

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SDN Lempuyangan merupakan salah satu lembaga pendidikan di Yogyakarta. SDN Lempuyangan berada di Jl. Tukangan No. 6 Tegal Panggung Danurejan Yogyakarta. Pada saat ini di SDN Lempuyangan marak terjadi kasus *bullying*. Maraknya kasus *bullying* pada SDN Lempuyangan dikarenakan *bullying* dianggap hal yang wajar dilakukan oleh anak usia dini dan dapat diselesaikan secara kekeluargaan. Sementara tanpa disadari dampak dan trauma bagi korban *bullying* belum berhenti begitu saja setelah masalah selesai.

Melihat maraknya kasus *bullying* maka diperlukan sosialisasi dan penanggulangan bahaya *bullying*. Perlunya sosialisasi dan penanggulangan bahaya *bullying* pada SDN Lempuyangan merupakan salah satu jalan untuk mengurangi tindakan *bullying*. Dikarenakan selain peran dari orang tua dan lingkungan sekitar, sekolah juga mempunyai peran yang besar untuk mencegah terjadi tindakan *bullying*.

Teknik *stop motion* terdiri dari dua kata yaitu *stop* yang berarti berhenti dan *motion* yang berarti bergerak. Teknik ini menggunakan objek yang dimanipulasi fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian *frame* digabungkan secara berurutan. Tujuannya untuk membuat suatu karya animasi agar mudah dimengerti dalam penyampaian informasi.

Animasi *stop motion* dapat digunakan oleh lembaga swasta, negeri, maupun oleh masyarakat umum untuk tujuan tertentu sesuai dengan kepentingan yang bersangkutan. Salah satu tujuan penggunaan animasi *stop motion* adalah dapat digunakan sebagai sarana sosialisasi. Penggunaan *stop motion* untuk sarana sosialisasi dapat dikembangkan karena mampu menyampaikan informasi dalam bentuk animasi yang menarik, sehingga dapat memunculkan ketertarikan siswa – siswi untuk mengikuti apa yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi.

Pembuatan animasi *stop motion* dapat digunakan sebagai media sosialisasi di sekolah agar mempermudah pengenalan dan bahaya *bullying* pada anak usia dini. Dengan dilakukan sosialisasi menggunakan animasi *stop motion*, anak akan mudah menerima pemahaman tentang *bullying* dan mengerti bahwa tindakan *bullying* adalah tindakan yang merugikan diri sendiri dan orang lain.

Melihat fenomena permasalahan maka diperlukan suatu sarana informasi untuk mensosialisasikan dampak *bullying*. Sehingga hadirnya sosialisasi anti *bullying* dapat bermanfaat pada lingkungan sekolah maupun sekitar. Oleh karena selaku penulis ingin membuat program animasi *stop motion* yang berkaitan dengan *bullying*. Berdasarkan masalah diatas peneliti mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Video Animasi *Stop Motion* Sebagai Media Sosialisasi Anti *Bullying*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang dan membuat animasi *Stop Motion* sebagai media sosialisasi untuk SDN Lempuyangan ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diperoleh batasan permasalahan sebagai berikut :

- a. Pembuatan media sosialisasi anti *bullying* menerapkan teknik *stop motion*.
- b. Objek penelitian adalah SDN Lempuyangan salah satu lembaga Pendidikan.
- c. Untuk anak usia dini agar mengetahui tentang dampak *bullying*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Agar dapat membuat perancangan animasi *stop motion* tentang anti *bullying* untuk anak usia dini.
- b. Mempermudah pengenalan tentang dampak *bullying*.
- c. Mensosialisasikan penanggulangan tindakan *bullying*.
- d. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan program Strata satu Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat ke berbagai pihak antara lain :

a. Bagi Penulis

Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam mempraktekkan teori – teori yang diperoleh selama perkuliahan sehingga dapat mengetahui kualitas diri.

b. Bagi Pengguna

Dapat mempermudah siswa – siswi SDN Lempuyangan dalam memahami dan mengerti tentang pengenalan pengertian dan dampak *bullying*.

c. Bagi Pihak Lain

Diharapkan dapat meningkatkan kerjasama antara pihak akademik dengan instansi – instansi baik swasta maupun negeri.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Kepustakaan

Pengumpulan data dari jurnal penelitian yang berkaitan dengan teknik *stop motion* dan *bullyingA*

b. Observasi

Pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung objek yang diteliti hingga akurat.

c. Wawancara

Melakukan wawancara kepada pihak terkait tempat penulis melakukan penelitian.

d. Perancangan

Merancang dan membuat alur cerita atau *script*, *storyboard* guna membuat animasi.

e. Editing

Melakukan proses editing gambar, suara, penambahan *effect* serta pemberian teks.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian skripsi ini agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur, diantaranya adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN, Membahas mengenai gambaran objek penelitian seputar multimedia, *bullying* dan *stop motion*. Latar belakang masalah, membahas peristiwa *bullying* yang terjadi di anak usia dini. Rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI, dalam bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang digunakan penulis dalam membuat skripsi yang meliputi teknik *stop motion* dan teori – teori lainnya yang berkaitan dengan penyusunan rancangan skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN, menjelaskan tentang penyusunan naskah dan penerapan aplikasi untuk editing melalui teknis pengumpulan data meliputi observasi, wawancara serta studi pustaka sehingga menjadi data yang lengkap dan valid untuk dijadikan sebuah penelitian.

BAB IV. IMPLEMENTASI PEMBAHASAN, menjelaskan seputar konsep komunikasi, konsep kreatif dan konsep media.

BAB V. PENUTUP, menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang didapat dari proyek skripsi perancangan dan pembuatan video animasi *stop motion* sebagai media sosialisasi yang merupakan rumusan dari analisa bab – bab sebelumnya.

