

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran mengenai pengenalan satwa sangat mempengaruhi tumbuh kembang imajinasi dan kreativitas anak. Media pembelajaran saat ini yang digunakan pada umumnya untuk mengenalkan satwa kepada anak hanya berbentuk gambar foto saja. Media dalam bentuk foto hanya bisa menyimpan sedikit informasi mengenai satwa [1]. Teknologi informasi yang tepat diharapkan bisa menjadi media untuk mengenalkan satwa dengan karakteristik yang detail kepada anak. Pada siswa paud ada kompetensi yang harus dicapai yaitu mengenal hewan (jenis, ciri-ciri, siklus hidup, tempat tinggal, makanan, manfaat, kaitan hewan dan manusia, dsb)[2].



Gambar 1. 1. Contoh poster hewan

Teknologi informasi berperan sangat penting bagi berbagai kalangan termasuk pada kalangan anak-anak. Meningkatkan minat belajar anak-anak bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah dengan video edukatif. Animasi adalah gambar yang diolah menjadi

sebuah gambar yang bergerak. Animasi bisa menjanjikan sebuah video yang menarik bagi berbagai kalangan terutama pada anak-anak. Animasi memiliki kelebihan yaitu bisa menggambarkan sesuatu yang tidak bisa digambarkan oleh video yang sebenarnya [3].

Sifat animasi yang bisa menampung daya imajinasi manusia membuat animasi bisa dijadikan media pembelajaran yang sangat baik untuk menyampaikan materi kepada anak [4]. Adanya animasi diharapkan bisa memberikan gambaran yang sangat baik tentang satwa kepada anak. Animasi ini diharapkan akan memberikan gambaran detail mengenai karakteristik dari seekor satwa.

Pada tugas akhir ini akan dibuat animasi 2D mengenai pengenalan satwa untuk anak-anak. Perencanaan animasi 2D ini akan menggunakan teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* ini relatif lebih mudah untuk dilakukan karena dalam teknik ini hanya akan membuat *key frame* saja kemudian antara *key frame* akan dilancarkan menggunakan *motion tween* agar hasil yang didapatkan lebih mulus dan sempurna [5]. Teknik *frame by frame* ini diharapkan menghasilkan animasi 2D yang realistis sehingga mampu menerangkan satwa-satwa secara detail kepada anak-anak.

Animasi 2D mampu menyediakan informasi yang detail kepada anak-anak mengenai karakteristik satwa. Animasi 2D mampu memberikan media berupa lisan, tertulis, dan juga visual. Penulis berencana membuat animasi 2D berupa **"Video Edukasi Pengenalan Satwa Pada Anak-Anak Di Indonesia Dengan Menggunakan Teknik Animasi 2D"**.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang diatas, maka dapat diformulasikan rumusan masalah sebagai berikut:

"Bagaimana pembuatan video edukasi pengenalan satwa pada anak-anak dengan judul "Mengetahui Hewan"?"

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini mempunyai keterbatasan dana dan waktu, maka dari itu akan dilakukan pembatasan pada masalah yang akan diteliti agar penelitian tidak melebar kemana-mana. Berikut ini adalah batasan masalah pada penelitian ini:

1. Objek penelitian adalah siswa pada tingkat PAUD
2. Video yang dibuat berupa video pengenalan satwa hewan.

3. Video bisa digunakan sebagai media pembelajaran PAUD.
4. Video bisa juga digunakan oleh masyarakat umum untuk mengenalkan satwa kepada anak.
5. Video ini akan diimplementasikan dengan diunggah di channel youtube milik penulis.
6. Output video ini berupa video pembelajaran pengenalan satwa kepada anak usia PAUD.
7. Video di export dengan ekstensi Mp4 dengan masing masing durasi sekitar 4 menit dan 5 menit.
8. Video ini menggunakan resolusi HD (1280 x 720)
9. Video animasi akan dibuat menggunakan Adobe after effect cc 2020 dan adobe premiere pro 2020.
10. Membuat gambaran yang akan disatukan menjadi sebuah gambaran gerak.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut ini:

Tujuan penelitian ini adalah membuat video edukasi pengenalan satwa pada anak-anak dengan judul "Mengenal Hewan".

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

Berikut ini adalah manfaat penelitian ini untuk diri peneliti pribadi:

- a. Sebagai syarat kelulusan program Pendidikan Diploma tiga (D3) jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan Informatika yang mengambil konsentrasi Multimedia khususnya pembuatan video animasi dengan judul "Mengenal Satwa"

1.5.2 Manfaat Bagi Obyek Penelitian

Manfaat penelitian ini bagi obyek penelitian adalah sebagai alat bantu mengenalkan satwa kepada siswa. Diharapkan dengan adanya video ini siswa jadi lebih memahami dan mengerti mengenai satwa dibandingkan dengan dijelaskan menggunakan gambar. Video animasi diharapkan mampu memberikan penjelasan yang lebih detail kepada siswa mengenai satwa.

