

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam bidang IPTEK, informasi dan komunikasi telah berkembang di banyak negara salah satunya Negara Indonesia. Dilansir dari laman kominfo “Lembaga riset digital marketing emarketer memperkirakan, pada tahun 2018 jumlah pengguna smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang

” Perkembangan media digital yang pesat telah menimbulkan efek positif dan negatif, dan tidak dapat dihindari efek ini juga berdampak kepada anak usia dini, yang masih dalam masa pertumbuhan. Walaupun teknologi smartphone dapat memberi efek negatif kepada anak, namun banyak juga manfaat smartphone untuk anak lewat media digital. Menurut NAEYC dan AAP salah satu media saat ini yang mampu mengurangi dampak buruk dari teknologi yaitu melalui multimedia interaktif dalam gawai pintar. Multimedia interaktif salah satunya melalui *storybook* dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk anak, selain itu *storybook* interaktif juga memberikan kemudahan kepada orangtua dalam mengajarkan anaknya karena *fleksibilitas* yang diberikan dari teknologi gadget itu sendiri.

Storybook merupakan buku cerita bergambar, Sedangkan animasi merupakan gerak visual. Dengan menggabungkan Animasi dalam *storybook*, Perancangan Animasi *storybook* ini diterapkan dalam bentuk aplikasi. Aplikasi tersebut nantinya merespon sentuhan tangan sehingga didapatkan interaksi didalamnya.

Kemudian mengangkat dari fenomena bahwa kegiatan beragama pada masyarakat yang bermukim di daerah tidak sekuat masyarakat di daerah. Padahal kegiatan beragama baik dalam aktivitas sosial dan dalam mempelajarinya dianjurkan untuk diberikan kepada setiap individu salah satunya untuk menguatkan ideologi dan karakter individu. Dalam perintah

agama dianjurkan setiap individu dikenalkan dan diajarkan dimulai dari usia dini atau pada masa kanak-kanak.

Kemudian menurut psikologi Sussy Susanty, pembelajaran dan pengenalan doa agama dianjurkan diberikan kepada anak dengan umur 4-6 tahun. Pada fase ini pertumbuhan anak mulai berkembang dalam sisi kognitif, cara belajar anak banyak di pengaruhi melalui lingkungan lewat mengikuti, rasa inisiatif, dan rasa bersalah. Pada masa ini anak mulai dikenalkan dengan beberapa bentuk kedisiplinan mematuhi aturan, hal ini untuk membantunya memahami hubungan sosial dilingkungannya. Kemudian juga pada usia ini anak berada dalam fase *golden age* dimana anak memiliki kekuatan ingatan yang baik sehingga berdoa dalam agama dapat menjadi pondasi dalam kehidupannya.

Dalam jurusan desain komunikasi visual multimedia, perancangan animasi *storybook* terdiri dari hasil dari pengerjaan berbagai *jobdesk* salah satu *jobdesk* pengerjaannya yaitu perancangan *background*. Dimana perancangan *background* mencakup (dimensi gambar, *style* gambar, warna, colour sceme) *background*. Dalam perancangan ini bentuk *style* animasi yang akan dipakai merupakan animasi 2d, yang dibuat dengan sketsa sampai dengan digitalisasi. Data yang akan diambil untuk sampel lokasi dalam pembuatan *background* yaitu di daerah *perumahan*. Namun sebagai konsep *storybook*, lokasi yang akan diambil yaitu dibagian Kota Bandung.

Metode kualitatif akan menjadi metode dalam pengambilan data sedangkan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi dan melalui wawancara.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Teknologi memberikan dampak negatif salah satunya kepada anak.
2. Perlunya memperkenalkan doa sehari-hari kepada anak usia dini.

3. Dalam pembuatan animasi *storybook*, diperlukan perancangan *background*.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk visual untuk perancangan *background* animasi *storybook* untuk anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana bentuk perancangan *background* dalam animasi *storybook* untuk anak usia 5-6 tahun?

1.3 Ruang lingkup

1.3.1 Apa

Merancang *Background* untuk pembuatan *Storybook* mengenai doa harian dalam Agama Islam.

1.3.2 Siapa

Target dibuatnya karya ini yaitu untuk orangtua yang memiliki anak usia 4-6 tahun.

