

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada suatu negara merupakan hak dan kewajiban bagi seluruh warga negara yang menetap dan mendiami negara tersebut. Seperti di Indonesia, setiap warganya diwajibkan untuk mengenyam pendidikan minimal hingga tingkat SMP yang biasa dikenal dengan program wajib belajar 9 tahun. Pendidikan di Indonesia memiliki landasan hukum yang di atur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pembagian jenis pendidikan, di Indonesia dibagi menjadi tiga jenis yaitu informal, formal dan non formal.

Pendidikan formal memiliki tingkatan-tingkatan. Pendidikan formal tingkat awal yang ada di Indonesia adalah Taman Kanak-kanak (TK) sehingga merupakan tingkat pendidikan yang penting bagi anak dalam memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Pengetahuan awal yang anak-anak dapatkan dari orang tua dan dari lingkungan keluarga (informal) akan diulang, kemudian dikembangkan dengan pengetahuan yang cakupan lingkungannya lebih luas. Pendidikan diberikan melalui pemberian rangsangan-rangsangan pendidikan yang bertujuan dalam membantu tumbuh kembang anak, agar memiliki kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya, baik jasmani maupun rohaninya. Usia peserta didik pada Taman Kanak-kanak yaitu 4 – 6 tahun dengan pengelompokan A (4 – 5 tahun) dan B (5 – 6 tahun). Pada kelompok B, informasi dan pengetahuan yang diberikan lebih banyak sesuai dengan perkembangan otaknya.

Salah satu pengetahuan yang didapatkan anak pada Taman Kanak-kanak adalah pembelajaran membaca, menulis dan berhitung (*calistung*). Tujuan pemberian pembelajaran *calistung* yang lebih banyak pada kelompok B, dapat dikatakan sebagai bekal dasar dalam pengetahuan anak mengenai kemampuan

membaca, menulis dan berhitung yang dapat menunjang pengetahuan pada jenjang selanjutnya. Ditambah dengan isu yang berkembang di masyarakat, bahwa materi-materi yang dipelajari pada tingkat selanjutnya harus diberikan pada siswa lebih awal. Sehingga banyak orang tua yang mengharapkan anaknya bisa menguasai *calistung*. Oleh karena itu, pembelajaran *calistung* perlu diberikan sebagai bekal pengetahuan dan modal awal anak pada usia dini (5 – 6 tahun).

Pembelajaran *calistung* tidak dilakukan secara langsung, melainkan melalui metode bermain, bernyanyi dan bercerita. Dari ketiga metode tersebut, metode bermainlah yang dianggap paling ampuh dalam menyampaikan materi belajar. Menurut Dr. Syamsu Yusuf, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan rasa kebebasan batin guna mendapatkan kesenangan (2000:172). Karena bermain merupakan dunia anak, maka ketika anak sedang belajar sambil bermain, secara tidak sadar mereka akan belajar banyak hal dan tanpa merasa terbebani (Listiyani, 2013:2). Pada dasarnya, setiap anak-anak usia dini memiliki kebutuhan akan bermain, baik di daerah pedesaan maupun di perkotaan.

Di daerah Bandung Selatan, Kota Bandung tidak sedikit orang tua yang mengharapkan anaknya memiliki kemampuan *calistung* yang cepat. Pandangan umum saat ini adalah anak harus mahir dalam *calistung* setelah lulus TK. Akan tetapi di sisi lain, para orang tua tidak mampu untuk membantu mengajarkan *calistung* kepada anak dan karena kesibukan mereka, waktu untuk menemani anak belajar menjadi tersita. Dari materi pembelajaran *calistung*, ternyata banyak anak yang merasa kesulitan pada materi berhitung. Misalnya seperti kesulitan anak pada pemahaman konsep bilangan atau pengenalan angka yang cenderung kurang. Ditambah dengan pengoperasian sederhana (penjumlahan dan pengurangan) bilangan di atas 5 yang banyak anak masih kesulitan dalam mengerjakannya.

Banyak media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran berhitung pada anak usia dini (5 – 6 tahun), agar anak dapat lebih memahami konsep pembelajaran dan mampu meningkatkan antusias anak dalam mengikuti berlangsungnya pembelajaran berhitung. Media tersebut harus memiliki metode penyampaian materi yang efektif, psikologi dan visual yang tepat bagi anak usia dini. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan diminati oleh anak usia dini (5 – 6 tahun) adalah animasi.

Animasi sendiri merupakan proses ‘menghidupkan’ benda (gambar) diam yang disusun dan diolah dengan menampilkannya dengan kecepatan tertentu, sehingga bisa menciptakan gerak atau kesan bergerak (Prakosa, 2013:23). Peran animasi dalam media pembelajaran dapat memiliki sifat interaktif yang dapat menarik minat dan antusias anak jika diolah dengan tepat. Interaktif memiliki arti sebagai suatu sifat yang saling melakukan aksi dan saling aktif. Dengan animasi, konsep pembelajaran dapat disampaikan melalui gambar yang bergerak dari objek-objek konkret dan warna-warna yang cerah. Karena hal tersebut, banyak anak-anak menyukai animasi. Media yang disukai anak-anak usia dini (5 – 6 tahun) adalah media interaktif animasi 2 dimensi.¹

Sifat anak yang cenderung aktif dan tidak sabaran harus diimbangi dengan adanya komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pendamping dengan anak. Adanya media animasi interaktif dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran secara optimal. Penerapan animasi interaktif dalam bidang pendidikan anak usia dini juga mampu menimbulkan semangat dan antusias anak serta membantu anak dalam pembelajaran *calistung*, khususnya pada kemampuan berhitung. Animasi yang efektif adalah animasi yang memiliki visualisasi yang tepat bagi audiensnya, agar informasi yang disampaikan tepat sasaran. Hal tersebut harus dikonsepsi dengan baik dalam proses perancangannya, agar konten cerita, bentuk visual, warna serta unsur pendukung lain nantinya dapat diterima oleh audiens dan informasi di dalamnya dapat tersampaikan dengan optimal.

Animasi memiliki salah satu unsur yang sangat penting yaitu karakter. Karakter merupakan sebuah kombinasi dari sifat-sifat dan deskripsi fisik (Hedgpeh dan Missal, 2006:10) yang akan membawa para audiens ke dalam cerita yang disajikan. Tom Bancroft menambahkan, adanya desain karakter adalah hal penting, karena merupakan langkah awal dalam pembuatan visual pada kebanyakan bentuk-bentuk hiburan (2006:9). Karakter pada animasi interaktif ini juga dapat dikatakan berguna dalam menjembatani dunia imajinasi anak dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Karakter juga harus disesuaikan dengan budaya suatu daerah seperti kebiasaan, sifat, dan pakaiannya yang visualisasinya ditentukan oleh faktor psikologis dan kemampuan anak dalam menerima informasi.

¹ Observasi pada beberapa TK Kelompok B di daerah Bandung Selatan pada bulan Oktober 2015

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk merancang karakter pada media pembelajaran berhitung sebagai unsur penting dalam animasi yang dapat menarik minat dan antusias anak dalam mengikuti cerita yang mengedukasi di dalamnya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pendidikan TK merupakan pendidikan yang penting bagi anak-anak usia dini.
2. Anak-anak perlu diberikan pembelajaran membaca, menulis dan berhitung (*calistung*).
3. Di daerah Bandung Selatan tidak sedikit anak yang kesulitan dalam pembelajaran berhitung.
4. Animasi merupakan media pembelajaran yang efektif bagi anak usia 5 – 6 tahun.
5. Media pembelajaran yang menarik adalah animasi interaktif 2 dimensi.
6. Salah satu unsur penting dalam animasi adalah karakter.
7. Karakter animasi yang tepat bagi anak harus disesuaikan dengan latar budaya, psikologis dan kemampuan anak dalam menerima informasi.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang karakter animasi yang tepat untuk membantu belajar dan menarik minat anak usia dini (5 – 6 tahun) pada media animasi interaktif untuk pembelajaran berhitung?
2. Bagaimana merancang konsep visual karakter pada media pembelajaran berhitung berupa animasi interaktif untuk anak usia dini (5 – 6 tahun)?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam proses perancangan media animasi interaktif ini dilakukan secara berkelompok. Penelitian dilakukan di Kota Bandung, Jawa Barat dengan menggunakan beberapa TK sebagai sampel penelitian. Sampel adalah salah satu atau beberapa bagian dari keseluruhan jumlah dan memiliki karakteristik populasi tertentu (Sugiyono, 2011:118). Teknik pengambilan sampel disebut *sampling*.

