

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggiat dunia edukasi kini sangat kreatif dalam memberikan materi untuk siswa ataupun mahasiswa. Baik secara langsung, memakai proyektor, bahkan bisa keluar dari lingkup sekolah atau kampus. Khususnya untuk pendidikan anak usia dini. Siswa pasti menginginkan pembelajaran yang asik dan menyenangkan dalam kelasnya.

Peneliti mencoba membuat rancangan infografis animasi 2D sebagai aplikasi interaktif berjudul “Simulasi Gradasi Warna” sebagai media pembelajaran mewarnai untuk anak usia dini. Rancangan aplikasi interaktif ini berisikan simulasi gradasi warna serta materi penjelasan yang ada disetiap objek animasi. Simulasi ini dibuat dengan desain yang menarik sehingga dapat digunakan dengan baik oleh anak usia dini pada khususnya, dan bagi orang tua secara umum. Dengan menggunakan software Adobe Flash, peneliti akan membuat aplikasi interaktif gradasi warna tersebut.

Pada pengamatan peneliti, metode pembelajaran pendidikan anak usia dini masih menggunakan papan tulis, dan kapur untuk menggambar pola dan mewarnai pola tersebut. Sehingga jika metode belajar siswa terkomputerisasi dengan media yang saat ini marak digunakan: proyektor. Terlebih, segmentasi pendidikan anak usia dini banyak yang menengah atas jika ditinjau dari segi

ekonomi. Sehingga penggunaan proyektor menjadi hal yang biasa. Adapun pembelajaran di kelas, pada guru bisa memasang kabel HDMI dari komputer/laptop untuk dapat tersambung ke layar proyektor. Atau setiap anak usia dini disediakan komputer masing-masing agar siswa tersebut dapat mencoba bereksperimen sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalahnya adalah:

- a. Bagaimana cara merancang infografis animasi 2D sebagai aplikasi interaktif “Simulasi Gradasi Warna”?
- b. Bagaimana menerapkan teknik motion graphic pada animasi 2D sehingga dapat berjalan baik pada aplikasi interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam pengerjaan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan aplikasi interaktif ini diperuntukkan bagi pendidikan anak usia dini.
- b. Perancangan aplikasi interaktif ini hanya berbentuk aplikasi yang bisa dijalankan di komputer dengan system operasi Windows.
- c. Perancangan aplikasi interaktif ini hanya menggunakan Corel Draw X6, Adobe Photoshop CC, dan Adobe Audition CS6, dan Adobe Flash.

- d. Materi pelajaran mewarnai yang dipaparkan di aplikasi ini hanya seputar gradasi warna.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Merancang aplikasi interaktif “Simulasi Gradasi Warna” yang dapat membantu anak memahami pelajaran mewarnai bagi pendidikan anak usia dini.
- b. Mengetahui proses pembuatan infografis animasi 2D aplikasi interaktif “Simulasi Gradasi Warna” sehingga bisa dijadikan aplikasi yang dapat dijalankan oleh platform Windows.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data, dengan perantara teknik tertentu dan bertujuan untuk memperoleh informasi, pengetahuan dan data-data yang lengkap, tepat dan akurat sebagai dasar untuk analisis dan perancangan sistem serta penerapan sistem yang baru.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian dan pembuatan skripsi ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar informasi yang terkumpul menjadi informasi yang tepat, lengkap dan terstruktur. Oleh karena itu, penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1.5.1.1 Metode Literatur

Metode pengumpulan data menggunakan berbagai macam literatur yaitu mencari informasi diberbagai jurnal dan buku tentang desain aplikasi interaktif.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak yang terkait yaitu pendidikan anak usia dini untuk mendapatkan informasi tentang hal-hal yang akan dimasukkan kedalam aplikasi secara tepat dan akurat.

1.5.1.3 Metode observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh pendidikan anak usia dini.

1.5.2 Metode Perancangan

Pada rancangan aplikasi ini diutamakan sebuah *button* yang akan melakukan navigasi *link* jika diklik dan rancangan desain untuk menampilkan setiap animasi akan bervariasi dan tentunya merancang naskah atau teks yang digunakan untuk memberikan informasi, perancangan tersebut meliputi :

1.5.2.1 Merancang Konsep

Perancangan konsep meliputi perancangan alur aplikasi struktur navigasi yang akan digunakan, dan fitur-fitur yang akan ditambahkan kedalam aplikasi.

1.5.2.2 Merancang Isi

Perancangan isi meliputi penulisan materi yang ingin dimasukkan kedalam aplikasi sehingga bisa mencakup materi pembelajaran gradasi warna dan aspek penunjangnya secara lengkap.

1.5.2.3 Merancang Grafik

Perancangan grafik meliputi perancangan konsep *storyboard*, desain antarmuka, serta animasi yang dibutuhkan. Adapun desain dari animasi yang digunakan pada perancangan grafik ini mengacu pada metode *motion graphic*.

1.5.2.4 Implementasi

Tahap implementasi yang dilakukan meliputi desain tampilan, coding, dan testing.

- a. Desain Tampilan, pembuatan desain tampilan ini berfungsi untuk menambah daya tarik karena sebagai pembelajaran aplikasi interaktif.
- b. Coding, membuat kode program pada masing-masing *button* untuk memberikan navigasi *link* menuju ke halaman yang akan diperintahkan.
- c. Testing, melakukan pengecekan terhadap tombol apakah sudah berfungsi dengan benar atau masih terjadi kesalahan, jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan pembetulan dari *coding* tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara sistematis, penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu pendahuluan, landasan teori, analisis dan perancangan, implementasi dan pembahasan, dan penutup.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan dan diuraikan tentang penelitian terkait yang pernah dilakukan sebelumnya, serta menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi deskripsi singkat tentang obyek penelitian, kemudian tinjauan terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini di obyek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan implementasi dan hasil-hasil yang diperoleh pada penelitian dan menguraikan uji coba program dari hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dituliskan tentang kesimpulan serta saran untuk pengembangan penelitian serupa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

