

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Animasi berasal dari kata *Animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Contohnya sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan.

Perkembangan animasi pada saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan.

Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi kanak-kanak dan pengajar. Bagi kanak-kanak, 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 kanak-kanak tersebut.

Salah satu perangkat lunak pembuat animasi yang cukup populer pada saat ini adalah *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* menawarkan berbagai fitur dan kemudahan dalam penggunaannya. Tampilan *interface*, fungsi, dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tool* yang lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat animasi di bidang pendidikan. Animasi yang akan dibuat oleh penulis adalah animasi tentang pelajaran Berhitung. Berhitung diperlukan untuk bekal di kehidupan sehari-hari, tetapi banyak kanak-kanak yang kurang tertarik dan beranggapan bahwa berhitung itu sulit.

Oleh sebab itu penulis berusaha menarik minat kanak-kanak terhadap pelajaran Berhitung dengan menawarkan *interface* yang menarik, sehingga kanak-kanak tidak merasa jenuh ketika belajar Berhitung.

Pelajaran Berhitung yang akan dibuat animasinya oleh penulis difokuskan pada pembelajaran mari berhitung untuk taman kanak-kanak. Hasil dari animasi tersebut akan dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul **"Rancang Bangun Animasi Pembelajaran Mari Berhitung Untuk Taman Kanak-kanak dengan Flash"**.

I.2. Ruang Lingkup permasalahan

Adapun Ruang Lingkup permasalahan adalah :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka Penulis dapat mengambil pokok permasalahan dalam pembuatan animasi pembelajaran mari berhitung untuk taman kanak-kanak yaitu sebagai berikut :

1. Membuat *interface* yang menarik, sehingga kanak-kanak tidak merasa jenuh ketika belajar Berhitung.
2. Membuat animasi yang dapat meningkatkan minat belajar kanak-kanak terhadap pelajaran berhitung.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas, penulis merumuskan masalah tersebut dalam perumusan masalah. Adapun perumusan masalah adalah:

1. Bagaimana membuat *interface* yang menarik, sehingga kanak-kanak tidak merasa jenuh ketika belajar berhitung ?
2. Bagaimana membuat animasi yang dapat meningkatkan minat belajar kanak-kanak terhadap pelajaran tersebut ?

I.2.3. Batasan Masalah

Mengingat karena kemampuan pengetahuan dan keterbatasan waktu penulis, maka dalam laporan ini penulis hanya membahas “Rancang Bangun Animasi Pembelajaran Mari Berhitung Untuk Taman Kanak-kanak dengan Flash”. Dimana berhitung yang dibuat adalah penjumlahan dan pengurangan.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang penulis temukan, pembuatan animasi ini bertujuan untuk :

1. Memudahkan anak-anak dalam mempelajari berhitung dan membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran berhitung dengan *interface* yang lebih menarik dari sekedar membaca buku.
2. Memberi kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan berkeaktivitas dalam dunia animasi di tengah perkembangan ilmu komputer pada saat ini.
3. Animasi ini juga dapat digunakan sebagai permainan yang mengandung pengetahuan.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dalam pembuatan animasi pembelajaran mari berhitung ini adalah :

1. Bagi penulis, menambah wawasan dan pengetahuan tentang animasi.
2. Bagi dunia pendidikan, memperoleh sarana yang mudah dan menarik untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar.

I.4. Metode Pengumpulan Data

Adapun Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan animasi pembelajaran mari berhitung ini adalah sebagai berikut :

I.4.1. Metode *field Research*

Suatu metode yang dilakukan dilapangan dalam pengamatan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Adapun tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

observasi atau pengamatan adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menganalisis, mencatat sistematis gejala-gejala yang diselidiki, teknik yang berjalan saat ini, penulis melakukan observasi terhadap informasi yang didapat dari sumber informasi.

2. *Browsing*

Browsing adalah suatu metode untuk mengumpulkan data yang penulis lakukan berdasarkan informasi yang didapat melalui artikel-artikel yang ada di internet yang berhubungan dengan materi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan laporan ini.

I.4.2. Metode *Library Research*

Dalam penelitian kepustakaan ini dimaksudkan untuk memperoleh data-data yang sifatnya teoritis yang akan digunakan sebagai bahan perbandingan yang didasarkan pada kutipan buku mengenai sistem. Pada tahap ini penulis membaca buku-buku yang berhubungan dengan kebutuhan membuat animasi pembelajaran ini yaitu buku mengenai tahap-

tahap untuk merancang sebuah animasi dengan *Adobe Flash CS6*.

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, Ruang Lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat pembuatan animasi, metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan landasan teori yang membahas masalah secara teoritis yaitu teori – teori yang berkaitan dengan permasalahan pelajaran Berhitung untuk taman kanak-kanak serta teori dasar perangkat lunak yang digunakan yaitu *Adobe Flash CS6*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis sistem dan perancangan dari animasi pembelajaran yang akan dibangun.

BAB IV : HASIL & PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil tampilan dari animasi yang dirancang dan pembahasan hasilnya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran – saran dari hasil akhir pembuatan animasi.