

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman sekarang menyebarkan informasi sangatlah mudah dibantu dengan teknologi internet khususnya di Indonesia. Dilansir dari Industri.Bisnis.com yang mengutip dari Hootsuite “Jumlah pengguna Internet di Indonesia pada Januari 2018 menembus 132,7 juta pengguna dengan tingkat penetrasi mencapai 50%, sementara populasi perangkat *mobile* angkanya lebih tinggi lagi yang mencapai 177,9 juta pengguna, dengan tingkat penetrasi mencapai 67%.”. Dikarenakannya perkembangan teknologi, banyak masyarakat yang lebih mementingkan duniawi sehingga menyampingkan kesehatan spiritual. Padahal kesehatan spiritual sangatlah penting bagi kehidupan karena dengan adanya kesehatan spiritual hidup akan lebih tentram. Cara mudah mendapatkan kesehatan spiritual adalah melalui pelaksanaan ibadah dalam agama. Dalam agama Islam, hal terkecil dalam beribadah adalah berdoa.

Pembelajaran agama dianjurkan diberikan pada anak yang masih berusia dini, khususnya anak usia 4 – 6 tahun karena mereka sudah dapat menerima suatu pengetahuan walaupun masih bersifat konkrit. Dan pada umur tersebut, anak masih berada di masa *Golden Age* yang dimana seluruh perkembangan anak akan berkembang secara pesat. Dan oleh karena itu pembelajaran agama khususnya pengamalan Doa sehari-hari pada saat ini sangat lah cocok agar hal tersebut menjadi pondasi yang kokoh dalam kehidupannya kelak.

Agar pembelajaran agama tersebut tidak membosankan, maka di perlukan sebuah metode pembelajaran yang tepat bagi anak di usia +tersebut. Menurut NAEYC (*National Association for the Education Young Children*) dan AAP (*American Academy of Pediatrics*), media pembelajaran Multimedia interaktif salah satunya *storybook* interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan kepada anak usia dini, selain itu media pembelajaran interaktif

khususnya *Storybook* dapat membantu pengajar dan orang tua dalam mendidik anaknya. Dan menurut Munir (2009) menyatakan bahwa “Dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah, dua arah, dan banyak arah berlangsung antara pendidik dan peserta didik” yang berarti pengajar memberikan sebuah pernyataan dan murid memberikan respon atau tanggapan, sehingga terjadilah sebuah interaksi. *Storybook* tersendiri merupakan buku cerita bergambar, dan animasi merupakan gambar yang bergerak. Dengan menggabungkan kedua hal tersebut, perancangan animasi *storybook* ini akan di terapkan dalam bentuk aplikasi di gawai pintar yang nantinya akan merespon sentuhan tangan sehingga akan adanya interaksi.

Dalam perancangan ini, terdapat berbagai banyak macam *jobdesk*, salah satunya ada perancangan karakter. Karakter dapat menyampaikan berbagai macam pesan melalui visualnya, dari pengayaan visual, latar belakang karakter tersebut, hingga sifat tingkah lakunya. Sehingga karakter dapat menjadi pengantar pesan yang baik dari segi visual maupun ceritanya. Dalam perancangan Animasi *Storybook* ini akan digunakan pengayaan animasi 2D. untuk data sample karakter anak usia 4-6 tahun melalui anak TK di Bandung maupun dari karya sejenis.

Metode yang akan digunakan pada pengumpulan data adalah kualitatif yang dimana data tersebut dapat di kumpulkan melalui studi pustaka, observasi, dan melalui wawancara.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi dari permasalahan yang penulis angkat sebagai berikut:

1. Perkembangan Teknologi memberi dampak positif dan negative pada masyarakat
2. Perlunya mengajarkan doa sehari-hari pada anak usia dini

3. Dalam perancangan *storybook* diperlukan karakter yang sesuai

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengetahui karakteristik untuk anak usia 4 – 6 tahun?
2. Bagaimana merancang konsep karakter yang sesuai untuk animasi *storybook* interaktif pembelajaran doa sehari-hari pada anak usia 4 – 6 tahun?

1.4 Ruang lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan Karakter pada *storybook* interaktif yang mengajarkan anak tentang doa sehari hari

1.4.2 Siapa

Target *audience*, anak yang berusia 4-6 tahun di daerah bandung

1.4.3 Bagaimana

Perancangan ini berfokus membuat karakter untuk Animasi *storybook* interaktif yang menjadi media pembelajaran dari pengaplikasian doa-doa islam.

1.4.4 Mengapa

Sebagai pengenalan dan pembelajaran agama kepada anak usia 4-6 tahun

1.4.5 Tempat

Penulis melakukan penelitian dalam ruang lingkup TK yang berlokasi di Kota Bandung, Jawa Barat

1.4.6 Waktu

2019 - 2020

1.5 Tujuan dan Manfaat perancangan

1.5.1 Tujuan

1. Untuk mengetahui karakteristik anak usia 4 – 6 tahun
2. Untuk mengetahui cara merancang karakter untuk anak usia 4 – 6 tahun

1.5.2 Manfaat

1. Diharapkan agar penelitian ini dapat membantu dan menjadi referensi Khususnya di bidang pembelajaran agama untuk anak.
2. Diharapkan hasil perancangan ini dapat membantu para pengajar dan Orang tua dalam mengajarkan anak mengenai tata krama dan doa sehari hari
3. Manfaat yang dirasakan oleh perancang adalah dapat menambah wawasan dalam penulisan laporan dan perancangan karakter. Kemudian perancang juga mendapatkan pengetahuan baru tentang dunia anak.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengambilan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Studi Literatur / Pustaka

Penulis mempelajari data data yang telah dikumpulkan dari internet, buku, dan sumber literasi lainnya yang mendukung penelitian.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi untuk mengumpulkan data di tempat PAUD-PAUD di daerah bandung untuk melihat secara langsung bagaimana anak bermain dan belajar.

c. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada Guru TK, Orang Tua, dan psikolog anak untuk mengetahui bagaimana perkembangan anak generasi sekarang (alpha) dan cara belajar untuk usia dini yaitu 4 hingga 6 tahun, dan menanyakan bagaimana karakteristik anak serta perilaku mereka dalam lingkungan rumah maupun sekolah.