Teknik *sampling* yang digunakan oleh penulis dan tim adalah *Probability Sampling*, salah satunya adalah *Sampling Area (Cluster)*. Menurut Sugiyono (2011:120), *Sampling Area (cluster)* adalah teknik *sampling* yang digunakan untuk mendapatkan sampel jika objek penelitian yang diteliti terlalu luas.

Mengingat luasnya Kota Bandung sendiri, maka penulis menggunakan teknik *Sampling Area (cluster)* guna mendapatkan sampel objek penulisannya. Dalam menentukan sampel, penulis dan tim mengambil daerah Bandung Selatan dan menentukan jumlah sampel TK yang mewakili daerah tersebut. Sampai pada akhirnya, sampel yang diambil adalah beberapa TK Swasta yang ada di daerah Buah Batu dan satu TK Negeri di daerah Kosambi sebagai TK acuan atau sering disebut TK Pembina.

Peran penulis sendiri dibatasi dalam ruang lingkup pembuatan karakternya. Untuk pesan yang ingin disampaikan yaitu mengenai materi *calistung* yang difokuskan pada pembelajaran berhitung untuk anak-anak TK kelompok B (5 – 6 tahun). Kelompok B dipilih karena pada kelompok ini, anak-anak diberikan materi *calistung* lebih banyak daripada kelompok A, guna mempersiapkan anak melanjutkan pendidikannya ke jenjang berikutnya. Dalam pembuatan karakter, penulis juga membatasi visual yang disesuaikan dengan latar belakang orang-orang Bandung (Sunda), opini-opini yang mendukung pembuatan karakter dan juga mempertimbangkan perkembangan psikologi anak usia dini (5 – 6 tahun).

1.5 Tujuan

1. Untuk mengetahui cara merancang karakter animasi yang tepat, guna membantu belajar dan menarik minat anak usia dini (5 – 6 tahun) pada media animasi interaktif tentang pembelajaran berhitung.
2. Untuk mengetahui cara merancang konsep visual karakter media pembelajaran berhitung berupa animasi interaktif untuk anak usia dini (5 – 6 tahun).

1.6 Manfaat

1. Meningkatkan minat dan pemahaman anak tentang pembelajaran berhitung melalui animasi dengan visualisasi karakter yang tepat dan menarik.

2. Menambah wawasan serta kemampuan penulis dalam bidang animasi yang berfokus pada perancangan karakter.
3. Memberikan sumbangan dalam perkembangan keilmuan terutama Desain Komunikasi Visual, khususnya yang berkaitan dengan masalah perancangan media audio visual sebagai media pembelajaran.

1.7 Metodologi Perancangan

Sebelum melakukan perancangan, penulis dan tim melakukan penelitian guna mendapatkan data-data yang mendukung perancangan. Adapun metodologi perancangan yang dilakukan meliputi:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Cara untuk mengumpulkan data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yaitu observasi (pengamatan), wawancara (*interview*) dan tinjauan pustaka. Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam pengumpulan data berupa pengamatan, penulis melakukan observasi partisipatif atau berpartisipasi (*participant observation*). Menurut Sugiyono (2014:64), observasi partisipatif adalah penulisan langsung yang melibatkan penulis untuk mengikuti kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh objek penelitian sebagai sumber data. Susan Stainback (1988) dalam Sugiyono (2014:66) menambahkan bahwa observasi partisipatif atau berpartisipasi dibagi menjadi 4, salah satunya adalah Partisipasi Moderat (*Moderate Participation*) yaitu partisipasi penulis sebagai orang dalam dan orang luar dari suatu kelompok objek yang sedang diteliti dengan mengikuti beberapa kegiatan saja tetapi tidak semuanya.

