

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara. Menjadi bangsa yang besar dan maju tentunya merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia tidak terkecuali Indonesia. Untuk mencapai hal tersebut, salah satu hal yang sangat dibutuhkan dari suatu negara adalah kualitas dari segala jenis pendidikan yang dimiliki setiap individu tersebut. Mereka masing-masing mengambil peranan penting dalam kemajuan Indonesia.

Pendidikan adalah hak setiap warga negara. Hal ini terlihat jelas dalam bunyi Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 menyatakan bahwa "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan [1]." Pendidikan sebaiknya harus dimulai sejak dini yakni pada masa kanak-kanak. Dimulai pada masa lima tahun pertama. Dimana pada masa ini pertumbuhan otak anak sangatlah pesat. Menurut dokter Bernie Endyarnie Medise SpA(K), masa lima tahun pertama anak merupakan periode kritis sekaligus fase emas. Pertumbuhan otak pada fase ini sangat menentukan tumbuh kembang anak untuk masa kedepan [2].

Menurut UU Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan UU Perlindungan anak pada pasal (1) menyebutkan "Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan." Anak juga mempunyai hak yang sama seperti warga negara lainnya dalam hal pendidikan, sebagaimana diatur dalam pasal (9) ayat 1 yang menyebutkan "Setiap anak berhak

memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakat.” Dan dilindungi pasal (9) ayat 1a “Setiap anak berhak mendapatkan perlindungan di satuan pendidikan dari kejahatan seksual dan kekerasan yang dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, sesama peserta didik, dan/atau pihak lain [3].”

Hal ini menjamin setiap anak Indonesia mendapatkan pendidikan yang layak sebagai bekal membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia kedepan. Mendidik anak tentunya tidak hanya dilakukan sehari-hari disekolah namun juga dirumah maupun lingkungan sekitar. Dimana orang tua berperan sebagai pendidik, pengawas, pengayom, pelindung, dan pemberi contoh bagi anak. Karena dalam usia muda anak lebih cenderung menjadikan sosok orang tua sebagai panutan. Lingkungan rumah biasanya adalah tempat kedua anak dibawah umur menghabiskan banyak waktunya. Fungsi orang tua sebagai pengawas pun sangat dibutuhkan mengingat anak-anak sangat tinggi sekali tingkat keingin-tahuannya. Terutama dalam hal menonton televisi. Televisi merupakan salah satu media yang sangat disukai anak-anak karena berbagai macam tayangan ada didalamnya. Akan sangat berbahaya jika anak dibiarkan lepas menonton berbagai macam tayangan tanpa pengawasan. Karena anak dibawah umur (balita) belum bisa membedakan hal baik dan hal buruk yang terdapat dalam tayangan televisi.

Sebagian besar para orang tua bekerja seharian penuh untuk mencukupi kebutuhan rumah tangga, menyekolah anak, melunasi hutang, dan lain-lain. Tuntutan kerja yang sangat menyita waktu kadang membuat para orang tua lupa akan hak anak-anak mereka di rumah. Tanggung jawab orang tua tidak berhenti

sampai pada menyekolahkan dan memenuhi kebutuhan hidup si anak namun juga perlu adanya rasa kesadaran untuk membimbing dan mengarahkan anak tentang mana yang baik dan yang buruk.

Telivisi merupakan media murah dan terjangkau yang bisa dinikmati seluruh kalangan masyarakat Indonesia. Yang menjadi masalah adalah tidak semua tayangan dapat disaksikan anak-anak secara bebas tanpa pengawasan.

Meskipun terjangkau hal ini tidak menjamin konten dari tayangan tersebut. Di Indonesia sendiri tayangan televisi banyak yang tidak ramah untuk anak di bawah umur. Banyak konten-konten tayangan tersebut yang tidak cocok untuk tumbuh kembang anak. Hal ini semakin memprihatinkan ketika orang tua tidak ada untuk melakukan *guidance* kepada anak saat menonton sebuah tayangan. Anak dibiarkan menonton tayangan televisi dengan bebas tanpa kontrol sama sekali. Ini sangat berbahaya mengingat anak-anak dibawah umur belum bisa membedakan baik dan buruk tanpa adanya bimbingan dari orang tua. Jika tumbuh kembang anak terganggu, ini akan berdampak pada perilakunya ketika dewasa kelak. Mereka adalah generasi penerus bangsa yang harus diperhatikan tumbuh kembangnya mulai dari anak-anak sampai mereka beranjak remaja.