1.3.3 Bagaimana

Perancangan ini fokus membuat *background* untuk *storybook* interaktif yang mengambil latar tempat di Kota Bandung.

1.3.4 Mengapa

Perancangan *background* diperlukan untuk keperluan latar tempat dalam pembuatan *storybook*.

1.3.5 Tempat

Rumah di pemukiman kota daerah Jawa Barat menjadi lokasi untuk pengambilan referensi bentuk ruangan dalam perancangan *background*. Adapun dalam pengambilan data mengenai fenomena dan media, ruang lingkup yang diambil yaitu TK yang berlokasi di Kota Bandung.

1.3.6 Waktu

Laporan perancangan ini dilaksanakan pada tahun 2019 sampai dengan tahun 2020.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan

1. Untuk memberikan pengalaman dalam merancang *background*, yang akhir dari perancangannya digunakan untuk keperluan pembuatan animasi *storybook* interaktif.
2. Untuk dapat merancang *background* yang sesuai dengan keadaan perkotaan di daerah Kota Bandung saat ini.

1.4.2 Manfaat Perancangan

1.4.2.1 Manfaat Teoritis

Laporan ini menerapkan teori yang berhubungan dalam perancangan *background* menurut kaidah pembuatan animasi 2d seperti teori animasi, teori *background*, dan teori warna. adapun teori lainnya yang dipakai yaitu teori tentang multimedia interaktif, teori animasi *storybook* dan teori metode penelitian.

1.4.2.2 Manfaat Praktis

1. Bagi perancang

Laporan ini dapat menambah wawasan dalam penulisan laporan dan perancangan *background* animasi dalam *storybook*. Dan memberikan pengetahuan tambahan mengenai perlunya doa dalam agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Masyarakat

Laporan ini diharapkan dapat memberikan dan menjadi pengetahuan tambahan bagi masyarakat dalam merancang *background* untuk kebutuhan animasi *storybook* mengenai doa sehari-hari dalam Agama Islam.

3. Bagi lembaga pendidikan

Laporan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi penulisan laporan tugas akhir bagi mahasiswa/i yang sedang merancang laporan tugas akhir. Laporan ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bentuk perancangan

background animasi dalam *storybook* bagi ahli yang mendalami bidang animasi.

1.5 Metode Perancangan

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan ke lokasi secara langsung. Lokasi-lokasi yang diambil sebagai tempat observasi yaitu pemukiman kota, perumahan di daerah buah batu Kota Bandung dan untuk observasi ruangan lokasi yang diambil yaitu ruangan perumahan di daerah Jawa Barat.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui komunikasi kepada seorang ahli dari bidang pengetahuan atau kepada seorang informan untuk mendapatkan informasi tertentu. Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan anak usia 4-6 tahun dalam mempelajari doa dan untuk mengetahui media edukasi dari keluarga dan pihak institusi sekolah TK. (yaitu orangtua anak dan guru TK).

3. Studi Literatur/Pustaka

Studi literatur/pustaka merupakan teknik pengumpulan data melalui tinjauan pustaka berdasarkan buku, internet, karya sastra dan sumber lainnya. Tujuannya untuk menunjang perancangan agar hasil perancangan dapat dipertanggung jawabkan berdasarkan teori yang telah dibukukan atau yang telah disepakati dan diharapkan dengan tinjauan pustaka, laporan perancangan dapat disusun secara terarah. Doa dalam agama islam, *background* animasi 2d, dan animasi *storybook* menjadi fokus utama materi dalam laporan ini.