Jika difokuskan, partisipasi penulis adalah seolah-olah sebagai guru guna melihat bagaimana metode pembelajaran yang digunakan serta mengamati respon anak-anak terhadap metode yang digunakan tersebut. Observasi yang dilakukan penulis yaitu dengan mengambil objek penelitian pada beberapa Taman Kanak-kanak swasta di daerah

Bandung Selatan, khususnya di Kecamatan Buah Batu dan negeri yang ada di daerah Kosambi, Bandung.

2. Wawancara

Dari beberapa metode wawancara yang ada, penulis menggunakan metode wawancara semiterstruktur. Menurut Esterberg (2002) dalam Sugiyono (2014:73), dalam melaksanakan wawancara semiterstruktur, sifatnya lebih bebas dan dalam menemukan masalah lebih terbuka, yaitu dengan meminta pendapat dan ide-ide dari narasumber.

Dengan metode wawancara tersebut, penulis melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan pengajar pada Taman Kanak-kanak mengenai penerapan metode pembelajaran. Selain itu penulis juga melakukan wawancara kepada pihak Dinas Pendidikan Kota Bandung mengenai sistem pengajaran yang diberikan kepada Taman Kanak-kanak apakah telah dilakukan dengan benar. Metode wawancara juga dilakukan kepada psikolog anak guna menambah data-data yang berkaitan dengan perkembangan anak serta kepada para ahli yang berpengalaman dalam dunia anak-anak dan animasi.

3. Tinjauan Pustaka

Penulis melakukan tinjauan pustaka dengan cara mencari buku, jurnal maupun tugas akhir yang berkaitan. Hal ini guna menambah dan melengkapi data penelitian serta mencari teori-teori pendukung mengenai penelitian yang sedang dilakukan. Menurut Creswell (2010:40), tinjauan tersebut dapat menyediakan kerangka kerja dan tolok ukur untuk mempertegas pentingnya penelitian yang sedang dilakukan dengan membandingkan hasil dari penemuan lainnya. Sehingga dari beberapa tinjauan pustaka tersebut, nantinya dapat membantu dalam perancangan karakter animasi yang dikaitkan dengan data-data yang telah dikumpulkan.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan oleh penulis adalah dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan suatu cara dalam menganalisis data secara cermat dari suatu program, peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok tertentu namun kegiatan tersebut dibatasi dalam segi waktu dan aktivitasnya oleh penulis (Stake, 1995) dalam Creswell (2010:20). Tahapan analisis data menggunakan metode studi kasus yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

- Langkah 1 yaitu mengumpulkan data dari narasumber yang bersangkutan. Penulis dan tim saling bertukar data dan pendapat baik dari metode wawancara atau observasi.
- Langkah 2 yaitu mengolah data yang telah dikumpulkan dengan mengetik data wawancara dan merapihkan data dengan menyaring informasi yang tidak dibutuhkan.
- Langkah 3 yaitu membaca keseluruhan data dan mencari pokok-pokok pemikiran sesuai dengan informasi yang dibutuhkan.
- Langkah 4 yaitu memilah-milih dan memisahkan data yang berkaitan dengan topik penulisan.
- Langkah 5 yaitu menginterpretasi data atau memaknai data. Pada langkah ini, penulis dan tim saling bertukar pikiran untuk melengkapi serta menyamakan pendapat masing-masing.

