak. Pembuatan animasi ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan *software adobe after efects*.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap dimana animasi yang telah di buat menggunakan *Software Adobe after efects*, selanjutnya memberi dubbing dan beacksound pada animasi dengan cara melakukan editing menyusun animasi yang telah di buat tadi ditambahkan dubbing dan backsound. Berikut adalah proses dimana dilakukannya pembuatan animasi:

a. Pembuatan gambar vector.

Pada proses ini kita membuat gambar yang nantinya mau dibikin animasi. Pembuatan gambar vector ini kita menggunakan *software adobe illustrator*.

b. Dubbing

Pada proses dubbing ini dilakukan perekaman suara untuk narasi, serta perekaman suara untuk mengisi suara tiap karakter utama maupun karakter pembantu. Dengan adanya dubbing ini diharapkan agar pemakai tidak bosan dengan pembacaan narasi saja. Perekaman suara menggunakan *software fl studio*.

c. Backsound

Backsound adalah suara latar pada suatu video. Backsound bersifat sebagai suara latar atau suara pengantar, tujuannya untuk menambah kesan suasana emosi yang dibangun. Pembuatan backsound menggunakan *software fl studio*.

d. Proses editing

Pada proses editing kita menggunakan *adobe after effetes*. Agar menjadi satu kesatuan yang biasa disebut dengan animasi, kita melakukan pembuatan animasi dengan menggabungkan *frame by fram* gambar yang sudah dibuat di *adobe illustrator*. Kemudian ditambahkan dubbing dan background yang sudah di buat menggunakan *fl studio*. Sehingga dapat menjadi satu kesatuan yang biasa

disebut dengan animasi, proses ini dilakukan dengan cara penggabungan hasil dari tahap produksi sampai dengan proses rendering agar menjadi sebuah animasi.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan pada laporan tugas akhir ini maka dibuat batas-batasan sebagai berikut:

1. video animasi ini dibuat menggunakan software adobe illustrator untuk asset gambar, software fl studio untuk dubbing dan backsound, software after effects untuk proses editing.
2. video animasi yang kami buat berbasis animasi 2D.
3. video animasi menggunakan metode *frame by frame*.
4. dalam tugas akhir ini hanya mencakup analisis, perancangan dan pembuatan video animasi, tidak termasuk implementasi (mempromosikan secara online).

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan laporan tugas akhir ini maka diusulkan sistematika penulisan yang mengemukakan mengenai bab-bab pada laporan tugas akhir beserta isinya secara rinci dan keterkaitan dengan bab sebelumnya dan bab setelahnya. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi: penjelasan umum mengenai tugas akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi: teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

Bab III Tinjauan Umum, berisi: Langkah-langkah pembuatan, kuesioner, masalah yang terdapat pada kuesioner.

Bab IV hasil dan Pembahasan, berisi : rancangan proyek, dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek.