

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

TK Negeri Pembina Cilacap merupakan salah satu taman kanak-kanak dengan jumlah peserta didik terbanyak di Kabupaten Cilacap. Instansi pendidikan ini memiliki sebuah visi yaitu “Terbentuknya generasi yang cerdas dan berbudi luhur”. Instansi pendidikan yang sudah berdiri sejak tahun 2004 yang sekarang beralamat di Jalan Kendeng No 20 Sidanegara, Cilacap Tengah, Kabupaten Cilacap. TK Negeri Pembina Cilacap tergolong baik dan bisa dikatakan taman kanak-kanak favorit karena jika dilihat dari data pendaftaran calon peserta didik baru setiap tahun selalu melebihi kuota bangku yang ada.

TK Negeri Pembina Cilacap ingin meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional sehingga dapat mewujudkan terbentuknya generasi yang cerdas, sehat, dan berbudaya. Untuk mewujudkan itu semua tentu dibutuhkan suatu metode baru dalam mengajar untuk menarik minat peserta didik pada materi yang akan diberikan karena permainan tradisional dewasa ini sangat jarang peminatnya. Metode pembelajaran lama dengan penjelasan melalui lisan dan gambar di papan tulis kurang diminati karena anak-anak lebih tertarik melihat visual berupa animasi daripada mendengarkan dan membaca. Pesan yang disampaikan melalui lisan atau gambar tidak akan menarik minat peserta didik yang rata-rata masih berusia 5 tahun

Dari masalah tersebut, maka penulis akan mengangkat sebuah judul “Animasi 2D Untuk Pembelajaran Cara Bermain Permainan Tradisional Gobak Sodor Pada TK Negeri Pembina Cilacap” dengan adanya metode pengajaran berbentuk video animasi ini diharapkan pembelajaran permainan tradisional gobak sodor akan lebih efektif dan menarik sehingga pesan yang diharapkan dapat tersampaikan dengan jelas dan tidak membosankan. Animasi akan di tayangkan media sosial secara daring dengan penjelasan dari guru dimaksudkan agar efektifitas Animasi lebih dapat dimengerti oleh peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana cara membuat animasi 2D sebagai media belajar permainan tradisional gobak sodor untuk TK Negeri Pembina Cilacap yang ingin meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih tetap sasaran yang dituju, maka diberikan batasan – batasan masalah dalam perencanaan dan pembuatan video animasi, yaitu:

1. Animasi dibuat penulis untuk TK Negeri Pembina Cilacap.
2. Animasi berisi tentang bagaimana cara bermain permainan gobak sodor.
3. Animasi dirancang menggunakan software Adobe Illustrator CC 2017, After Effect CC 2019 dan Adobe Premiere Pro CC 2019.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah merencanakan dan membuat video animasi 2D sebagai media pembelajaran TK Negeri Pembina Cilacap.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh semua pihak yang terkait sebagai berikut:

1.5.1 Bagi TK Negeri Pembina Cilacap

1. Manfaat penelitian ini bagi TK Negeri Pembina Cilacap adalah membantu dalam penyampaian pesan kepada peserta didik.
2. Manfaat penelitian ini bagi TK Negeri Pembina Cilacap adalah mengenalkan metode mengajar baru melalui video animasi kepada masyarakat luas sehingga dapat menarik minat calon peserta didik.

1.5.2 Bagi Peserta Didik

1. Manfaat penelitian ini bagi peserta didik TK Negeri Pembina Cilacap adalah dapat memahami isi konten dalam video animasi sehingga menguasai cara bermain gobak sodor secara baik dan benar.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi – informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang di gunakan pada pembuatan skripsi ini menggunakan metode :

1. Observasi

Yaitu suatu teknik pengumpulan data untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian.

2. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai instansi untuk mendapatkan informasi yang lebih detail.

3. Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku – buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2 Metode Analisis

Penulis mengadakan pemeriksaan analisis kelayakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek animasi layak diteruskan atau dihentikan dengan parameter analisis kelayakan teknis, operasional, hukum, dan jadwal. Selain itu penulis juga menggunakan analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Pada kebutuhan non-fungsional menjelaskan perangkat keras, perangkat lunak dan pelaku yang terlibat dalam pembuatan video animasi.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi persiapan dalam pembuatan animasi antara lain: ide cerita, naskah atau naskah, karakter atau objek ilustrasi, *storyboard*, *dubbing* awal, dan *sound*. Produksi merupakan kegiatan selama pembuatan animasi meliputi : *lay out*, *key motion*, *in between*, *background*, *scanning* dan *coloring*. Pasca produksi dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah animasi diproduksi meliputi: *composite*, *editing*, *rendering*, dan penyerahan video ke instansi terkait.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulisan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, teori tahapan pembuatan serta teknik yang digunakan dalam pembuatan video animasi.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan storyboard pada video animasi yang akan dikerjakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan video animasi,

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.