1.7.3 Metode Perancangan

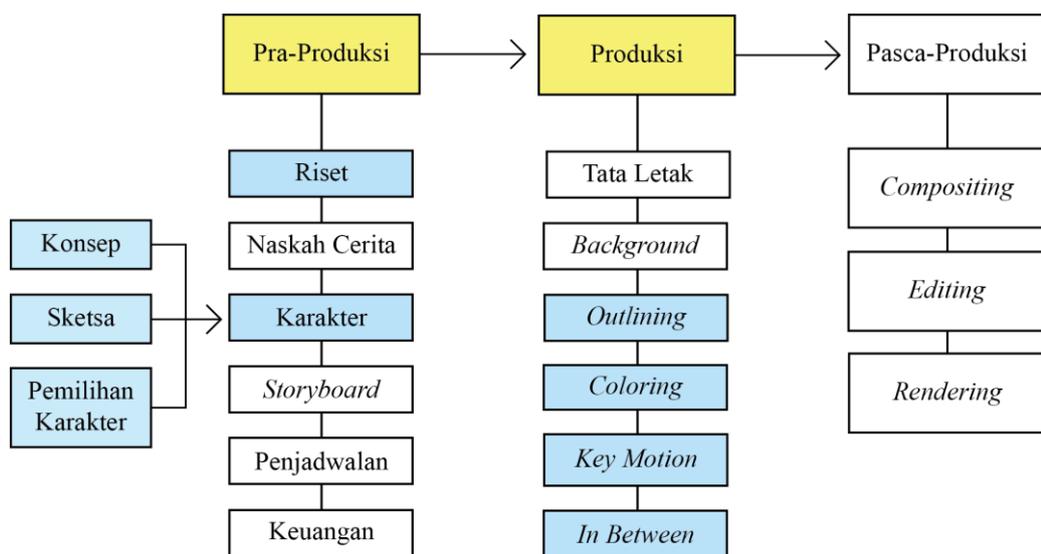
Urutan metode perancangan yang dilakukan oleh penulis adalah mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan, menentukan solusi untuk pemecahan masalah dan pelaksanaan pemecahan masalah. Dalam mengidentifikasi masalah dilakukan dengan mengamati isu, fenomena dan opini mengenai masalah yang terjadi. Data atau informasi mengenai masalah yang diidentifikasi diperoleh dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan tinjauan pustaka. Sehingga didapatkan hipotesa dalam fokus masalah yang diteliti.

Setelah mengetahui fokus permasalahan yaitu kesulitan anak usia dini (5 – 6 tahun) dalam pembelajaran berhitung, penulis kemudian menentukan solusi untuk pemecahan masalah dengan cara menginterpretasi data yang sebelumnya telah dilakukan analisis. Setelah analisis dan interpretasi data dilakukan, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan pembuatan media animasi interaktif sebagai media pembelajaran.

