

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Othoptera berarti bersayap lurus, serangga yang tergolong dalam ordo ini melipatkan sayapnya pada saat istirahat secara lurus di atas tubuhnya. Ukuran tubuh sedang sampai besar. Banyak diantara serangga ini yang menjadi hama tanaman pertanian. Serangga yang termasuk ordo ini Jangkrik, Orong-orong, Gangsir, Keco, Lipas dan Belalang. Umumnya kaki serangga ini kuat dan panjang serta dapat digunakan untuk melompat jauh. Banyak jenis serangga yang masuk jenis ordo ini dapat membuat suara. Belalang adalah serangga herbivora, serangga ini memiliki antena yang hampir selalu lebih pendek dari tubuhnya. Suara yang ditimbulkan beberapa spesies belalang biasanya dihasilkan dengan menggosokkan femur belakangnya terhadap sayap depan atau karena kepak sayapnya sewaktu terbang. Ada banyak jenis belalang yang dapat dipelajari, yaitu belalang kayu, belalang setan, belalang sembah, belalang kerik dan belalang kelapa.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, teknologi dalam dunia pendidikan juga tidak kalah berkembangnya terutama pada sistem pembelajaran sebagai pengganti buku konvensional. Animasi Pembelajaran 2D adalah sebuah media elektronik yang menyajikan materi-materi ajar dan belajar bagi siswa maupun guru yang berbentuk simulatif

yang di buat semenarik mungkin agar pengguna dapat mudah menangkap dan memahami isi yang disampaikan dari pembelajaran ini.

Kartun edukasi salah satu sarana pendukung pembelajaran disekolah ataupun di rumah yang bisa menggantikan buku kertas. *Kartun* edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar dan ajar bagi siswa dan guru. Desainer yang membuat *kartun* edukasi harus memperhitungkan berbagai hal agar *kartun* edukasi benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan bagi yang melihatnya.

Dalam penelitian ini penulis mengambil permasalahan "Perancangan dan Pembuatan Film Kartun Edukasi Mengenal Belalang" sebagai skripsi. Mengenal belalang yang dimaksud disini mengenal jenis-jenis belalang, bagian tubuh belalang dan siklus hidup belalang. Dengan menggunakan kartun edukasi ini, diharapkan dapat membantu siswa SD untuk memahami cara hidup dan jenis-jenis belalang dengan mudah dan secara lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang penulis temukan adalah:

Bagaimana membuat film kartun edukasi mengenal belalang yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Penulis berharap dengan *kartun* ini dapat memacu semangat anak dalam belajar serta membangun karakter yang baik bagi anak-anak sekolah dasar.

1.3 Batasan Masalah

1. Materi animasi mengenal belalang ini hanya mengenalkan jenis-jenis belalang, bagian tubuh belalang dan siklus hidup belalang. Dari telur sampai belalang dewasa.
2. Animasi pembelajaran tersebut di khususkan untuk pelajaran IPA atau Biologi setingkat SD.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meneliti pembuatan *kartun* edukasi mengenal belalang. Tujuan dari pembuatan *kartun* ini adalah:

1. Memudahkan siswa sekolah dasar memahami, jenis-jenis belalang, bagian tubuh belalang dan proses siklus hidup belalang secara simulasi dan membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi dengan interface yang lebih menarik dari sekedar membaca buku
2. Menambah wawasan penulis dalam dunia animasi *kartun* serta dapat menjadi wadah bagi penulis untuk menuangkan segala kerativitasnya di bidang multimedia.
3. Membuat suatu animasi yang dapat juga digunakan sebagai bahan hiburan yang mengandung pengetahuan.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode Wawancara /Interview

Penulis mengadakan konsultasi dengan pihak-pihak yang terkait untuk dimintai keterangan, antara lain: guru dan siswa.

2. Metode Study Literatur

Yaitu dengan cara mengumpulkan data - data artikel dengan media internet dan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan yang berkaitan dengan edukasi tentang Belalang.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dalam format sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai pengertian animasi, pengertian proses siklus hidup pada belalang, pengertian film dan metode penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, identifikasi masalah ,tahapan produksi, analisis kebutuhan sistem, dan merancang film *kartun* mengenal Belalang.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas proses produksi film *kartun* mengenal Belalang beserta cara renderingnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