Hal ini tidak hanya berlaku pada kalangan menengah kebawah saja, karena hampir semua anak di Indonesia baik dari kalangan menengah kebawah maupun menengah ke atas mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan tayangan televisi yang berkualitas, mendidik, dan bermanfaat untuk dinikmati yang tentunya sesuai dengan usia anak.

Oleh karena itu, harus diperbanyak tayangan televisi dengan konten yang mencerdaskan anak-anak dibawah umur. Terutama pada rentang waktu anak berada dirumah sepulang dari sekolah. Inilah waktu yang sangat sering dimanfaatkan anak untuk menonton televisi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat animasi 2D yang berfokus pada pengajaran dalam menghadapi krisis kecil keseharian untuk pendidikan anak usia dini kelompok belajar masyithoh 6 Magelang Jawa Tengah?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diperoleh dari latar belakang agar fokus dengan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan teknik *Frame by Frame*.
2. Tayangan yang dibuat fokus kepada cara menangani krisis kecil sehari-hari.
3. Tayangan dibuat hanya untuk anak dibawah umur 5 tahun/ usia anak pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). [4]
4. Animasi menggunakan *frame* 24 fps.
5. Animasi menggunakan dimensi 1280x720 (*High Definition*).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat tayangan yang sesuai dengan usia anak dibawah umur 5 tahun dengan konten yang menyenangkan dan edukatif.
2. Untuk memberi alternatif baru ditengah miminya tayangan ramah anak di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data-data yang berkaitan dengan topik penelitian melalui berbagai sumber seperti buku-buku, jurnal ilmiah dan artikel-artikel lain dari internet sebagai referensi untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan topik penelitian yang dianalisa dan diteliti.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan membaca laporan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sesuai dengan topik penelitian berkaitan dengan perancangan film kartun 2D.

3. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan mengunjungi tempat yang dijadikan sebagai tempat penelitian, untuk survey kondisi dilapangan dengan tujuan

untuk menyempurnakan data guna menunjang kualitas film animasi 2D yang akan kita buat.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan yaitu analisis SWOT. Dalam analisis SWOT akan membahas tentang *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman) dari film animasi ini.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan merupakan tahapan awal dalam pembuatan animasi yaitu pada tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan untuk membuat film animasi, menentukan ide cerita, hingga pembuatan *storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap selanjutnya dari pembuatan film animasi yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu implementasi dari segala macam bahan yang telah dikumpulkan pada tahap pra produksi. Pertama dilakukan proses pembuatan gambar dilanjutkan proses animasinya. Pada tahap pasca produksi dilakukan pembuatan narasi, dubbing, editing, review hasil editing, lalu rendering untuk mendapatkan hasil akhir berupa video.

1.5.5 Metode Pengujian.

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap film animasi dua dimensi yang dibuat. Pengujian dilakukan dengan membuat kuisioner pada pemirsa.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dari penulisan skripsi ini, sistematika penulisan ditulis dengan mengurai bab demi bab secara global yang dapat dilihat sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang kerangka penulisan dalam penelitian yang meliputi latar belakang masalah diambilnya judul skripsi Perancangan Film Kartun 2D "Safety First", rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari penelitian sebelumnya yang sejenis, yang penulis jadikan sebagai bahan acuan dalam pembuatan film animasi 2D ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang uraian bagaimana menganalisa dan merancang film kartun 2D dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai cara pembuatan karakter, lingkungan, *background*, *sound effects*, urutan pembuatan, proses *dubbing*, penggabungan, dan hasil dari perancangan film animasi 2D.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran dari penulis mengenai perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