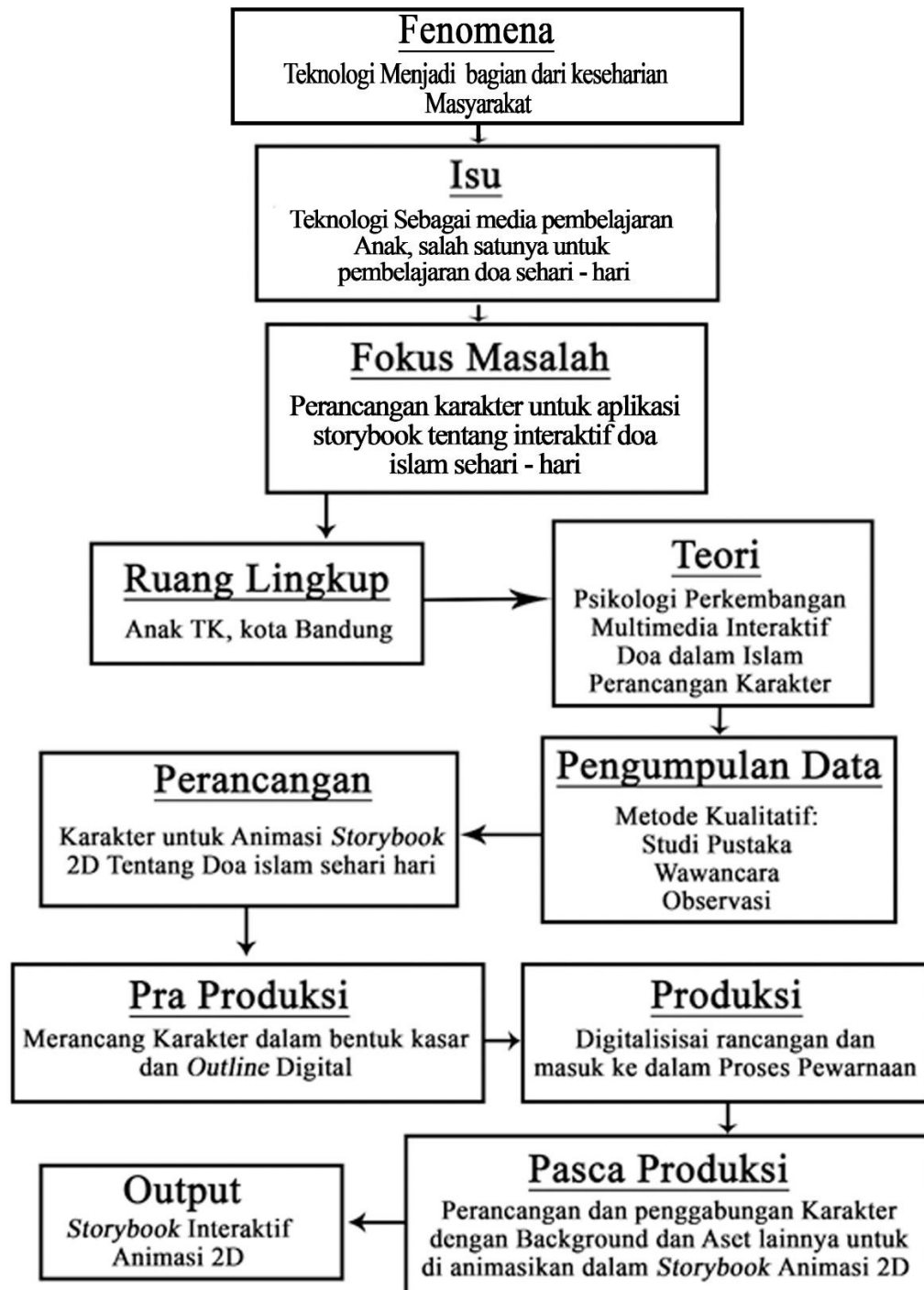
d. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari masyarakat atau target pemakai yang dituju. Kuesioner yang dipakai dalam laporan ini yakni berupa sampling murid. Tujuannya untuk mengetahui informasi dari target.

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode penelitian yang di gunakan adalah metode Kualitatif. Tahapan menganalisis data dapat dilakukan saat data yang diperlukan sudah terkumpul. Dari data yang telah didapatkan, akan dilakukan penarikan kesimpulan sebagai proses akhir analisis data penelitian.

1.6.3 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Tabel Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang perancangan, tujuan dan manfaat perancangan, ruang lingkup, metode dan kerangka perancangan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari perancangan karakter dalam *storybook* interaktif, seperti teori mengenai teknologi, Pendidikan anak dan teori pendukung perancangan karakter.

BAB III Uraian Data dan Analisis

Bab ini berisikan proses dari pengambilan data-data di lapangan, kemudian data tersebut dianalisis sehingga mendapat kesimpulan yang mendukung fenomena dan data yang mendukung untuk perancangan karakter.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang konsep dan hasil perancangan berdasarkan data dan analisis yang telah didapat dari data yang telah dikumpulkan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil karya dalam perancangan karakter, serta proses dari penelitian.