

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di sekolahan SD Negeri Baturan 1 Sleman Yogyakarta banyak melakukan kegiatan positif dari edukasi yang bersifat teori maupun praktikum untuk semua anak didiknya. Kegiatan yang dilakukan antara lain : ***Paskibra pengibaran merah putih, Kegiatan Pramuka, Kegiatan Program kesehatan, Kegiatan Hari Raya Kartini, Kegiatan perayaan Hut RI, dan kegiatan lain-lain.*** Pihak sekolah sudah banyak melakukan *riset* guna untuk kepentingan anak didiknya dan wali murid, salah satunya penelitian tentang program kesehatan dilingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Penelitian yang dihasilkan terkait dengan program kesehatan, pada awal mulanya dikemas dalam bentuk media *poster* yang digunakan untuk sarana penyampaian sebuah informasi kepada semua siswa-siswi dan semua orang. Dari hasil *riset* yang telah dihasilkan belum dapat dikemas secara baik dan maksimal.

Pihak dari sekolah membuat program-program kesehatan yang dikhususkan buat anak didiknya, program tersebut terdiri dari : ***Kantin sehat, Gerakan gosok gigi bersama, senam sehat, dan dokter kecil.*** Saat ini sosialisasi program masih dilakukan bersifat teoritis dikelas atau bersifat himbuan oleh guru akan tetapi ada informasi-informasi yang membutuhkan ilustrasi, diantaranya dampak kesehatan bagi diri sendiri dan lingkungan disekitarnya.

Penulis mengusulkan adanya penggunaan teknik video dan penggunaan animasi dengan *motion graphic* untuk menyampaikan ilustrasi ataupun visualisasi dari manfaat ataupun informasi tentang *Kantin sehat, Gerakan gosok gigi bersama, senam sehat, dan dokter kecil*. Dengan penggunaan animasi diharapkan mampu memvisualkan proses yang terjadi pada informasi program-program kesehatan yang ada di SD N Baturan 1 Sleman.

Berdasarkan uraian diatas, penulis melihat peluang untuk mengatasi masalah dengan melakukan **“Perancangan Pembuatan Video Animasi Pendek 2D Untuk Sosialisasi Program Kesehatan Sekolah Dasar Negeri 1 Baturan Sleman Yogyakarta Dengan Teknik Motion Graphic”**, yang menjadi salah satu unsur penting dalam animasi 2D sebagai media penyampaian pesan yang efektif dan menarik minat pemahaman anak dalam media animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: *“ Bagaimana cara pembuatan video animasi pendek 2D untuk keperluan sosialisasi program kesehatan sekolah dasar dengan menggunakan Teknik Motion Graphic ?.”*

1.3 Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah yang telah diuraikan dan berdasarkan data-data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian dilokasi, maka dari itu agar lebih terperinci dan sesuai teknik pembuatan yang digunakan, maka penyusun menetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Vidio animasi 2D ini dibuat sebagai media pengenalan program kesehatan sekolah untuk anak didik baru,siwa-siwi SD N 1 Baturan Sleman, semua wali murid, dan semua masyarakat .
2. Perancangan vidio animasi pendek 2D ini mengangkat tema tentang Kantin Sehat, Dokter kecil, Gerakan gosok gigi bersama dan senam sehat yang ada di Sekolah Dasar Negeri 1 Baturan Sleman Yogyakarta.
3. Perancangan Pembuatan Vidio Animasi Pendek 2D ini dikhususkan pada semua kalangan usia dari anak, remaja, dan dewasa.
4. Vidio animasi pendek ini berisi konten terdiri dari beberapa rangkuman konsep program sekolah yang sudah dibentuk dan dijalankan di sekolahan tersebut.
5. Durasi dari vidio animasi 2D 5 menit dan menggunakan renderan Mp4.
6. Target tayang pada Vidio animasi ini akan di tanyangkan kepada ibu guru kelas dari kelas satu sampai kelas enam, karyawan dan siswa-siswi SD N 1 Baturan Sleman Yogyakarta.

7. Pengujian pada Vidio animasi ini akan ditinjau terlebih dahulu kepada ibu kepala sekolah SD N Baturan 1 Sleman Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan tugas akhir(TA) ini adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian sosialisasi program kesehatan yang ada di sekolah SD N 1 Baturan Sleman kepada semua masyarakat.
2. Penyampain sosialisasi program kesehatan sekolah dengan penggunaan media Vidio animasi pendek 2D dengan teknik motion grapich akan pentingnya kesehatan buat kepentingan bersama.
3. Memanfaatkan penggunaan animasi 2D dengan teknik motion grapich untuk mempersingkat durasi waktu dan membuat variasi jalan sebuah cerita diharapkan mampu membawa daya tarik pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu teori dan praktek yang sudah dipelajari selama kuliah di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat mempelajari dan memahami kesulitan dalam proses perancangan animasi 2 dimensi.
3. Mengimplementasikan edukasi melalui media animasi 2 dimensi yang efektif kepada anak sekolah dasar.
4. Penerapan pemahaman tentang edukasi organ dalam tubuh manusia.

