

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kehidupan manusia tidak mungkin terlepas dari pengaruh globalisasi. Yang dapat dilakukan hanya bisa mengikuti derasnya arus globalisasi dan memanfaatkan dampak positif dari globalisasi. Salah satu pengaruh globalisasi yang sangat dirasakan yaitu perkembangan teknologi. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang begini pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini.

Menurut penelitian, akibat perkembangan teknologi diperkirakan anak-anak yang memakai kacamata akan mengalami peningkatan 20% setiap tahun [21].

Hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget, faktanya gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia. Di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (60 tahun ke atas), tapi pada anak-anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan gadget [20].

Oleh karenanya HP juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam kemanfaatan HP bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat menggunakan HP untuk komunikasi, urusan pekerjaan, bahkan bisnis. Saya pernah membaca salah satu artikel tentang buruknya anak usia dini sudah memakai HP secara terus menerus tidak ada batasannya, seperti

cuplikan pada artikel yang sudah saya baca yaitu Tentang Dampak Penggunaan HP Pada Anak Usia Dini [22].

Dampak negatifnya seperti dibawah ini yaitu :

1. Dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek dari radiasi teknologi sangat berbahaya terutama untuk anak yang berusia 12 tahun kebawah.
2. Dapat mengganggu perkembangan anak , karena banyaknya fitur canggih didalam HP seperti game dll fitur itu dapat mengganggu proses pembelajaran disekolah. Misalnya ketika guru sedang menerangkan pelajaran tetapi siswa tersebut malah sibuk membuka HP secara diam diam .

Dan di zaman modern ini, teknologi animasi semakin maju. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan animasi dengan teknologi ini. Animasi merupakan salah satu ciptaan dari berkembangnya teknologi. Hal itu membuat dunia animasi semakin disukai.. Contohnya seperti film kartun Upin Ipin, dll yang film nya masih disukai anak-anak dari dulu hingga sekarang. Oleh sebab itu, animasi ini sangat mendukung sebagai sarana media edukasi. Contohnya didalam kartun tersebut secara tidak langsung sudah mengajarkan gotong royong dan bermusyawarah, yang tanpa disadari itu adalah nilai positif untuk anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak negatif Bahaya penggunaan HP pada anak usia dini melalui film pendek animasi berbasis edukasi, dimana anak pada usia dini belum bisa berfikir akibat dari yang mereka lakukan, Contohnya terlalu banyak bermain Game dan sebagainya. Oleh karena itu penulis mengambil judul skripsi "Perancangan dan Analisis Film Pendek Animasi "Bahaya Menggunakan HP pada Anak Usia Dini".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka perlu dirumuskan satu masalah yang akan dipecahkan yakni, bagaimana merancang film pendek animasi sebagai media edukasi untuk penggunaan HP pada anak usia dini ?

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan animasi ini melibatkan banyak elemen di dalamnya sehingga penulis dapat menetapkan batasan-batasan pada masalah yang berkaitan dalam pembuatan animasi ini sebagai berikut :

1. Pembuatan animasi “bahaya menggunakan Hp pada anak usia dini” sebagai media edukasi untuk anak pada usia dini.
2. Animasi yang digunakan berjenis animasi 2 dimensi.
3. Pengujian dari hasil rancangan animasi 2 dimensi ini nantinya akan di upload ke Youtube dan Instagram.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

- A. Maksud dari penelitian ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan pada program studi sarjana Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- B. Tujuan penelitian adalah :
Merancang film pendek animasi sebagai media edukasi bagi anak dan orang tua, guna menangani masalah penggunaan HP yang terlalu sering pada anak usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengidentifikasi satu masalah atau fakta secara sistematis.
2. Dapat mempermudah pemahaman tentang bahaya menggunakan HP pada anak usia dini.
3. Menambah wawasan dan pengalaman.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap lingkungan sekitar.

1.6.1.2 Studi Kepustakaan

Metode Studi Kepustakaan merupakan pengambilan data menggunakan sumber dari internet sebagai referensi dengan pembahasan yang sama.

1.6.1.3 Metode Kuesioner

Yang dilakukan oleh penulis akan melibatkan banyak orang untuk mengisi pertanyaan tersebut. Kuesioner bisa dilakukan secara tertulis atau secara Elektronik, Yang dilakukan oleh penulis akan melakukan pengambilan data berupa kuesioner melalui *google form*. Dengan usia pengisi kuesioner antara 9 – 60 tahun.

1.7 Metode Analisis

1.7.1 Analisis Kebutuhan

A. Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem dan juga berisi informasi-informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

B. Kebutuhan non fungsional

Analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui spesifikasi hardware dan software yang dibutuhkan selama pembuatan video media informasi.

1.8 Metode Perancangan

Metode yang digunakan meliputi

A. Praproduksi

1. Ide atau Konsep Awal
2. Tema
3. Logline
4. Sinopsis
5. Diagram Scene
6. Character Development
7. Storyboard
8. Script / Naskah

B. Produksi

1. Key frame
2. Inbetween
3. Coloring
4. Background
5. Foreground
6. Animating
7. Recording Narasi

C. Pasca Produksi

1. Editing
2. Compositing
3. Rendering

1.9 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka membahas tentang teori teori yang berhubungan sebagai dasar penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi Analisis dan Perancangan Animasi 2 dimensi *frame by frame*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas produksi, pasca produksi dan implementasi film pendek animasi.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari laporan penelitian yang dibuat, serta berisi saran tentang kekurangan atau kelemahan Film Pendek itu sendiri yang berguna untuk penulis dan pembaca dan berisi referensi yang telah digunakan sebagai penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.