

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah pada saat ini mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Dengan terus berkembangnya dunia teknologi hingga saat ini, banyak sekali media yang dijadikan sebagai pusat atau sumber informasi, salah satunya adalah dengan video. Penggunaan video sebagai sumber informasi.

Agaknya para pemikir-pemikir di dunia pendidikan menyadari hal tersebut dan mencoba menerapkannya di dunia pendidikan. Sehingga siswa dapat belajar tentang sesuatu hal, tanpa merasa sedang mengikuti pelajaran. Semuanya bisa di buat *having fun*, dengan video animasi ataupun permainan dengan skenario tertentu. Alhasil pelajaran tidak lagi menjadi berat. Bagi siswa yang kesulitan mengikuti pelajaran-pelajaran dengan imajinasi, akan lebih dimudahkan dengan ilustrasi-ilustrasi di dalam program-program tersebut. (1)

Sekolah TK Model adalah Sekolah Taman Kanak-Kanak Model Sleman Yogyakarta yang merupakan salah satu sekolah unggulan di Sleman Yogyakarta. Disamping itu sekolah ini adalah sekolah percontohan dalam hal manajemen dan lain-lain, dengan demikian keberadaan TK Model Sleman Yogyakarta mampu menjawab kebutuhan masyarakat Indonesia yang semakin tinggi terhadap pendidikan yang bermutu. Sekolah ini didirikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar yang berlandaskan budaya bangsa dan wawasan global. Pendidikan di TK Model diselenggarakan secara terpadu

untuk mendekatkan pola pembelajaran dan fasilitasi proses transisi pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar. Salah satu cara agar dapat mendekatkan pola pembelajaran untuk transmisi pendidikan dasar adalah dengan memberikan informasi edukatif tentang bahayanya penyakit demam berdarah dan bagaimana pencegahannya kepada siswa-siswi TK Model.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis melakukan observasi dan wawancara langsung di Sekolah TK Model Sleman Yogyakarta sebagai objek penelitian. Dari hasil wawancara dengan pihak Sekolah TK Model Sleman Yogyakarta yaitu bapak Mahmudin S.Pd mengenai kegiatan atau pembelajaran tentang demam berdarah pada siswa-siswi, pernah adanya penyuluhan kegiatan pencegahan demam berdarah oleh dinas kesehatan tetapi belum adanya pembelajaran demam berdarah dengan menggunakan video. Maka dari itu penulis mengajukan atau menawarkan animasi mengenai pencegahan demam berdarah sebagai media pembelajaran di Sekolah TK Model Sleman Yogyakarta.

Dari hasil observasi dan wawancara, penulis bermaksud menjelaskan adanya permintaan dari pihak Sekolah TK Model Sleman Yogyakarta untuk dibuatkan sebuah animasi motion graphic tentang pencegahan demam berdarah dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Animasi Ayo Cegah Demam Berdarah pada TK Model Sleman Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, permasalahan yang dapat diangkat adalah Bagaimana cara merancang dan

membuat animasi Ayo Cegah Demam Berdarah pada TK Model Sleman Yogyakarta?.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Animasi ini dibuat dalam bentuk motion graphic dengan menggunakan teknik *rigging*;
2. Informasi yang disajikan dalam animasi ini tentang tata cara bagaimana agar terhindar dari bahayanya penyakit demam berdarah serta agar selalu giat dalam memperhatikan tempat-tempat yang rawan akan berkembang biaknya nyamuk aedes aegypti;
3. Video ini nantinya akan digunakan sebagai media informasi dan pembelajaran kepada siswa-siswi TK Model Sleman Yogyakarta untuk selalu melakukan bersih-bersih lingkungan agar terhindar dari penyakit demam berdarah;
4. Target *audience* dari video ini nantinya akan ditujukan untuk siswa-siswi TK Model Sleman Yogyakarta.

1.4 Maksud Penelitian

1. Membuat animasi tentang mencegah demam berdarah yang berisi tentang bahayanya penyakit demam berdarah dan bagaimana pencegahannya;

2. Membuat animasi yang menarik sehingga membuat *audience* lebih menarik untuk menontonnya.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Memberikan informasi dan edukasi kepada siswa siswi TK Model Sleman Yogyakarta tentang penyakit demam berdarah;
2. Menerapkan teknologi dan penyampaian informasi pencegahan penyakit demam berdarah;
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagaimana berikut :

1. Bagi penulis penelitian ini bermanfaat dalam menerapkan disiplin ilmu sesuai dengan kompetensi selama masa perkuliahan;
2. Bagi pengguna yaitu Sekolah TK Model Sleman Yogyakarta penelitian ini bermanfaat untuk mendekatkan pola pembelajaran dengan memberikan informasi edukatif yang lebih mudah dipahami oleh siswa dan siswi;
3. Bagi masyarakat luas dapat bermanfaat sebagai media informasi yang mudah dan edukatif.

1.7 Metode Penelitian

- 1.1.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi, dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap TK Model Sleman Yogyakarta;
2. Wawancara dengan cara melakukan proses tanya jawab langsung kepada TK Model Sleman Yogyakarta;
3. Wawancara dengan cara melakukan proses tanya jawab langsung kepada Vina Alexandra Kurniasari sebagai pakar kesehatan;
4. Sumber internet mengenai demam berdarah.

1.1.2 Metode Analisis

Untuk memproduksi video infografis harus melalui 3 tahapan, yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Masing-masing tahap tersebut secara dramatis akan mempengaruhi biaya dan kualitas.

1. Pra Produksi

Tahap ini meliputi perancangan ide dan konsep, perancangan naskah, dan perancangan *storyboard*.

2. Produksi

Tahap ini meliputi kegiatan pembuatan gambar vektor, pembuatan pergerakan animasi, *record audio* atau *dubbing*.

3. Pasca Produksi

Tahap ini meliputi proses *editing*, *compositing*, *rendering*.

1.1.3 Metode Perancangan

Dalam pembuatan animasi ini berawal dari data mengenai demam berdarah untuk anak-anak. Dalam pembuatan animasi ini, awalnya penulis akan mencari data-data yang terkait dari sumber-sumber yang dibutuhkan, serta data yang dibutuhkan untuk proses produksi animasi tersebut. Setelah semua data tersebut terkumpul, selanjutnya masuk kepada ide cerita yang nantinya pokok-pokok dalam ide cerita tersebut akan dikembangkan.

1.1.4 Metode Implementasi

Implementasi digunakan setelah animasi jadi secara keseluruhan. Animasi ini nantinya akan digunakan atau di implementasikan di TK Model Sleman Yogyakarta untuk digunakan sebagai media informasi dan edukasi agar para siswa dan siswi mengerti dan paham akan bahayanya dan pencegahan penyakit demam berdarah.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Perancangan dan Pembuatan Animasi Ayo Cegah Demam Berdarah pada TK Model Sleman Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1.8.1. Bab I Pendahuluan

Bab ini memaparkan gambaran secara lengkap mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian skripsi.

1.8.2. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang bersifat teoritis , yaitu membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan video animasi.

1.8.3. Bab III Analisa dan Perancangan

Bab ini memaparkan tahap-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

1.8.4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai bagaimana video animasi dirancang, dibuat serta apakah berfungsi dengan baik dan memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

1.8.5. Bab V Penutup

Bab ini menyimpulkan keseluruhan dari pelaksanaan laporan dan perancangan video animasi, serta kritik dan saran yang berguna baik bagi penulis maupun pengguna lain.