

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Reiber dalam Ariani (2010) Animasi dapat membantu proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa karena adanya rangsangan terhadap motivasi daya kognitif siswa.[1] Selain itu, Studi meta-analisis oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006) pada animasi pembelajaran, yang menghasilkan hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelaran, menunjukan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran *multi-level* sebesar 63%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja. Penelitian yang sama, oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006), juga memperlihatkan bahwa efektifitas animasi bervariasi untuk setiap level pembelajaran. Jika dibanding dengan ilustrasi statis, animasi jauh lebih dapat meningkatkan ketekunan menunjukkan kesungguhan dalam belajar lebih besar jika dibandingkan dengan mereka yang menerimanya dengan gambar statis.[2]

Studi yang mempelajari penggunaan animasi 2D dan 3D menunjukan bahwa anak-anak dengan pengetahuan awal yang lebih banyak akan mendapatkan informasi tentang manfaat peduli air dengan menonton animasi 2D, sementara anak-anak dengan pengetahuan awal yang lebih sedikit menunjukan hasil yang sama baik ketika menggunakan animasi 2D maupun 3D.[3] Kurangnya animasi yang mengandung unsur edukatif menjadi masalah

tersendiri untuk anak-anak, sehingga anak-anak perlu mendapat pembagian porsi animasi yang positif untuk ditonton sesuai dengan tingkatan umur mereka, selain mendapatkan hiburan yang menyenangkan dengan adanya animasi yang mengandung unsur edukasi dapat menambah pengetahuan belajar anak-anak.[4]

Kurangnya rasa peduli lingkungan menjadi salah satu faktor penyebab banyak terjadi eksploitasi dan kerusakan lingkungan. Salah satu upaya untuk mengenalkan dan menanamkan peduli lingkungan adalah melalui jalur pendidikan, tidak terkecuali pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karena Himpunan Pemerhati Lingkungan Hidup (HPLI) menyatakan bahwa anak-anak lebih mudah diajak untuk peduli lingkungan daripada orang dewasa. [5]

Masalah utama sumber daya air meliputi kuantitas air yang sudah tidak mampu memenuhi kebutuhan manusia yang terus meningkat dan kualitas air untuk keperluan terus menurun khususnya untuk air minum. Sebagai sumber air minum, maka harus memenuhi beberapa aspek yang meliputi kuantitas, kualitas dan kontinuitas (WHO, 2004). [6]

Tirto Widodo merupakan badan usaha yang berkembang dibidang wisata yang menyediakan sebuah tempat wahana air untuk anak-anak bermain air. Saat ini banyak anak-anak yang datang membuang sampah sembarangan hingga menyebabkan penyumbatan pada sirkulasi air. Anak-anak yang berenang tanpa menggunakan pakaian khusus renang turut mempengaruhi kualitas air. Hanya dengan teguran tulisan sering diabaikan oleh anak-anak.

Dengan animasi anak-anak akan lebih mudah menangkap informasi. Dengan begitu minat anak-anak untuk berkunjung akan lebih meningkat. Orang tua juga akan merasa senang anak-anaknya berkunjung ke Tirto Widodo karena selain untuk bermain sekaligus untuk tempat edukasi anak-anak tentang peduli terhadap lingkungan terlebih peduli terhadap keberadaan air.

Animasi 2D edukasi "Peduli Air" ini dibuat dengan mengangkat konsep kurangnya kesadaran menjaga kesehatan lingkungan terutama keberadaan air. Pentingnya air untuk kehidupan di bumi dengan manfaatnya yang menjangkau ke setiap makhluk hidup dan juga lingkungan di sekitar. Sehingga edukasi tentang peduli air perlu diberikan kepada anak-anak sejak dini agar tertanam perilaku hidup sehat yang akan berubah menjadi kebiasaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu, "Membuat Animasi 2D edukasi peduli air?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini:

1. Media informasi yang dibuat adalah animasi 2D.

2. Media informasi animasi 2D berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D Edukasi “Peduli Air” Tirto Widodo.
3. Media informasi animasi memiliki durasi tidak lebih dari 2-3 menit.
4. Media informasi “Animasi 2D Edukasi “Peduli Air” akan ditayangkan di Tirto Widodo.
5. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membuat animasi 2D edukasi peduli air.
2. Meningkatkan rasa kepedulian anak dan mengenalkan kepada anak-anak tentang manfaat air dan cara menghemat air.
3. Menerapkan ilmu yang didapat selama studi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Amikom

1. Sebagai bahan evaluasi untuk mahasiswa.
2. Menjadi karya ilmiah yang berguna nantinya bagi amikom dan mahasiswa yang akan mengerjakan karya ilmiah dengan pengambilan tema yang sama.

1.5.2. Bagi penulis

1. Menyampaikan imajinasi penulis ke dalam animasi 2D agar menjadi hiburan dan pengetahuan yang baik untuk anak-anak dan masyarakat.
2. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat di bangku kuliah sehingga dapat diterapkan di lapangan.

1.5.3. Bagi Pembaca

Peneliti ini dapat memberikan referensi dalam pembuatan karya animasi 2D.

1.5.4. Bagi Objek Penelitian

1. Animasi 2D ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa kepedulian anak.
2. Meningkatkan pengetahuan anak akan manfaat air untuk kehidupan.

1.6 Metode Penelitian

Berdasar metode penelitian ini menggunakan metode *research & development* (penelitian dan pengembangan). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji produk tersebut.[6]

Adapun langkah- langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna memecahkan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, Diperlukan pemahaman bagaimana informasi tersebut nantinya dapat dijalankan. Untuk mengetahui bagaimana informasi tersebut berjalan, diperlukan beberapa metode untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan video informasi yang lebih baik. Metode-metode tersebut antara lain :

1. Metode Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan penulis dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti. Observasi di mulai pada tanggal 21 September 2019 di Tirto Widodo.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung pada tanggal 25 September 2019 di Tirto Widodo dengan pemilik Tirto Widodo untuk mendapatkan informasi.

3. Studi literatur

Suatu teknik pengumpulan data dengan membaca buku, artikel, jurnal dan laporan penelitian. Tujuannya adalah memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan analisis yang digunakan peneliti dalam membuat animasi ini adalah dengan menggunakan analisis SWOT. SWOT merupakan singkatan dari Strength (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunities (peluang), dan Threats (ancaman), secara sistematis dapat membantu dalam mengidentifikasi faktor di luar perusahaan (O dan T), faktor di dalam perusahaan (S dan W).

1.6.3 Metode Perancangan

a. Pra Produksi

Dalam membuat karya animasi 2D yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal, dan konsep yang matang dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi.

1. Ide cerita.
2. Cerita dan scenario.
3. Desain karakter.
4. Color karakter.
5. Desain background.
6. Storyboard.

b. Produksi

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan animasi 2D yaitu tahap produksi.

1. Background.

2. Coloring.
- c. Pasca produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan

animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat.[8]

1. Compositing.
2. Editing.
3. Rendering.

1.1 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam menyusun laporan penelitian ini maka peneliti menggunakan sistemakapenulisan secara sederhana yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori sebagai dasar penulisan yang mendasari perancangan serta pembuatan media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan perancangan, pembuatan serta implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab – bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Dan saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan laporan skripsi ini sebagai acuan yang mendukung.