

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Air merupakan elemen paling penting bagi kehidupan manusia. Bumi ini hampir 70% tertutup dengan permukaan air. Kehidupan manusia sehari-hari di bumi ini tidak dapat terlepas dari air, karena air merupakan kebutuhan utama bagi proses kehidupan makhluk hidup. Namun demikian, air juga dapat menjadi malapetaka bilamana air dengan kualitas buruk akan menjadikan lingkungan hidup disekitarnya memburuk, sebab dari buruknya kualitas air ini adalah pencemaran air dan sampah merupakan permasalahan yang akan selalu ada yang disertai semakin banyaknya perkembangan jumlah penduduk dalam suatu wilayah. Ketidakpedulian terhadap permasalahan sampah berakibat terjadinya degradasi kualitas lingkungan yang tidak memberikan kenyamanan untuk hidup, sehingga akan menurunkan kualitas kesehatan masyarakat. Sampah akan menjadi beban bumi, artinya ada resiko-resiko yang akan ditimbulkannya (Sidik,2014).

Kesadaran mengenai menjaga kebersihan lingkungan pada masyarakat yang masih sangat rendah, hal tersebut dapat dilihat masih banyaknya warga masyarakat yang membuang sampah di sungai sehingga mengakibatkan tertutupnya arus aliran air yang ada pada sungai. Minimnya dukungan informasi mengenai akibat yang dapat ditimbulkan dari budaya membuang sampah tidak pada tempatnya dan kurang adanya pengetahuan tentang cara penanggulangan dan pemanfaatan sampah yang baik, turut menambah permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan sampah. Memberikan informasi maupun pengetahuan

mengenai suatu hal dapat menggunakan berbagai cara. Misalnya, melalui penyuluhan-penyuluhan maupun media iklan. Kurangnya media animasi bertema kebersihan lingkungan terutama sungai yang diajarkan di sekolah ataupun luar sekolah kepada anak-anak dimana mereka selama ini hanya mengandalkan media buku-buku sebagai bahan pembelajaran dan ceramah langsung dari lingkungan orang-orang sekitar.

Kesadaran akan pentingnya peranan dan kelestarian air dan sungai dimulai sejak dini. Namun kini, kebanyakan orang tua yang tinggal di pemukiman yang dekat secara langsung dengan aliran sungai memerintahkan anak-anaknya untuk membuang sampah ke sungai dan terkesan tidak peduli dengan apa yang mereka lakukan dan dampak yang akan ditimbulkan di kemudian hari. Oleh sebab itu, penulis menggunakan media informasi edukasi berbasis animasi yang disertai ilustrasi visual dengan harapan edukasi seputar pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian air dan lingkungan, generasi mendatang akan menjadi agen perubahan dalam menjaga ketersediaan air tanpa tercemar polusi dan jika edukasi penggunaan media informasi berbasis visual dilakukan sejak dini atau masa kanak-kanak akan lebih mudah diingat, mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan anak-anak dan mengarahkan perhatian anak-anak untuk berkonsentrasi pada pesan yang disampaikan sebagai kebiasaan baik hingga tumbuh dewasa.

Dari permasalahan tersebut diatas, maka penulis mengambil judul **“Perancangan Animasi Iklan “Jangan Kotori Sungai” Sebagai Edukasi Pola Pikir Anak Berbasis Multimedia”**.

I.2. Ruang Lingkup

I.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Minimnya pendidikan mengenai kesadaran lingkungan kepada masyarakat sejak dini diakibatkan merasa tidak ketergantungan langsung pada sungai.
2. Masih kurangnya media-media atau program-program khusus yang menarik untuk memberikan edukasi dan pemahaman tentang pentingnya air bagi anak-anak tingkat Sekolah Dasar karena masih dalam bentuk ceramah dan buku sehingga terkesan jenuh dan membosankan.
3. Pemahaman masyarakat yang tidak peduli dan terkesan membiarkan ketika anak-anaknya membuang sampah atau benda ke sungai.

