

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan. Disiplin merupakan sikap mental. Disiplin pada hakikatnya adalah pernyataan sikap mental dari individu maupun masyarakat yang mencerminkan rasa ketaatan, kepatuhan, yang disukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas dan kewajiban dalam rangka pencapaian tujuan.[1]

Sebuah proses pendidikan tidak akan berhasil jika tidak ada penerapan disiplin kepada para siswa. Disiplin adalah kemampuan memanfaatkan waktu untuk melakukan hal-hal yang positif guna mencapai sebuah prestasi. Disiplin juga berarti kemampuan berbuat hanya yang memberikan manfaat bagi diri, orang lain, dan lingkungan. Sayangnya, pohon kedisiplinan siswa di sekolah-sekolah kita telah banyak roboh. Ini terjadi oleh sebab tiadanya teladan para pendidik dan tenaga kependidikan serta kepala sekolah, di lain pihak karena rapuhnya tata tertib sekolah. Lemahnya perhatian sekolah pada penegakkan peraturan merupakan sebab kerapuhan tersebut. Karena itu, saatnya pengelola sekolah memprioritaskan tegaknya budaya disiplin di kalangan para siswa, sehingga perilaku dan prestasi siswa makin mengembangkan.[2]

Salah satu cara untuk mencegah pelanggaran-pelanggaran sikap kedisiplinan di sekolah seperti : 1) Masuk sekolah yang tidak tepat waktu, 2) Buang sampah sembarangan baik di lingkungan sekolah ataupun diluar sekolah, 3) Tidak

mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru, 4) Berpakaian yang kurang rapih dan tidak semestinya, 5) Bercanda yang terlalu berlebihan sesama teman yang mengandung sikap bullying, adalah melalui pendekatan dan edukasi serta pemberian informasi tentang pentingnya budaya disiplin di sekolah. Banyak aspek dalam kehidupan kita yang melibatkan multimedia sebagai sarana edukasi yang diharapkan dan menjadi cara yang efektif dan informatif terutama kepada siswa sekolah dasar.

Disini penulis membuat animasi edukatif tentang pentingnya budaya disiplin di sekolah. Animasi ini memadukan implementasi infografis, animasi 2D, dan *motion graphic*. Dengan perpaduan aspek-aspek tersebut maka akan tercipta komposisi animasi yang menarik. Video yang berdurasi sekitar 3 menit 30 detik yang berisi tentang poin-poin penting akan budaya disiplin serta manfaatnya baik di lingkungan sekolah ataupun di rumah.

Dari masalah tersebut maka penulis bermaksud membuat sebuah animasi edukatif sebagai media informasi. Teknik animasi *motion graphic* adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu "Pembuatan Animasi Berbasis Info Graphic Tentang Pentingnya Budaya Disiplin Untuk Siswa SD Islam Al-Husna Bekasi Utara Kota Bekasi".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diangkat adalah "Bagaimana membuat animasi edukatif tentang pentingnya budaya disiplin di SD Islam Al-Husna?".

1.3 Batasan masalah

Agar penelitian ini tidak keluar dari bidang bahasanya, maka perlu ditetapkan beberapa batasan-batasan yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi edukatif ini ditujukan untuk siswa SD Islam Alhusna Kota Bekasi.
2. Animasi ini dibuat dalam bentuk animasi 2 dimensi dan menggunakan teknik *motion graphic*.
3. Informasi yang ada dalam animasi ini berisikan tentang nilai-nilai kedisiplinan yang ada di sekolah yang bersumber pada artikel-artikel yang penulis baca, serta dari hasil *interview* kepada guru-guru di SD Islam Al-Husna.
4. Video ini nantinya akan dijadikan sebagai sarana edukasi kepada para siswa SD Islam Al-Husna tentang pentingnya menerapkan budaya disiplin di sekolah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Menjadikan animasi sebagai media edukasi dan informasi digital untuk siswa SD Islam Alhusna dan para pembaca.
2. Ikut serta dalam membudayakan hidup disiplin dilingkungan sekolah.
3. Menerapkan teknik animasi *motion graphic* sebagai media edukasi.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan dari jenjang Strata 1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pada skripsi ini terdiri dari manfaat obyek dan manfaat akademis.

1.5.1 Manfaat Obyek

1. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama menempuh studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat di aplikasikan.
3. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu penerapan disain, animasi dan proses pembuatan animasi edukatif.

1.5.2 Manfaat Akademis

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi, di bidang multimedia.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan sumber dan referensi yang berguna dalam penyusunan dan penulisan skripsi serta perancangan animasi.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi yang mempunyai ciri yang sama.

b. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dari buku, makalah, jurnal maupun artikel tentang pentingnya budaya disiplin di sekolah dan data-data yang diperoleh dari internet yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

c. Interview

Interview dilakukan dengan pihak guru di sekolah yang lebih mengetahui budaya disiplin apa saja yang harus di terapkan dan lebih di tekankan di lingkungan sekolah.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi apa saja yang diperlukan dalam perancangan Animasi ini, faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi animasi tersebut, konten-konten apa yang harus di tampilkan, serta fungsional apa saja yang diharapkan dari Animasi ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Yaitu tahap dimana penulis mulai merancang isi serta konten-konten edukatif berdasarkan analisa yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah menganalisa dan semua data terkumpul, selanjutnya masuk kepada ide cerita yang nantinya pokok-pokok ide cerita tersebut yang berupa *storyboard*.

1.6.4 Metode Produksi

Yaitu tahap dimana penulis mulai mengelola hasil dari perancangan animasi berdasarkan analisa dan perancangan yang telah dilakukan, mulai dari proses penganimasian, melakukan *dubbing*, melakukan *editing*, hingga tahap akhir yaitu rendering sehingga menjadikannya sebuah video yang sudah layak untuk dilihat dan dipublikasikan.

1.6.5 Metode Testing

Penulis melakukan testing/percobaan terhadap video animasi yang telah dibuat kepada guru ataupun siswa di SD Islam Al-Husna sebagai media informasi dan edukasi agar para siswa dan siswi mengerti akan pentingnya sifat disiplin di sekolah.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, maksud dan manfaat penelitian serta metode dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan pengertian animasi, jenis animasi, tahap-tahap dalam pembuatan animasi serta apa saja yang digunakan dalam pembuatan animasi edukatif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis perancangan animasi edukatif mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, tema, dan *storyboard* yang digunakan untuk animasi edukatif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi secara teknis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.