

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Anak didik taman kanak-kanak (TK) sedang mengalami pertumbuhan, terutama pertumbuhan jasmani yang sangat pesat. Dalam beberapa bulan saja, tinggi dan beratnya badannya bertambah dengan cepat. Secara jelas hal tersebut dapat dilihat pada pertumbuhan motorik, koordinasi otot-otot dan kecepatan jasmانيnya menunjukkan kemajuan-kemajuan yang mencolok.

Pertumbuhan keterampilan motorik, baik motorik kasar maupun halus pada anak, tidak akan berkembang melalui kematangan begitu saja, melainkan juga keterampilan itu harus dipelajari. Perkembangan keterampilan motorik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktek, model yang baik, bimbingan, motivasi, setiap keterampilan yang harus dipelajari secara individu, dan sebaiknya ketrampilan tersebut dipelajari satu demi satu. Apabila salah satu faktor tersebut tidak ada, maka perkembangan keterampilan jasmani anak akan berada di bawah kemampuannya.

Pengembangan fisik/motorik merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar di TK. Bahan kegiatan pengembangan fisik/motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada kegiatan untuk melatih motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada kegiatan untuk melatih motorik kasar dan halus yang terdiri atas gerakan-gerakan jalan, lari, lompat, senam, keterampilan dengan bola,

keterampilan menggunakan peralatan, menari, latihan ritmik, dan gerakan gabungan.

Pengembangan motorik halus anak dilakukan melalui olah tangan dengan menggunakan alat/media kreatif seperti kuas, pensil, kertas, gunting, tanah liat, plastisin, busa dan lain-lain. Media tersebut bisa dimanfaatkan untuk kegiatan melipat, meronce, menganyam, atau melipat dan menggunting. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat melatih otot-otot tangan dan koordinasi mata, pikiran dengan tangannya.

Salah satu kegiatan untuk melatih motorik halus di TK Budi Mulia I Yogyakarta adalah melipat. Dengan kegiatan melipat anak-anak dapat melatih kesabaran, konsentrasi, mengembangkan kreatifitas, mengembangkan imajinasi, dan melatih ketelitian. Oleh karena itu penulis akan membuat judul skripsi **"Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Untuk Melatih Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus : TK Budi Mulia I Yogyakarta)"**. Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi melipat agar lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Sehingga guru juga lebih fokus untuk membantu anak-anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu bagaimana

membuat Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Untuk Melatih Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak ?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam media pembelajaran ini terdapat beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Sasaran media pembelajaran ini untuk anak taman kanak-kanak (TK) studi kasus : TK Budi Mulia I Yogyakarta.
2. Sub materi yang diambil dalam pembuatan media pembelajaran untuk melatih motorik halus ini adalah keterampilan melipat.
3. Tema yang diambil dalam keterampilan melipat adalah "Hewan Peliharaan". Dalam kurikulum tema yang diambil adalah tema binatang.
4. Media pembelajaran ini tidak bersifat interaktif.
5. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.
6. Software yang digunakan adalah CTP Pro 1.8, Adobe Photoshop CS3, ArtRage 2.5, Audacity, Adobe Premiere Pro CS3.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk:

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program S1 (Strata-1) jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membantu guru dalam menyampaikan materi tentang motorik halus, dengan sub materi melipat.

3. Untuk Membuat Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Untuk Melatih Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Sebagai penerapan ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan di bangku perkuliahan.
- b. Memperdalam dan meningkatkan ilmu pengetahuan di bidang multimedia terutama di bidang pembuatan media pembelajaran.

### 2. Manfaat Bagi Pembaca

- a. Dapat digunakan sebagai acuan atau bahan pertimbangan untuk membuat makalah dengan masalah yang sama.
- b. Sebagai buku penunjang untuk menambah ilmu pengetahuan.

### 3. Manfaat Bagi Objek Penelitian

- a. Mempermudah dalam hal penyampaian materi motorik halus, dengan sub materi melipat.
- b. Menyampaikan materi dengan media pembelajaran lebih menarik anak-anak sehingga dapat lebih fokus.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian harus melakukan pengumpulan data dengan metode agar hasil sesuai dengan yang diinginkan. Maka pengumpulan data harus

benar, akurat dan lengkap. Untuk mendapatkan data tersebut dilakukan beberapa metode penelitian, yaitu :

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Metode kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

#### b. Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti.

#### c. Metode Wawancara

Penulis mengadakan wawancara secara langsung dengan guru pengampu di TK Budi Mulia I Yogyakarta.

### 2. Analisis Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap menciptakan storyline, dimana ide dilemparkan kepada anggota tim pengembangan dengan menjual ide dan anggota tim mempercayai ide tersebut atau ada kemungkinan lain dari ide tersebut. Bila ide cerita itu disetujui kemudian dibuat ringkasan dari ide utama cerita tersebut yang biasa disebut Treatment. Kadang-kadang beberapa treatment yang sama akan dikembangkan agar dapat menemukan keseimbangan yang benar antara ide yang telah solid dan ide yang masih terbuka. Kemudian ditindaklanjuti dengan pengembangan pembuatan storyboard.

### 3. Metode Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D

- a. Menentukan ide cerita
- b. Penulisan logline
- c. Membuat sinopsis
- d. Membuat diagram scene
- e. Perancangan karakter
- f. Pembuatan skenario
- g. Pembuatan storyboard

#### 1.7 Sistematika penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, urutan masing-masing bab adalah sebagai berikut:

##### BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

##### BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, konsep dasar animasi, konsep dasar media pembelajaran, kebutuhan dasar peralatan pembuatan media pembelajaran berbasis animasi 2D, motorik halus, teknik dasar melipat, kurikulum, tahapan proses produksi animasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini memaparkan tentang profil obyek penelitian, menjelaskan tentang analisis SWOT dan tahap pembuatan media pembelajaran berbasis animasi 2D dari mulai membuat ide cerita, logline, diagram scene, skenario, menggambar bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter serta pembuatan storyboard dan diagram scene.

### BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan menjabarkan tentang implementasi dan pembahasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung pembuatan media pembelajaran tersebut.

### BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran.

### Daftar Pustaka

