

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Usia dini merupakan usia keemasan bagi anak dalam menerima dan menangkap hal yang baru. Sejak usia dini perlu diberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi perkembangan otaknya yang nantinya bisa berguna untuk dirinya dan lingkungan di sekitarnya. Sekolah Pendidikan Usia Dini (PAUD) adalah sarana pendidikan bagi anak usia dini dalam mengenyam pendidikan yang paling dasar. Pengenalan alphabet merupakan pelajaran paling dasar yang di ajarkan guru di PAUD/TK Mardisiwi Tegalgrejo. Guru dalam menyampaikan pengenalan alphabet adalah menulis atau menempelkan huruf di papan tulis dan anak – anak mengikuti guru nya menyebutkan huruf satu per satu. Metode pengajaran ini dirasa kurang efektif dikarenakan siswa menjadi bosan, beberapa siswa kurang mampu menangkap dan menerima penyampaian dari guru dan kurang menarik dalam penyajian karena menggunakan media papan tulis.

Belajar mengenal huruf adalah proses pengenalan bunyi – bunyi wicara (fonem) dan kata – kata yang pada awalnya akan ditangkap oleh anak sebagai Bahasa lisan. Dalam proses pengenalan ini, anak belum sampai proses belajar, hanya mengenal dan memahami bunyi – bunyi itu, ketika sampai pada proses pengenalan huruf – huruf abjad / alphabet pada anak ada hal penting lain yang patut menjadi perhatian. Mencermati kemampuan memori pada anak perlu dilakukan agar jangan sampai anak merasa dipaksa untuk menghafal semua huruf dalam waktu singkat. Meskipun membaca memang merupakan suatu proses yang

mewajibkan seorang mampu mengenal huruf maka dari itu perlu adanya media visual grafis dalam pengenalan huruf tersebut pada anak usia dini.

Perkembangan animasi saat ini dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi 3D merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara umum. Salah satu cara paling efektif untuk mengatasi masalah dalam menyampaikan pengenalan alphabet kepada siswa adalah dengan merancang pembelajaran secara media interaktif berupa animasi.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai pengenalan alphabet kepada siswa dan membantu guru dalam menyampaikan huruf alphabet yang di kemas dalam sebuah video animasi menggunakan Autodesk Maya dan Adobe Premier dengan visual gambar menarik dan disertia audio yang mendukungnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka langkah merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana merancang media pembelajaran animasi 3D mengenal huruf abjad dengan penerapan teknik modelling, rigging, animating, lighting, camera, dan rendering dilakukan untuk tujuan memperoleh kelayakan media dan di peruntukkan khusus siswa – siswi TK Mardisiwi nol kecil (kelas A) Tegal Rejo”.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, agar proses perancangan video animasi mengenalkan huruf abjad untuk TK Mardisi Tegalrejo, maka diperlukan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut:

- a. Perancangan media pembelajaran mengenal huruf abjad ini khusus diperuntukkan siswa – siswi TK Mardisiwi Tegal Rejo.
- b. Penerapan teknik animasi, modelling, rigging, animating, lighting, camera, dan rendering dilakukan untuk tujuan memperoleh kelayakan media.
- c. *Software* yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini ialah Autodesk Maya 2019 dan Adobe Premier.
- d. Target durasi video animasi ini adalah 2 menit 43 detik.
- e. Hasil video animasi pengenalan huruf abjad ini adalah menggunakan resolusi 1920 x 1080 (1080p).
- f. Pihak yang melakukan pengujian video animasi ini adalah dari pihak TK Mardisiwi Tegal Rejo.
- g. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pembuatan yang diterima oleh pihak TK Mardisiwi Tegal Rejo.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian “Perancangan video Animasi 3D Mengenal Huruf Abjad untuk TK MARDISIWI Tegalrejo” ini adalah:

1. Menghasilkan video animasi menggunakan animasi sebagai penyampaianya yang mudah dipahami sebagai upaya membantu Guru

di TK Mardisiwi dalam menyampaikan materi pengenalan huruf abjad ketika pandemi dan tetap memberikan pelajaran kepada siswa dengan nyaman dan mudah.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **Bagi Peneliti**

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa pembelajaran di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Teknologi Informasi.
2. Dapat memahami proses pembuatan video animasi 3D yang merupakan hasil dari penjurusan dalam program studi selama kuliah.
3. Dapat menyampaikan informasi melalui media visual kepada siswa – siswi TK Mardisiwi dengan jelas dan mudah di mengerti.

### **Bagi Akademik**

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami dan mengimplementasikan hasil penelitiannya.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia khususnya animasi 3D.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian perancangan dan pembuatan video animasi pengenalan huruf abjad ini diuraikan sebagai berikut:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang relevan, maka diperlukan metode yang efektif dalam pembuatan video animasi pengenalan abjad ini. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### **1.6.1.1 Studi Literatur**

Metode pengumpulan data dari buku dan jurnal – jurnal penelitian yang dipublikasikan oleh peneliti lain dalam bidang yang berkaitan.

#### **1.6.1.2 Metode Observasi**

Merupakan pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek yang diteliti hingga mendapatkan data yang akurat di TK MARDISIWI Tegalrejo.

#### **1.6.1.3 Metode Wawancara**

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara kepada Ibu Maryati, S. pd selaku kepala sekolah di TK MARDISIWI dengan tujuan memperoleh informasi dan data yang jelas dan benar.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Analisis adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan, lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, Menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video animasi ini menggunakan proses pembuatan yang melalui 3 tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Pra produksi yaitu penulis merancang konsep dengan membuat alur cerita atau storyboard untuk memecahkan masalah pada hasil analisis data.
2. Produksi yaitu dengan melakukan pengembangan tahapan produksi meliputi pembuatan gambar grafis hingga menganimasikan gambar.
3. Pasca produksi dengan melakukan *compositing*, *editing*, dan *rendering*.

### 1.6.4 Metode pengembangan.

Metode pengembang adalah tahapan dimana dilakukan pemeriksaan kembali hasil sementara untuk di ambil kesesuaian dengan konsep dan kebutuhan video. Serta menentukan hasil untuk dapat melakukan tahap pasca produksi.

### 1.6.5 Metode Testing

Penulis melakukan testing terhadap video pembelajaran dengan cara menyampaikan dan memperlihatkan kepada Ibu Maryati, S. pd selaku kepala sekolah TK MARDISIWI

### 1.6.6 Evaluasi

Pengujian video animasi ini dilakukan dengan melakukan evaluasi dan tinjauan kembali untuk mengetahui apakah video sudah sesuai dengan konsep materi informasi yang disampaikan. Proses penelitian ini berakhir sampai dengan proses implentasi dan evaluasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini, tulisan disajikan dalam lima bab dengan uraian sebagai berikut:

### **BAB I        PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II       LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi uraian tentang tinjauan pustaka, teori-teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.

### **BAB III      ANALISA DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai alur perancangan dan spesifikasi alat yang digunakan.

### **BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang implementasi, tahapan produksi, dan hasil dari penelitian ini.

**BAB V      PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian ini yang berisi kesimpulan dan saran.

