

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telah mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam beberapa dekade terakhir, teknologi dimanfaatkan dalam segala bidang salah satunya adalah pendidikan seperti pemanfaatan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran baik berupa teks dan gambar statis, video game, animasi 2D dan 3D, video online, dan lain-lain. Penggunaan multimedia mengalami peningkatan dalam bidang pendidikan yang disebabkan karena meningkatnya kapasitas dan penggunaan teknologi komputer dalam proses pembelajaran terutama dapat digunakan sebagai alat bantu yang berguna untuk memvisualkan hal yang sulit dijelaskan dan sebagai alat bantu untuk mendemonstrasikan sebuah fenomena seperti proses biologis, fenomena alam, perangkat teknik, atau lainnya. [1]

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar dari pembentukan karakter anak. Kesatuan ayah dan ibu merupakan faktor penting dalam meningkatkan pengasuhan anak.[2]

Penggunaan teknik *polygonal modeling* (sculpt modeling) dalam pembuatan karakter 3D. kerana teknik *sculpt* mempercepat dalam pembuatan sebuah model, terutama pada bagian yang rumit. Selain itu, karakter yang dihasilkan dengan menggunakan teknik *sculpting modeling* menggunakan objek dasar pada standar *primitive modeling* dan kemudian diubah menjadi model yang telah dirancang. [3]

Metode pembelajaran untuk anak harus memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

- (1) Pembelajaran harus menantang pemahaman anak;
- (2) Memulai proses belajar mengajar dari pengetahuan yang dimiliki anak;
- (3) Menggunakan alam sebagai sarana belajar mengajar;
- (4) Pembelajaran berlangsung melalui bermain;
- (5) Pembelajaran membekali kecakapan hidup;
- (6) Proses belajar mengajar

dilakukan melalui perasaan dan pengetahuan indrawi; (7) Belajar sambil memberi kesempatan kepada anak untuk bekerja. [4]

Namun, prinsip belajar anak usia dini masih belum dipahami dengan baik oleh orang tua, sehingga orang tua secara acak menerapkan strategi belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi anak. Peran pendidikan orang tua sangat penting dalam proses membimbing dan mendidik anak-anaknya. Fungsi pendidikan dilakukan oleh orang tua melalui pemahaman model yang perlu diberikan agar pengetahuan yang diberikan kepada anak lebih terarah. Orang tua membutuhkan pengetahuan yang lebih luas untuk mencapai harapan yang diinginkan. [5].

1.2 Hasil Wawancara

Berikut adalah hasil wawancara terhadap guru-guru di TK Negeri Pembina Ketahun seperti **Tabel 1. 1** dibawah ini.

Tabel 1. 1 Hasil Wawancara

PERTANYAAN	NARASUMBER 1	NARASUMBER 2	NARASUMBER 3
Apakah penggunaan karakter 3D animasi dapat membantu pembelajaran anak usia dini?	Iya, penggunaan karakter 3D ini cukup membantu bagi anak-anak usia dini terhadap pengenalan hewan-hewan.	Benar, sangat membantu dengan adanya video pengenalan hewan dengan 3D animasi anak-anak sangat tertarik dan antusias dalam mengenal hewan-hewan tersebut.	Sangat membantu, dikarenakan anak menjadi tertarik untuk pengenalan hewan tersebut, karena dibuat lebih hidup dan menarik, tidak seperti yang di buku.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah ditulis sebelumnya, maka dapat dibangun permasalahan yang ditemukan yaitu analisis dan pembahasan pembuatan karakter menggunakan software Autodesk maya dengan teknik sculpting untuk anak-anak usia dini.

1.4 Batasan Masalah

Sebuah penelitian yang dilakukan diberikan sebuah batasan agar pembahasan lebih terfokus pada pokok permasalahan yang sedang diteliti dalam, yang disampaikan sebagai berikut:

1. Pembuatan karakter hewan 3D animasi.
2. Penggunaan *software Autodesk maya* pada pembuatan karakternya.
3. Teknik *sculpting* dalam pembuatan animasi 3D.
4. Pembelajaran menggunakan video animasi untuk anak usia dini.
5. Penggunaan *software adobe premier* pada video animasi 3D.

1.5 Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian

Beberapa maksud dan tujuan yang ingin penulis capai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan video pembelajaran hewan 3D animasi.
2. Memenuhi standar persyaratan kelulusan Pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam bidang animasi yang didapat selama menempuh Pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan skripsi adalah seperti berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, identifikasi, masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua berisi tinjauan pustaka sebagai dasar penelitian untuk acuan dalam penyusunan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, dan proses pembuatan karakter hewan 3D animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses dan hasil pembuatan karakterhewan 3D animasi. Proses pembuatan 3D animasi meliputi riset, membuat design karakter hewan, pembuatan video 3D animasi.

BAB V PENUTUP

Bab kelima menjabarkan mengenai garis besar atau simpulan dari keseluruhan isi skripsi dan saran.

