

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya di bidang informasi dan komunikasi telah berkembang sedemikian pesat terutama pada bidang multimedia. Kemampuan dalam hal teoritis di bidang komputer saja belum tentu cukup untuk mengikuti perkembangan zaman tersebut, dan sampai saat ini terdapat terobosan - terobosan baru dimana komputer menjadi hal yang tidak terpisahkan dari kebutuhan sehari - hari sehingga membuat integrasi antar berbagai disiplin ilmu seperti desain grafis, *broadcasting*, dan audio-visual. Hal ini menuntut suatu perusahaan swasta, instansi pemerintah, lembaga pendidikan maupun organisasi untuk mengembangkan informasi dari berbagai media yang sesuai dengan perkembangan.

Sarana multimedia sebagai alat komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam menginformasikan sesuatu kepada masyarakat, hal ini dinilai sangat komunikatif dan efektif disaat mobilitas manusia yang semakin tinggi sehingga dibutuhkan bentuk media komunikasi yang menarik dan lebih interaktif yang ditunjukkan kepada masyarakat, dan banyak cara untuk menyampaikan suatu informasi yang diolah ke dalam bentuk multimedia agar terlihat lebih menarik dalam penyampaiannya.

Pandemi virus corona atau covid-19 di Indonesia masih terus berlangsung dan jumlah korban positif semakin banyak setiap harinya. Dengan penambahan kasus positif setiap hari, ditambah lagi era "*new normal*", tak jarang menimbulkan kekhawatiran. Tak terkecuali pada anak-anak, yang dapat tertular virus corona sama rentannya dengan orang dewasa.

Virus corona penyebab penyakit Covid-19 menjangkit siapa saja tak terkecuali anak-anak. Kasus Covid-19 tertular pada anak-anak karena orang yang tinggal serumah atau anggota keluarga yang tertular virus Covid-19. Di beberapa kasus, virus ini menyebabkan dampak infeksi yang lebih ringan pada anak-anak ketimbang orang berusia lanjut. Kendati demikian, anak yang positif Covid-19 ada juga yang mengalami infeksi sampai meninggal dunia.

Melansir dari laman resmi Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI). Tanda dan gejala covid-19 pada anak sulit dibedakan dari penyakit saluran pernapasan karena penyebab lain. Gejala infeksi virus corona bisa berupa batuk dan pilek seperti penyakit selesma.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Namun dalam suatu media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Dalam proses pembuatannya video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya, dan dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang Video Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Covid-19 untuk Anak. Selain itu, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan alternatif orang tua dalam mengajari anaknya tentang bahaya covid-19.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi sebagai masalah di antaranya:

1. Masih kurangnya perhatian orang dewasa terhadap anak-anak dalam mencegah covid-19.
2. Penggunaan media edukasi berbasis animasi tentang bahaya covid-19 bagi anak yang kurang .
3. Masih banyaknya anak-anak yang tidak mengerti tentang bahaya covid-19.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada Batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses membuat animasi edukasi tentang bahaya covid-19 bagi anak-anak menggunakan animasi 2 dimensi berbasis *motion graphic*?
2. Bagaimana kelayakan animasi edukasi tentang bahaya covid-19 bagi anak-anak menggunakan animasi 2 dimensi berbasis *motion graphic*?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah didapat konsep media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu dengan menggunakan animasi sebagai media edukasi. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan hanya dibatasi pada pembuatan dan layaknya media animasi edukasi dengan kriteria singkat, jelas, dan mudah dipahami.

Video Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Covid-19 untuk Anak sebagai sarana untuk anak-anak usia 5 sampai 10 tahun dengan rentan usia dalam skripsi ini sangat diperlukan. Mengingat anak-anak lebih mudah memahami ilmu dengan gambar yang bergerak dan menarik.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat video edukasi dengan metode video animasi, yang layak untuk diterapkan sebagai media edukasi (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber edukasi.
2. Mengetahui bahwa video animasi berbasis motion graphic mengenai bahaya covid-19 untuk anak yang singkat, jelas, dan mudah dipahami bagi anak, sehingga layak untuk diterapkan sebagai media edukasi.

1.6 Manfaat

1. Manfaat Teritoris
Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah orang tua untuk mendidik anak-anaknya agar lebih waspada terhadap bahaya covid-19 apabila terkena pada anak.
2. Secara Praktis
 - a. Meningkatkan kewaspadaan terhadap bahaya covid-19.
 - b. Sebagai alat bantu edukasi tentang bahaya covid-19 bagi anak.
3. Bagi Peneliti
 - a. Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media video animasi 2 dimensi *motion graphic*.