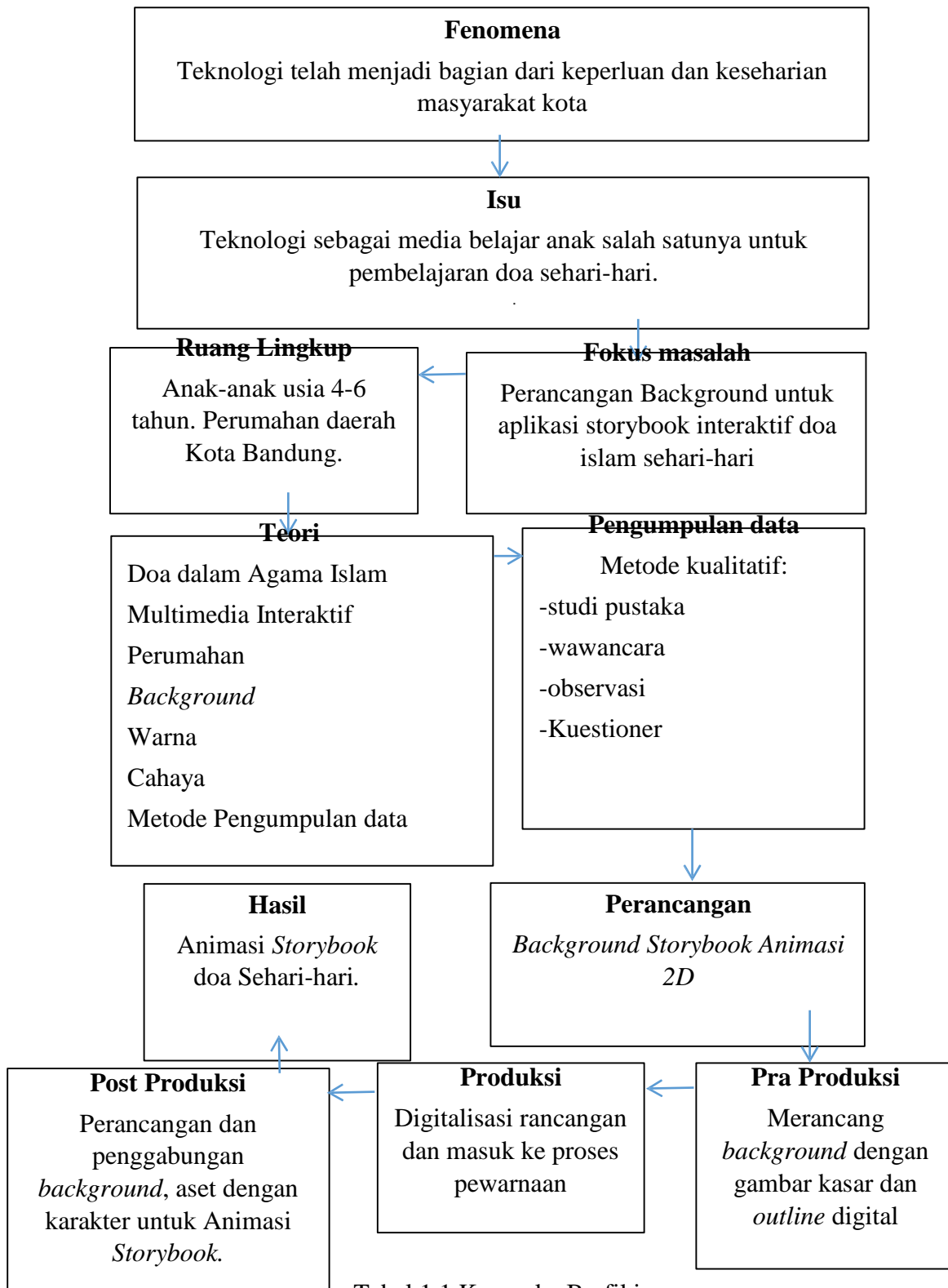
4. Kuesioner

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 dari orang tua, anak, dan dewan guru. Tujuannya untuk mengetahui informasi dari target pemakai *storybook*.

1.5.2 Metode Analisis Data

Metode kualitatif menjadi metode pengolahan data dalam laporan ini. Metode kualitatif merupakan metode pengolahan dan penyusunan hasil pengamatan observasi, wawancara, dan data literatur. Secara umum, proses menganalisis data dimulai dengan melakukan pengumpulan data, kemudian data disederhanakan dengan diambil inti dari pembahasan. Setelah data dihasilkan, data tersebut di tulis kembali dan diolah sehingga dihasilkan kesimpulan.

1.6 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Berfikir

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini menjelaskan landasan teori dari fenomena, media dan perancangan *background* contohnya teori *layout*, teori perspektif, teori warna, teori aset dan teori *style*.

BAB III Uraian Data dan Analisis

Bab ini berisikan proses dari pengambilan data-data di lapangan, kemudian data tersebut dianalisis sehingga didapatkan kesimpulan yang mendukung, untuk selanjutnya akan digunakan dalam proses perancangan *background*.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

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

BAB V Kesimpulan dan Saran

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