5. Untuk memperoleh gelar ahli madya untuk memenuhi syarat Tugas Akhir (TA).

1.5.2 Bagi Universitas Amikom

1. Mengetahui sampai dimana kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi teori atau praktek yang telah didapatkan selama masa kuliah.
2. Mengetahui sampai dimana kemampuan mahasiswa dalam melakukan penelitian dilapangan.
3. Mengetahui sampai dimana etika,moral,etitude,dalam penyampaian hasil penelitian karya ilmiah.
4. Mengetahui sampai dimana mahasiswa dapat menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
5. Sebagai gambaran bahwa mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA dapat bersaing didunia kerja yang kreatif,sportif,dan berintegritas diIndonesia maupun diluar Negri.
6. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir dan film animasi 2D pendek.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Melakukan perancangan guna mendapatkan data-data yang valid, diperlukan metode yang efektif, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan menggunakan metode sebagai berikut [1]:

1. Observasi langsung ke lokasi

Observasi partisipatif adalah Seorang peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari diobjek yang sedang ditelitinya, Dengan melakukan observasi ini data yang diperoleh akan lebih lengkap. *Observasi partisipatif* yaitu Seorang peneliti ikut mengamati apa yang dikerjakan, mendengarkan apa yang diucapkan, dan ikut berpartisipasi dalam aktivitas yang dikerjakan oleh objek yang sedang diteliti. (*Moderate Participation*) yaitu adanya suatu keseimbangan dari partisipasi peneliti sebagai orang luar dengan orang dalam, sehingga untuk menggumpulkan suatu data seorang peneliti ikut andil dalam kegiatan yang dilakukan diobjek.

2. Wawancara

Metode wawancara yang digunakan oleh penulis untuk penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur, Jenis wawancara ini salah satu cara yang termasuk dalam katagori wawancara terstruktur dapat menemukan masalah lebih terbuka dan pihak informan diminta pendapat dan juga ide-idenya.

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara Tanyajawab kepada kepala sekolah dan pengajar yang ada di SD NEGRI 1 BATURAN SLEMAN Yogyakarta, mengenai penerapan metode pembelajaran yang diberikan selama ini.

3. Metode Analisis Kasus

Penulis melakukan analisis data setelah semua data yang dicari sudah terkumpul. Sedangkan metode yang digunakan oleh penulis adalah dengan pendekatan studi kasus. Dalam metode ini, sebuah kasus akan dideskripsikan secara rinci dan cermat setelah itu dikaitkan dengan teori dan kajian pustaka yang mendukung sesuai dengan pemahaman penulis.

4. Metode Kepustakaan

Adalah suatu cara untuk mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang ada di pustaka yang digunakan sebagai referensi. Metode ini digunakan penulis guna membantu pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku, skripsi/TA sebelumnya. Penulis mendatangi langsung perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk melakukan pengumpulan data. Jurnal maupun alamat web yang digunakan sebagai referensi atau sebagai pembanding. Referensi kepustakaan yang ditulis dalam TA ini dapat dilihat di daftar pustaka.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang dipakai menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Analisis SWOT didalamnya akan

membahas tentang *Strengths* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Treaths* (ancaman) dari video animasi ini. Analisis kebutuhan fungsional membahas tentang informasi-informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan software, hardware dan brainware yang digunakan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan video animasi pendek 2 Dimensi dengan teknik *motion graphic*. Pada tahapan ini melakukan perancangan standard produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Selain itu, dilakukan persiapan atau tahapan yang dibutuhkan untuk membuat video animasi pendek 2 Dimensi yaitu :

Praproduksi

1. Ide cerita
2. Alur video
3. Storyboard

Produksi

1. Penganimasian
2. Pembuatan Narasi/Dubbing

Pasca Produksi

1. Edditting
2. Coloring
3. Rendering

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan implementasi bahan-bahan yang sudah terkumpul pada tahap *pra produksi* dengan diawali pembuatan ide cerita, gambar konsep, Storyboard dilanjutkan proses editing dengan teknik *motion graphics*. Lalu pada tahap akhiran pasca produksi dilakukan *recording* suara, *pemberian sound* hingga sampai tahap *finishing* berupa hasil *rendering*.

1.6.5 Metode Testing

Peneliti melakukan *testing* penayangan hasil akhir terhadap vidio animasi 2 dimensi dihadapan ibu kepala sekolah, seluruh ibu guru dan seluruh pegawai yang ada di SD N 1 Baturan Sleman Yogyakarta.

1.6.6 Metode Implentasi

Merupakan tahap hasil akhir dari keseluruhan Perancangan Pembuatan Vidio Animasi Pendek 2D Untuk Sosialisasi Program Kesehatan Sekolah Dasar Nagri 1 Baturan Sleman Yogyakarta Dengan Teknik Motion Grapich yang telah selesai akan

diimplementasikan atau ditayangkan di semua wali murid, siswa – siswi anak didik baru dan seluruh siswa yang ada di sekolah tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari tugas akhir (TA) dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, diuraikan secara umum tentang penulisan yang menyangkut latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, metode testing, metode implementasi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menerangkan secara singkat landasan teori dari hasil tinjauan pustaka, dasar teori multimedia, pengertian dan teori secara umum tentang motion graphis, teori-teori dasar animasi, serta teknik produksi, pra produksi, produksi, pascaproduksi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, metode yang digunakan, sumber data, data yang diperlukan, teknik pengumpulan data dan teknis analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang hasil - hasil keseluruhan dari tahap penelitian, metode yang digunakan dalam perancangan, sumber data yang diperoleh, analisis, urutan – urutan pekerjaan, menjelaskan tentang *Perancangan Pembuatan Vidio Animasi Pendek 2D Untuk Sosialisasi Program Kesehatan Sekolah Dasar Negeri 1 Baturan Sleman Yogyakarta Dengan Teknik Motion Grapic*, mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Pada kesimpulan ini adalah menjawab rumusan masalah, bukti-bukti yang dihasilkan dan pada akhirnya menarik kesimpulan tentang apakah peneliti yang dilakukan sudah memberi manfaat nyata. Saran dicantumkan sebab peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah yang ada.