

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salahsatu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pembelajaran seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi – materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan pengajar. Bagi siswa, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pengajar, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada siswa.

Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang dirintis organisasi 'Aisyiyah (organisasi otonom dalam Persyarikatan Muhammadiyah). Dalam Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) Tahun Ajaran 2017/2018 Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas, Condongcatur memiliki banyak tema pembelajaran yang diajarkan.

Namun dalam prosesnya penggunaan dan pemanfaatan media animasi pembelajaran di taman kanak – kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta belumlah dilakukan. Sementara Taman Kanak – Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal memiliki ketersediaan fasilitas

yang memadai untuk diimplementasikannya sebuah media pembelajaran berbasis teknologi multimedia.

Merujuk pada kondisi tersebut maka dipilihlah judul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Pada Taman Kanak – Kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat media pembelajaran pada taman kanak – kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulisan ini tidak menyimpang dan benar – benar searah dengan tujuan yang telah ditentukan, maka penulis menetapkan batasan batasan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang di buat dalam bentuk animasi 2D.
2. Pembuatan animasi menggunakan teknik *Motion Graphic*.
3. Penelitian ini menggunakan *software* Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Premier, dan Adobe Audition.
4. Aminasi pembelajaran ini hanya berisikan satu tema pembelajaran dari Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) Taman Kanak - kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta.

5. Tema pembelajaran yang dibawakan adalah Tema "Diri Sendiri" dengan Sub Tema "Tubuhku" yang diajarkan pada semester I minggu ke II dengan Kopetensi Dasar :
- Nama - nama anggota tubuh.
  - Ciri - ciri anggota tubuh.
  - Fungsi anggota tubuh.

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

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk membuat media pembelajaran yang dengannya dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam melaksanakan satu atau beberapa fungsi dalam proses pengajaran didalam kelas.
2. Untuk mengetahui hasil pembuatan perancangan dan pembuatan Media pembelajaran pada taman kanak – kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin diperoleh dari kegiatan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagi Peneliti
  1. Melatih penulis untuk membuat sebuah karya ilmiah dalam bidang multimedia untuk sebuah instansi atau lembaga tertentu.
  2. Mengetahui prosedur pembuatan dan pengembangan Animasi 2 Dimensi.

3. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama dibangku perkuliahan.
- b. Bagi Taman Kanak – Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta.
1. Membantu guru Taman Kanak – Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta dalam proses penyampaian materi pembelajaran didalam kelas.
  2. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dan siswi taman kanak – kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta.

#### **1.6 Metode Penelitian**

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

###### **a. Metode Observasi**

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung pada obyek permasalahan yang akan diteliti untuk memperoleh informasi.

###### **b. Metode Wawancara**

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan – pertanyaan kepada pihak terkait mengenai masalah yang sedang diteliti.

###### **c. Metode Keputusan**

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang dapat diperoleh dari buku – buku ilmiah, laporan penelitian, tesis dan disertai dengan ketetapan dan peraturan, baik tercetak maupun elektronik guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

## 2. Metode Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi menggunakan model analisis SWOT dan analisis kebutuhan.

## 3. Metode Perancangan

Merupakan metode perancangan model sistem yang meliputi tahap Pra-produksi yaitu pembuatan tema, ide cerita, pembuatan skenario, perancangan karakter, dan storyboard.

## 4. Metode Produksi

Merupakan metode untuk memproduksi film animasi, yaitu sebagai berikut :

- a. Metode ini melalui tahap Produksi dan Pasca – Produksi.
- b. Pembuatan sketsa gambar karakter dan desain *background*.
- c. Proses animating *background* dan karakter.
- d. Pembuatan animasi dan penambahan efek – efek penunjang.
- e. Final perancangan dengan menggabungkan output dari setiap software dan menambahkan *backsoud* dan segala kebutuhan *sound* lainnya.
- f. *Finishing* dan *testing*

## 5. Metode *Testing* dan Implementasi

Merupakan metode untuk mengetahui kelayakan film animasi yang telah dibuat berdasarkan tanggapan dan penilaian dari penonton. Dari hasil tersebut dapat diketahui apakah film animasi tersebut telah mempunyai kualitas yang baik atau tidak.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap – tiap bab adalah sebagai berikut :

#### 1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

#### 2. Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi meliputi, animasi, media pembelajaran, prinsip animasi, aplikasi yang digunakan, dan tahap pembuatan animasi 2D.

#### 3. Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan dan tahap pra-produksi (menentukan tema, ide cerita, logline, pembuatan storyboard, dan perancangan karakter).

#### 4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil – hasil tahapan penelitian, tahapan proses produksi hingga pasca produksi (pembuatan karakter, pembuatan background, animasi, Sound Effect, dan finishing).

#### 5. Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran – saran yang membangun mengenai hasil pembuatan animasi 2D sebagai video pembelajaran.