I.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis merumuskan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan peran serta masyarakat terutama anak-anak dalam pendidikan pelestarian lingkungan air sungai sejak dini melalui animasi iklan berbasis Multimedia?
2. Bagaimana merancang animasi iklan berbasis multimedia yang menarik untuk anak-anak sebagai penyampaian pesan moral sehingga tidak terkesan membosankan?

3. Bagaimana mendorong motivasi kesadaran masyarakat terutama orang tua dalam mengajarkan anak dalam pelestarian lingkungan air sungai melalui animasi iklan berbasis multimedia?

I.2.3 Batasan Masalah

Adapun lingkup permasalahan, khususnya batasan masalah yang dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Animasi iklan ini ditujukan untuk anak-anak tingkat Sekolah Dasar serta lembaga penyuluhan masyarakat bagi media massa.
2. Animasi iklan ini dirancang atau dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash/Adobe Flash CS6*.
3. Untuk menjadi satu kesatuan video animasi, animasi di rendering menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*.
4. Perancangan animasi ini hanya membahas tentang pentingnya pelestarian air sungai untuk kehidupan sehari-hari dan dampak yang ditimbulkan.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

1. Menerapkan sistem pembelajaran yang sederhana bagi anak-anak sekolah maupun diluar sekolah untuk merangsang pola pikir pentingnya menjaga lingkungan sekitar terutama sungai.
2. Untuk menyajikan pesan-pesan sosial yang membangkitkan kepedulian anak-anak terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi terutama pencemaran air.

3. Sebagai media edukasi pemahaman anak-anak yang mudah dan menyenangkan melalui penggunaan media berbasis visual tentang pesan yang disampaikan dalam bentuk animasi iklan.

