

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Etika makan adalah aturan yang harus dilakukan saat bersantap bersama di meja makan. Etika makan diperkenalkan oleh bangsa eropa yang merupakan aturan standar bersantap bersama-sama saat acara resmi.

Seorang anak sangatlah penting memiliki etika di dalam lingkungan sosialnya. Orangtua mempunyai andil begitu besar mendidik etika dan sopan santun dalam tumbuh kembang anak. Jika dicermati lebih seksama, ada cerminan pendidikan orangtua yang tersembunyi dalam etika seorang anak. Oleh karena itu, orangtua jangan sampai lalai untuk mengajarkan etika kepada anak sejak usia dini. Keterampilan sosial tersebut menjadikan anak memiliki rasa percaya diri saat bergaul dan sukses dalam meraih cita-cita kehidupannya.

Agar tidak dicap sebagai anak yang tidak tahu adat dan sopan santun maka etika makan perlu diajarkan. Orangtua menyuapi anak sembari membiarkannya bermain atau melakukan hal lain merupakan hal yang biasa terjadi. Namun, hal ini tidak benar karena dapat menghilangkan konsentrasi anak pada makanannya. Orangtua perlu mengajari anak untuk makan sendiri sejak dini. Dengan demikian, anak dapat berhadapan langsung dengan makanannya. Anak dapat mengetahui tentang tata cara makan yang benar seperti bagaimana memegang sendok dan lain sebagainya. Selain itu, orangtua harus tertib dalam menjaga etika makan yang baik. Anak akan meniru sikap baik tersebut dan lebih mudah baginya untuk mengaplikasikan pelajaran etika di meja makan.

Alternatif lain mengajarkan etika makan adalah menceritakan sebuah dongeng. Salah satu cerita yang disukai anak-anak adalah dongeng fabel. Fabel adalah cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang. Menyampaikan dongeng dapat dilakukan dengan bercerita maupun melalui film. Dengan menonton film, anak dapat memahami etika makan dan belajar mengenal jenis-jenis binatang. Misalnya musang bentuknya menyerupai kucing. Itu sebabnya mengapa dongeng fabel sangat cocok untuk anak-anak usia dini.

Cerita fabel yang berjudul “Ras Ras Si Gembul” adalah buku seri cerita binatang. Kisahnya tentang Ras Ras seekor gajah raksasa yang baik hati. Suatu ketika di hutan diadakan pesta. Ras Ras sangat gembira. Di pesta itu, ia memasukkan banyak makanan ke dalam mulutnya. Akibatnya, ia tidak dapat

menutup mulutnya. Ia pun jadi kesulitan bicara. Para binatang harus melakukan sesuatu untuk membantu Ras Ras.

Anak dapat mempelajari sesuatu dari apa yang dilihatnya. Memanfaatkan film animasi tiga dimensi adalah cara tepat untuk mengajarkan anak tentang etika makan. Dengan **FILM ANIMASI 3D ETIKA MAKAN “RAS RAS SI GEMBUL”** bertujuan agar anak-anak mudah memahaminya. Sambil menonton, anak tidak akan merasa dinasihati. Banyak nilai yang dapat disampaikan dari film. Antara lain persahabatan, nilai sosial kehidupan sehari-hari, tidak menyerah, keberanian dalam menghadapi segala sesuatu, kerjasama dalam tim dan masih banyak lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dipilih adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat film animasi tiga dimensi tentang etika makan menggunakan software Blender?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjawab perumusan masalah, maka dalam penelitian ini akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

- Film animasi tiga dimensi dibuat sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan-pesan moral.
- Cerita ini ditujukan untuk masyarakat khususnya anak usia dini.
- Software yang akan digunakan dalam proses pembuatan film animasi adalah Blender, Adobe Photoshop, Adobe Audition.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

- Membuat dan mengembangkan film animasi tiga dimensi fabel yang menggugah daya tarik anak-anak.
- Menghasilkan film animasi tiga dimensi untuk pengembangan etika makan kepada anak-anak.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

- Bagi anak-anak
Sebagai media hiburan yang mendidik dan membangun kemampuan sosial anak menjadi lebih baik.
- Bagi orangtua
Sebagai salah satu media alternatif untuk mendidik anak menjadi pribadi yang mengetahui etika dan sopan santun.
- Bagi masyarakat
Menjadi suatu hiburan yang baru dan menarik dikalangan masyarakat.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk menghasilkan sebuah animasi dari hasil penelitian yang baik diperlukan kematangan dalam melakukan perencanaan sebelum memulai membuat animasi itu sendiri. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. Menganalisa Kebutuhan Sistem

Mendefinisikan semua kebutuhan animasi untuk dipelajari dalam pembuatan tugas akhir. Dibatasi dengan cara melakukan studi kepustakaan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang didapat dari buku-buku, modul, situs yang berkaitan dengan penelitian. Selain itu pengumpulan data tentang perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk pembuatan animasi tiga dimensi.

2. Penggunaan Perangkat Lunak

Mencoba perangkat lunak terlebih dahulu, mempertimbangkan apa yang dibutuhkan, serta apa yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini.

3. Penyusunan Makalah Tugas Akhir

Menyusun makalah dengan mengacu pada hasil yang telah dicapai dalam tugas akhir ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan tugas akhir ini maka dibagi ke dalam beberapa bab dan disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan film animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini memperjelas tahapan perancangan pembuatan animasi tiga dimensi seperti yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dari sistem yang sudah didesain pada BAB III, serta menjelaskan kebutuhan apa saja yang diperlukan agar tujuan tugas akhir ini tercapai serta berjalan dengan baik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.