

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu usaha sadar untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDM), karena tanpa pendidikan manusia tidak bisa memiliki dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Hal ini sesuai dengan (Undang-undang nomer 20 tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sindiknas) yang menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara [1]. Maka dari itu pendidikan usia dini sangat dianjurkan untuk mengembangkan potensi dalam diri anak. Proses belajar pada usia dini memerlukan interaksi yang efektif agar interaksi berjalan aktif antar individu dengan lingkungan, karena dari itu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan proses belajar bagi anak-anak. Media pembelajaran menurut *National Education Association (1969)* adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang atau dengar, termasuk teknologi perangkat keras [2].

Media pembelajaran di sebuah TK banyak yang mengadakan sebuah barang praga, gambar, buku, maupun dengan barang aslinya yang mana sebuah media pembelajaran pada umumnya, sehingga anak-anak bisa langsung mengamati dan memegang langsung sehingga lebih mengetahui lebih jelas, dengan

menggunakan barang tersebut memungkinkan banyak biaya yang keluar untuk membeli barang peraga maupun barang asli, anak-anak juga lama-kelamaan menjadi bosan pada media gambar dan buku, dengan hal itu banyak orang menggunakan media pembelajaran berupa video maupun game digital, sehingga lebih menghemat biaya dan lebih asik dan diminati pada jaman sekarang yang serba digital. Video sebagai media pembelajaran memudahkan dan membantu guru dalam proses belajar mengajar yang ditampilkan menggunakan suatu perangkat keras yang tersedia, contohnya berupa monitor, proyektor, *sound system*, dll.

Berkaitan dengan kemajuan jaman sekarang tentang ilmu pengetahuan di segala bidang termasuk juga sektor ilmu komputer, maka perkembangan dunia industri kreatif pun semakin pesat, salah satunya pada bidang animasi. Animasi pada saat ini banyak digunakan sebagai media belajar. Animasi sekarang telah menarik perhatian banyak penonton mulai dari usia anak-anak hingga dewasa. Animasi telah banyak diterapkan untuk berbagai bidang, baik industri perfilman, game, bahkan dunia medis. Maka dari itu animasi menjadi salah satu pilihan atau alternatif yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran pada anak TK, terutama pada video animasi 3D yang pada saat ini berkembang pesat. Menjadikan proses belajar pada anak dengan menggunakan video animasi 3D lebih menarik sehingga pemahaman anak-anak terhadap materi yang disampaikan lebih mudah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu, bagaimana merancang dan membuat animasi 3D media pembelajaran tentang pengenalan buah.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam "Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 3D" adalah, sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran animasi 3D tentang pengenalan buah berdurasi 5 menit
2. Materi dalam media pembelajaran ini hanya sebatas pengenalan beberapa buah.
3. Penayangan video animasi 3D tentang pengenalan buah kepada siswa-siswi dengan menggunakan proyektor maupun monitor pada ruang kelas Tk Aisyiyah Krajan, wedomartani, ngemplak, Sleman, Yogyakarta.
4. Pembuatan Media pembelajaran animasi 3D tentang pengenalan buah menggunakan *software Autodesk Maya, Adobe Premiere, Audacity, dan Corel Draw.*

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran animasi 3D antara lain :

1. Pembuatan dan perancangan media pembelajaran berupa sebuah video animasi 3D dengan materi pengenalan beberapa buah.
2. Menghasilkan sebuah media pembelajaran sebagai penyampaian materi saat proses belajar mengajar.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan media pembelajaran animasi 3D antara lain :

1. Sebagai salah satu media pembelajaran untuk anak-anak TK Aisyiah Krajan berbasis multimedia dalam pengenalan buah-buahan.
2. Membantu Guru/tenaga didik TK Aisyiyah Krajan dalam proses belajar-mengajar.
3. Manfaat bagi penulis adalah menambah pengetahuan dan pengalaman melalui penelitian yang dilakukan.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan dan penyusunan tugas akhir ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

##### **1.6.1 Metode Observasi**

Metode Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung datang ke TK Aisyiyah Krajan, wedomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta, untuk mengumpulkan data secara lengkap, tepat, dan akurat dari sumbernya.

### **1.6.2 Metode Literatur**

Metode literatur ini mengacu pada buku-buku, jurnal, maupun situs-situs resmi maupun berbagai situs terpercaya yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

### **1.6.3 Metode Kepustakaan**

Metode membaca dan mempelajari yang akan digunakan sebagai bahan pedoman teknis penyelenggaraan kepastakaan serta mengumpulkan berbagai sumber resensi sebagai acuan dalam perancangan sistem dan penyusunan laporan.

### **1.6.4 Metode Analisis**

Metode Analisi merupakan metode untuk sebagai menganalisis kebutuhan dari perancangan dan pembuatan sebuah media pembelajaran animasi 3D pengenalan buah.

### **1.6.5 Metode Pembuatan**

Metode ini merupakan suatu proses pembuatan video animasi 3D yang memiliki 3 tahapan, yaitu sebagai berikut :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Post Produksi

### **1.6.6 Metode Testing dan Implementasi**

Metode ini mengacu pada sebuah pengujian video dari resolusi, kualitas dari kompresi *codec*, audio, dan *frame rate*, setelah itu dilakukan pada tahap implementasi atau penerapan pada objek yaitu TK Aisyiyah krajan, wedomartani, ngemplak, sleman, yogyakarta.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dan mempermudah pembaca dalam memahami isi skripsi maka penulisan ini dibagi menjadi beberapa bagian bab yaitu:

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi mengenai latar Belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan dari penulisan skripsi.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisi uraian dan pembahasan tentang hal-hal yang menjadi landasan teori dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi 3D dan referensi penunjang serta penjelasan permasalahan yang dibahas.

### **BAB III Anallsi dan Perancangan**

Bab ini berisi mengenai gambaran umum objek penelitian, metode yang digunakan, data yang diperlukan, analisi kebutuhan, dan pra-produksi.

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang penjabaran dari setiap tahapan-tahapan produksi sampai penerapan pada objek penelitian.

### **BAB V Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari perumusan masalah penyusunan skripsi yang telah disampaikan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat keterangan buku dan jurnal literatur, yang menjadi acuan atau landasan dalam penulisan skripsi.

