

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kartun edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari *kartun* edukasi dibandingkan dengan edukasi konvensional. Salah satu kelebihan *kartun* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Kartun edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Kartun* simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*.

Kartun edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat mengingatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

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 yang bisa menggantikan buku kertas. *Kartun* edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar dan ajar bagi siswa dan guru khusus siswa SD. Desainer yang membuat *kartun* edukasi harus memperhitungkan berbagai hal agar *kartun* edukasi benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan bagi yang melihatnya.

Katak merupakan salah satu jenis hewan yang siklus hidupnya sangat menarik karena seperti yang kita tahu bahwa katak merupakan hewan yang bisa hidup di dua tempat yaitu air dan darat. Didalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siklus hidup katak merupakan salah satu pelajaran yang penting. Maka dari itu penulis mengambil objek siklus hidup katak karena siklus hidupnya yang unik dan menarik untuk dibahas.

Dalam penelitian ini penulis memilih objek siklus hidup katak untuk mengimplementasikan bentuk kartun dalam ilmu pendidikan. Siklus yang dimaksud dimulai dari telur katak sampai menjadi katak dewasa. Dengan menggunakan kartun edukasi ini, diharapkan dapat membantu anak-anak siswa SD untuk memahami cara hidup katak dengan mudah dan secara lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah peneliti adalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat kartun edukasi siklus hidup katak yang mudah dipahami oleh anak-anak 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 pembelajaran Katak ini hanya mengenalkan proses metamorfosis katak. Dari telur, kecebong, tumbuhnya kaki, katak muda(berekor) sampai katak 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 katak. Tujuan dari pembuatan *kartun* ini adalah:

1. Memudahkan siswa memahami proses metamorfosis katak 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 katak.

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, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai pengertian proses metamorfosis pada katak, edukasi, pengertian multimedia, pengertian kartun, pengertian 2 dimensi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

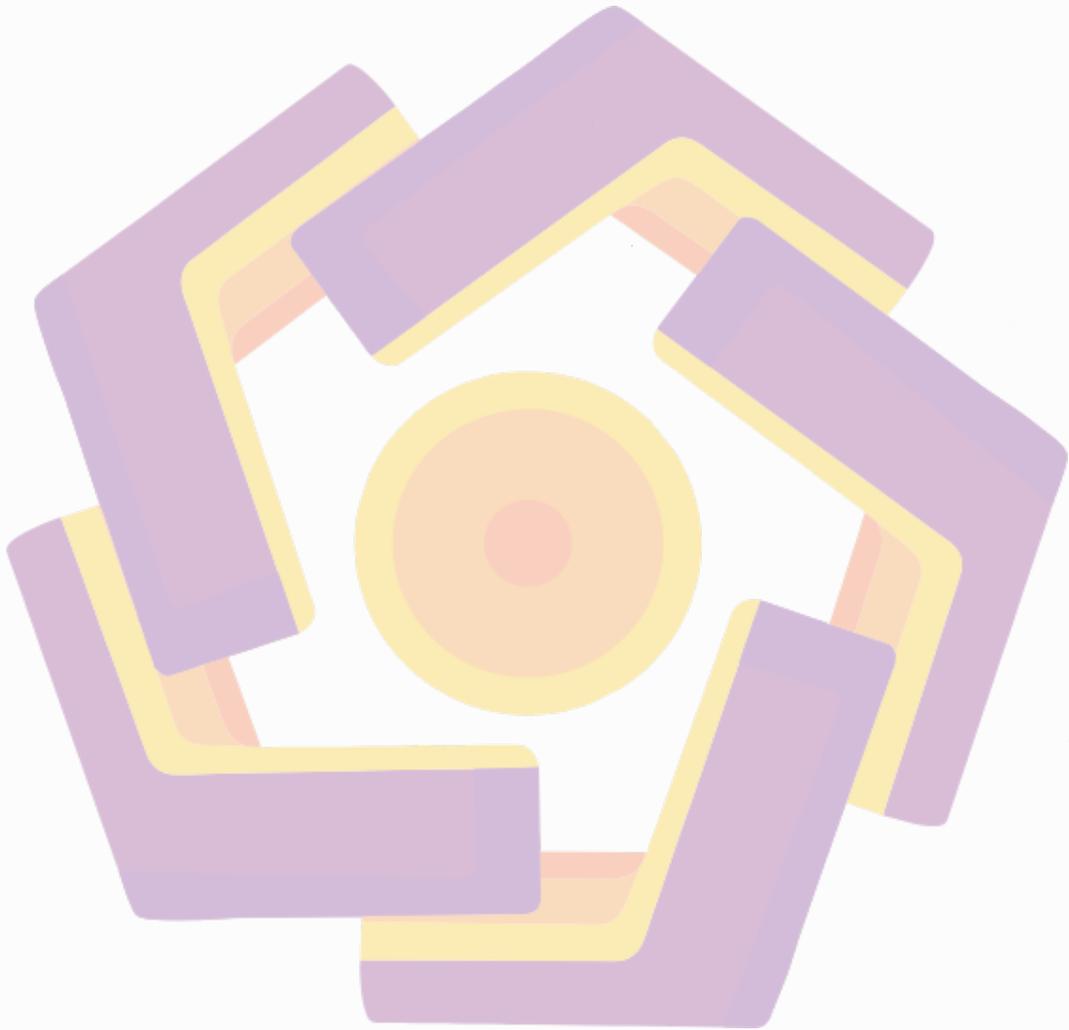
Bab ini menjelaskan tentang analisis SWOT, metode analisis biaya-manfaat, analisis kebutuhan sistem, dan merancang film *kartun* mengenal katak.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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



1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana penelitian

No	Kegiatan	Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Storyboard												
2	Perancangan karakter												
3	Membuat Key dan Baground												
4	Menggambar Inbetween												
5	Pewarnaan												
6	dubbing												
7	Editing												
8	Rendering												
9	Penulisan Skripsi												