

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini, teknologi sudah semakin maju dan berkembang. Banyak sekolah yang menggunakan media pembelajaran terbaru sebagai sarana dan prasarana yang mumpuni untuk mengajar siswanya. Secara garis besar, media dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Audio-visual adalah media paling lengkap dan lebih baik dibandingkan dengan media yang sebelumnya. Media ini meliputi dua jenis, yaitu media auditif (mendengar) dan juga visual (melihat). Media ini dapat menginspirasi anak untuk memiliki ide, gagasan, dan pengetahuan sekaligus[1]. Dengan adanya media audio visual, guru dapat menjelaskan materi dengan lebih efisien dan anak-anak akan lebih paham akan materi yang disampaikan. Salah satu jenis dari media audio-visual yaitu video edukasi yang berbentuk animasi.

Video animasi merupakan sekumpulan gambar yang bergerak dan dilengkapi dengan audio atau suara dalam bentuk grafik komputer sehingga memiliki kesan hidup [2]. Saat ini, video animasi telah banyak digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran di beberapa sekolah di Indonesia. salah satunya pada sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak dibawah umur 6 tahun . Pendidikan anak usia dini juga merupakan salah satu aspek pendidikan anak yang bertujuan untuk membantu anak bertumbuh kembang, merangsang syaraf otak agar aktif dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas [3]. Oleh karena itu diperlukan pembinaan sejak dini, agar anak tidak mengalami kesulitan dalam melanjutkan kejenjang yang berikutnya. Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah PAUD yaitu Pengenalan Alfabet. Pengenalan alfabet merupakan salah satu mata pelajaran paling dasar

yang diajarkan oleh guru di sekolah PAUD, salah satunya yaitu POS PAUD Tunas Bangsa Rawaheng. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara, terdapat permasalahan yang ditemukan terhadap sekolah tersebut, seperti guru dalam menyampaikan pengenalan alfabet adalah dengan menuliskan huruf di papan dan anak menembaknya, adapun permainan menebak huruf dengan buku yang bergambar. Pengenalan huruf dan angka ini dirasa kurang efektif dikarenakan siswa dapat menjadi bosan, beberapa siswa kurang mampu menangkap dan menerima penyampaian dari guru dan kurang menarik dalam penyajian karena menggunakan media yang sama dalam setiap pembelajaran. Dalam kegiatan mengajar, mereka belum pernah sekalipun mencoba media pembelajaran melalui audio visual seperti media video animasi. Oleh karena itu, perancangan ini akan membuat sebuah video animasi berdurasi 5 sampai 10 menit yang bertujuan untuk membantu anak-anak agar lebih memahami huruf dan angka serta lebih senang dalam belajar. Video ini akan berisi tentang pendidikan dasar seperti belajar mengenal huruf dan angka. Targetnya merupakan anak-anak yang bersekolah di POS PAUD Tunas Bangsa dan berumur 3-6 tahun. Pemilihan umur 3-6 tahun dikarenakan pada masa tersebut merupakan masa-masa anak sedang aktif untuk belajar dan memahami hal – hal baru.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang video animasi 2D sebagai media pengenalan huruf dan angka di POS PAUD Tunas Bangsa?.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian adalah merancang video animasi 2D sebagai media pengenalan huruf dan angka di POS PAUD Tunas Bangsa Rawaheng.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini meliputi:

1. Membuat video animasi 2D sebagai media pengenalan huruf dan angka di POS PAUD Tunas Bangsa Rawaheng dengan durasi 5-10 menit.
2. Pemakaian software menggunakan *Adobe Illustration*, *Adobe Animate*, *Adobe Premiere PRO*, dan *Adobe Audition*.
3. Merancang media pendukung, yang meliputi Pamflet, sticker, buku kecil, gantungan kunci, serta poster untuk video animasi 2D pengenalan huruf dan angka sebagai media pembelajaran di POS PAUD Tunas Bangsa Rawaheng.
4. Hasil akhir video animasi 2D tersebut akan sepenuhnya diserahkan kepada pihak POS PAUD Tunas Bangsa yang akan digunakan sebagai media alternatif pembelajaran huruf dan angka.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan ini, yaitu:

1. Institusi
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi keilmuan yang dapat diterapkan khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual pada mata kuliah animasi 2 Dimensi.
2. Keilmuan
Dapat menjadi bahan referensi mahasiswa dalam penelitian berikutnya yang masih berhubungan dengan animasi 2D.
3. Bagi masyarakat
Sebagai sumber informasi serta bahan referensi dalam mendidik anak dalam metode mengenalkan huruf dan angka, serta sebagai salah-satu bahan pembelajaran baru dalam mengajar anak-anak di lingkungan sekolah khususnya di POS PAUD Tunas Bangsa Rawaheng.