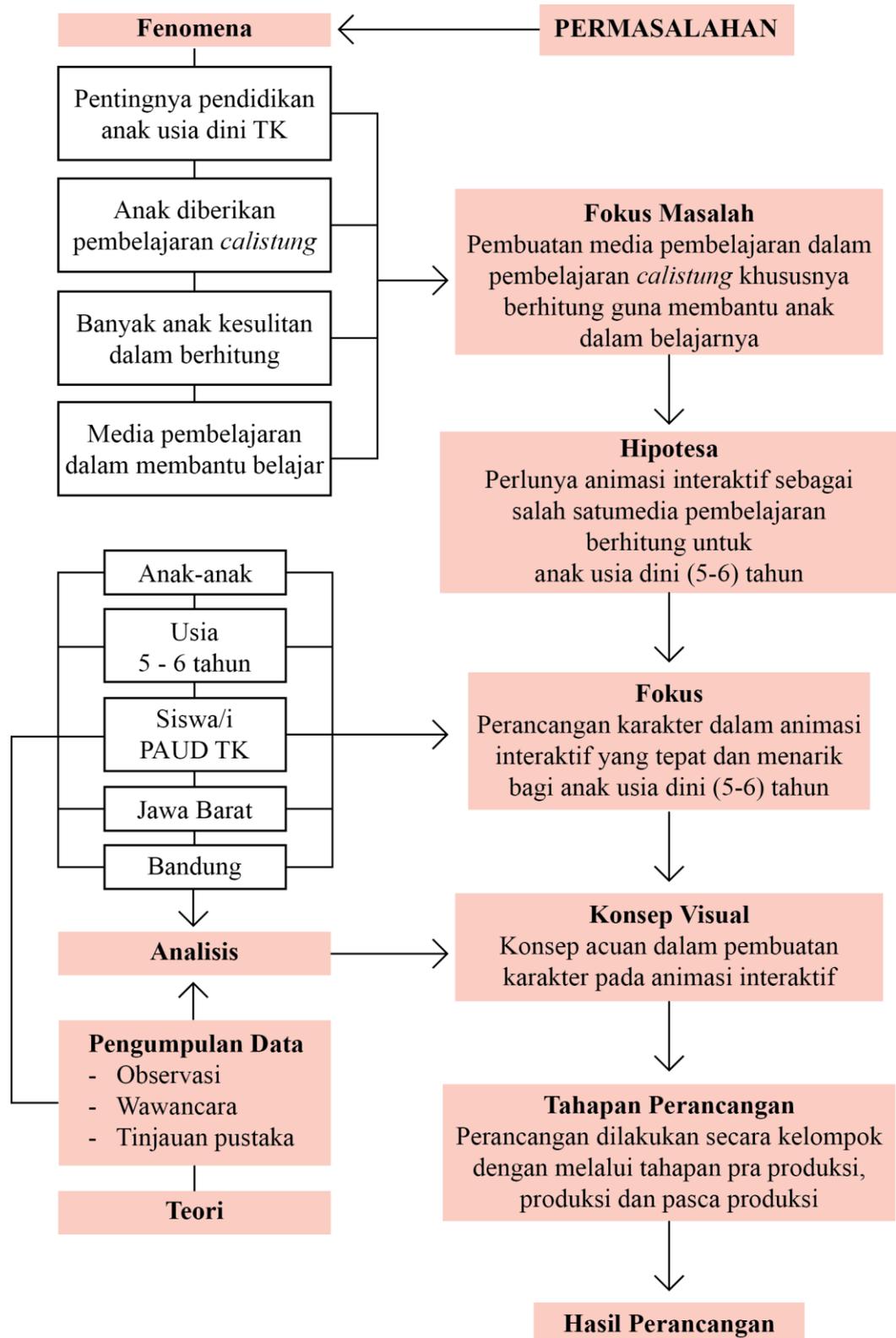
Pelaksanaan pemecahan masalah yaitu dengan pembuatan animasi interaktif yang dikerjakan secara berkelompok. Sebelum melakukan perancangan, konsep visual harus ditentukan terlebih dahulu sesuai dengan target sasaran. Kemudian langkah selanjutnya adalah tahapan pembuatan animasi. Menurut Withrow (2009:46), pembuatan animasi 2D memiliki cara yang hampir sama dengan tahapan pembuatan film *live-action* yaitu Pra-Produksi, Produksi dan Pasca-Produksi. Adapun tahapan penulis dalam pembuatan karakter animasi yaitu Pra-Produksi (pembuatan konsep karakter, sketsa karakter, pemilihan karakter) dan Produksi (*outlining, coloring, key motion, in between*).

Bagan 1.1 Pipeline Perancangan Animasi 2D

Sumber: Dokumentasi Penulis



1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.2 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan secara umum tentang penulisan yang menyangkut latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metodologi perancangan mengenai media pembelajaran *calistung* yang lebih terfokus pada pelajaran berhitung untuk anak usia dini (5 – 6 tahun), serta kerangka perancangan dan sistematika penulisan.

Bab II Dasar Pemikiran

Pada bab ini dijelaskan beberapa landasan teori yang terkait dan akan digunakan dalam proses perancangan. Teori yang digunakan meliputi teori yang berhubungan dengan animasi, desain karakter, media pembelajaran, pelajaran berhitung dan anak usia dini.

Bab III Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini dimuat tentang penyajian data dan analisis mengenai referensi yang mendukung proses perancangan. Referensi yang digunakan yaitu berupa analisis data mengenai bentuk wajah, pengayaan gambar animasi yang tepat dari hasil wawancara, serta data pendukung lain dari beberapa proyek sejenis dan observasi di lapangan.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini dipaparkan mengenai konsep dan hasil perancangan karakter animasi dengan pertimbangan-pertimbangan seperti konsep visual yang meliputi bentuk dan warna, gaya gambar dan juga aksesoris pendukungnya. Proses perancangan juga akan dijelaskan pada bab ini.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran, serta sebagai bab penutup.