1.5.3 Manfaat Universitas Amikom

- a. Penelitian ini menjadi arsip dalam bentuk skripsi serta dapat menjadi gambaran tentang pembuatan video animasi 2D mengenai satwa.
- b. Menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan mengambil skripsi dengan tema yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan studi dari video website dan juga silabus kurikulum pendidikan PAUD.

1.6.1 Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian[6]. Dokumentasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi silabus kurikulum PAUD.

1.6.2 Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai. Wawancara dilakukan pada salah satu guru paud untuk mengetahui kebutuhan video animasi.

1.7 Metode Analisis

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data pada penelitian pengembangan permainan dakon perdamaian ini yaitu menggunakan analisis data verbal dan Numerik yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.7.1 Analisis Verbal

Analisis data Verbal dilakukan menggunakan analisis model spradley bahwa analisis ini tidak lepas dari keseluruhan proses penelitian yang mana analisis data menyatakan teknik pengumpulan data [7]. Analisis ini digunakan apabila data instrument yang di sajikan akan tetapi responden yang menilai berbeda. Penilaian yang diberikan sebagai bahan informasi terkait tanggapan, masukan dan saran yang disajikan sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi.

1.7.2 Analisis Numerik

Analisis data numerik uji ahli, dilakukan dengan analisis deskriptif numerik, yaitu dengan menganalisis data numerik yang diperoleh dari lembar pengamatan para ahli. Data lembar pengamatan yang dianalisis mengacu pada analisis data instrument bergradasi angka "1", "2", "3" dan "4". Suharsimi menjelaskan tentang cara menganalisis data dari lembar pengamatan bergradasi 1-4, antara lain sebagai berikut[8]:

- a. "Sangat banyak", "sangat sering", "sangat setuju" dan lain-lain menunjukkan degradasi paling tinggi. Untuk kondisi tersebut diberi nilai 4.
- b. "Banyak", "sering", "kurang setuju", dan lain-lain menunjukkan peringkat paling rendah dibandingkan yang ditambah kata "sangat". Kondisi tersebut diberi nilai 3.
- c. "Sedikit", "jarang", "kurang setuju", dan lain-lain, karena benda dibawah "setuju" dan sebagiannya diberi nilai 2
- d. "Sangat sedikit" dan "sedikit sekali", "sangat jarang", "sangat kurang setuju" yang bergradasi di paling bawah, diberi nilai 1.

Adapun lembar pengamatan bergradasi terhadap pilihan jawaban kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Gradasi Pilihan Jawaban

Gradasi	Keterangan	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Cukup Baik	2
4	Kurang Baik	1

Selanjutnya untuk menentukan cara perhitungan skor dalam mengetahui hasil akhir dinyatakan dalam bentuk persen. Tulus (2009) menjelaskan bahwa persentase dilakukan dengan membandingkan segala sesuatu kategori dengan jumlah total menggunakan angka dasar 100. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase yaitu:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$$

Setelah diperoleh nilai dengan menggunakan rumus, selanjutnya peneliti mengkategorikan nilai akhir kedalam empat kategori penilaian menggunakan standar 100 dengan nilai 25 pada tiap bagiannya. Sebagaimana menurut yaitu "Nilai BS= Baik sekali, jika rentangnya 76-100, Nilai B= Baik, jika rentangnya 51-75, Nilai C= Cukup jika rentangnya 26-50, Nilai K, jika rentangnya kurang dari 26".

1.8 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi 2D dengan judul mengenal Satwa ini adalah [9]:

1. Tahap pra produksi adalah tahap dimana mengerjakan semua pekerjaan dan aktivitas sebelum video diproduksi secara nyata.
2. Tahap produksi adalah periode selama video diproduksi
3. Tahap pascaproduksi adalah periode di mana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah iklan diproduksi secara nyata

1.9 Metode Pengujian

Dilakukan dengan responden para ahli materi dan ahli media, kegiatan ini dilakukan untuk me-review produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Proses validasi ini disebut dengan *Expert Judgment*. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-

aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan yang berkompeten atau melalui expert judgment. Konsultasi ini dilakukan dengan dosen ahli untuk melihat kekuatan item butir[10].

- a. Ahli media merupakan Dosen AMIKOM yang sudah merupakan ahli di bidang media.
- b. Ahli materi merupakan guru PAUD di salah satu sekolah di Yogyakarta

1.5 Sistematika Penulisan

Tujuan dari sistematika ini adalah untuk memberikan gambaran umum dan diskusi dari setiap bab persiapan penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II Landasan Teori diawali dengan Tinjauan Pustaka, yakni: membahas referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama, kemudian menguraikan teoriteori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang metodologi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN ATAU METODE PENELITIAN

Bab ini berisi antara lain: deskripsi singkat tentang obyek penelitian, kemudian tinjauan terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini di obyek penelitian (jika memiliki obyek penelitian), penulis perlu memaparkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada obyek penelitian

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ATAU HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV Implementasi dan Pembahasan merupakan paparan implementasi atau paparan hasil-hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil uji coba program atau produk hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian, menjawab pertanyaan di rumusan masalah dan mampu membuktikan capaian tujuan penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan). Penulis harus menyimpulkan hasil penelitian secara objektif.