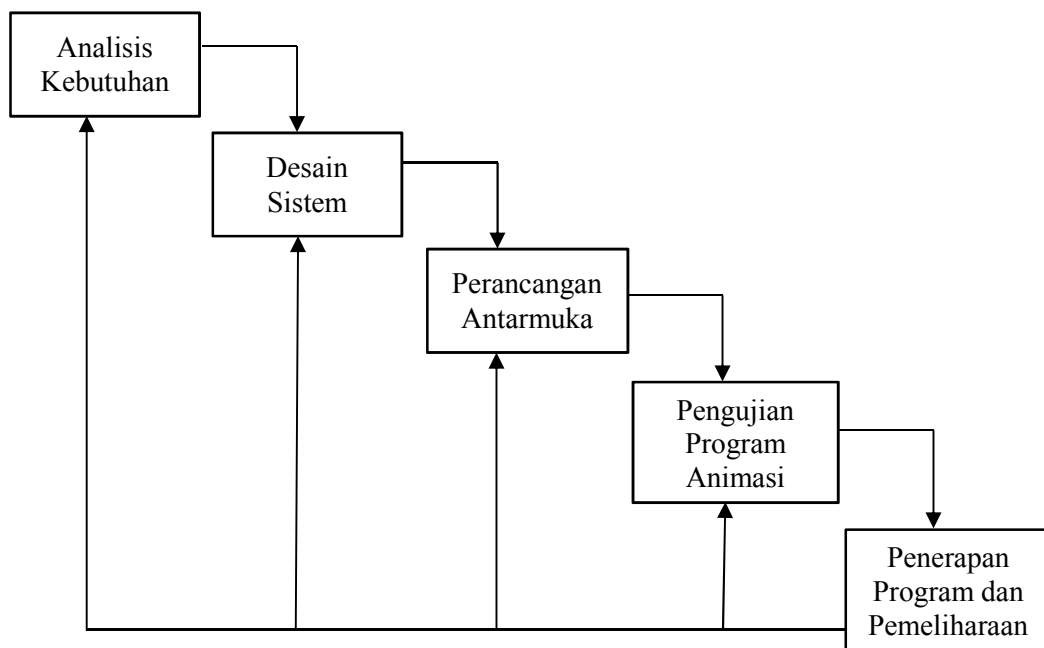
I.3.2 Manfaat

1. Sebagai media bantu untuk menarik perhatian anak-anak dan mengikuti apa yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi ini.
2. Dapat memaparkan sesuatu yang rumit dijelaskan kepada anak-anak yang hanya dengan gambar atau kata-kata saja.
3. Dengan cara melakukan visualisasi (penggambaran) melalui animasi iklan ini maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan dan memberikan daya tarik untuk memunculkan fokus baru.
4. Sebagai sarana edukasi untuk mengajak anak-anak bijak dalam menjaga kelestarian atau kebersihan air sungai serta melindungi makhluk hidup disekitarnya.

I.4 Metode Penelitian

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan untuk mendukung didalam penulisan laporan penelitian, penulis melakukan metode yaitu Studi Pustaka. Dalam studi pustaka penulis mengambil kutipan dari buku, jurnal ilmiah dan teks digital dari internet.

Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam perancangan animasi iklan ini adalah sebagai berikut:



Gambar I.1. Model Pengembangan *Waterfall*
Sumber: www.google.com

Keterangan:

1. Analisis Kebutuhan

Proses pengumpulan data dalam tahap ini menggunakan metode studi pustaka dan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan *user*. Spesifikasi *hardware* yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem agar dapat berjalan dengan baik adalah *Processor Intel Dual Core*, *Ram 2 GB* dan *Harddisk 500 GB*. Sedangkan spesifikasi software yang digunakan dalam perancangan animasi ini adalah Sistem operasi *Windows 7*, *Adobe Flash Cs6* dan *Wondershare Filmora*.

2. Desain Sistem

Desain sistem dirancang dengan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) menggunakan *Microsoft Visio* yang digunakan untuk membuat desain sistem berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Storyboard*.

3. Perancangan Antarmuka

Dalam pembuatan antarmuka animasi iklan ini memiliki fungsi menampilkan gambaran atau alur cerita yang akan ditampilkan menggunakan teks dan suara.

4. Pengujian Program Animasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian secara black box (interface) yaitu pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Tahap ini dilakukan untuk menguji bagaimana cara pemakaian alat-alat pada sebuah sistem yang ada. Proses uji coba ini diperlukan untuk memastikan bahwa sistem ini sudah benar atau sudah sesuai dengan karakteristik yang ditetapkan.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Pada tahap ini animasi ditampilkan dengan desain yang nyata dengan perangkat lunak yang telah dibuat dan pemeliharaan dilakuka agar kebutuhan program dapat terjaga.

1.5 Kontribusi Penelitian

Dalam perancangan animasi iklan “Jangan Kotori Sungai” sebagai edukasi pola pikir anak berbasis multimedia ini lebih ditujukan kepada masyarakat yang tinggal di pemukiman yang dekat secara langsung dengan aliran sungai terlebih animasi ini ditujukan untuk anak-anak tingkat SD sebagai salah satu pendidikan anak-anak.

I.6 Sistem Penulisan

Adapun Tujuan pembuatan sistem penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk lebih memudahkan penulis dalam membuat dan menyelesaikan permasalahan yang dianalisis sehingga lebih terarah dan terfokus. Adapun sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang penulis, batasan masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistem penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang animasi dan tentang penggambaran visual untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak dan juga pengenalan aplikasi *Macromedia Flash/Adobe Flash CS6*.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang perancangan animasi iklan, rancangan menu, dan rancangan output.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang hasil dan uji coba dari hasil yang telah dirancang, serta memberi kelemahan dan kelebihan pada aplikasi yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis menguraikan kesimpulan dari hasil pembahasan tentang membuat animasi dengan menggunakan

Macromedia Flash/Adobe Flash CS6 untuk mempelajari animasi iklan “ Jangan Kotori Sungai” Sebagai Edukasi Pola Pikir Anak Berbasis Multimedia sebagai media untuk memberikan pesan moral kepada anak-anak tingkat Sekolah Dasar.