

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Binatang merupakan makhluk hidup yang sudah tidak asing lagi. Binatang sangat banyak di bumi, dan tiap hari dapat dilihat di mana-mana. Mulai dari kucing liar yang selalu muncul di pagi hari, ataupun hewan ternak di sisi jalan raya. Binatang mempunyai peran yang sangat penting bagi manusia. Semua makanan daging berasal dari ternak, dan beberapa binatang dapat membasmi hama. Salah satu kelompok binatang yang penting untuk ekosistem yaitu serangga.

Serangga merupakan kelompok binatang terbesar di dunia secara kuantitas (Price, 2023). Serangga dapat ditemukan di semua sisi bumi. Mulai dari perkebunan, pertanian, hingga di dalam tembok rumah. Serangga seringkali ditemukan hidup berdampingan dengan manusia. Beberapa serangga yang sering hidup di dalam rumah yaitu rayap, semut, kecoa, laba-laba, lalat, nyamuk, dan tawon. (Glover & Allen, 2024). Serangga lain yang juga sering terlihat di rumah adalah kelabang dan kaki seribu (Lupo, 2022).

Survei pada seribu rumah menyatakan 38 persen responden tidak menyukai serangga, dan 84 persen responden tidak ingin serangga di dalam rumah mereka (Jose, 2019). Anak-anak lebih rentang menakuti serangga dibanding dewasa (Shahriari-Namadi, Tabatabaei, & Soltani, 2018). Rasa takut anak pada serangga dapat diakibatkan oleh kurangnya pengalaman dan pemahaman terhadap serangga (Run Wild My Child, 2019).

Serangga-serangga yang hidup di rumah tidak semuanya mengganggu dan merugikan. Semut dapat membunuh hama, membersihkan makanan kotor, dan membuat tanah halaman subur. Laba-laba juga mempunyai peran di dalam rumah. Laba-laba terlihat menakutkan, tetapi sangat bermanfaat bagi rumah karena sering memangsa serangga pengganggu seperti nyamuk, lalat, dan kecoa (Setiawan, 2021). Membiarkan serangga-serangga tersebut hidup ternyata menguntungkan rumah.

Serangga pengganggu yang merugikan juga hidup di rumah. Serangga pengganggu yang sering ditemukan yaitu kecoa. Kecoa berkumpul di tempat yang

kotor dan membawa berbagai penyakit. Kecoa membawa bakteri yang jika terkena dengan makanan, dapat menyebabkan penyakit salmonela. (Sullivan & Frothingham, 2020). Serangga merupakan binatang yang sangat beragam, dan pendidikan terhadap mereka sangat penting.

Teknologi mempunyai peluang untuk mengenalkan serangga melalui media animasi. Animasi di pendidikan menyederhanakan ide yang rumit, melalui penceritaan visual yang lebih mudah dicerna (Lane, 2022). Video animasi menarik perhatian siswa lebih efektif dibanding metode pengajaran tradisional, atau sumber pembelajaran melalui teks (Rashid, Khanum, & Raheem, 2024). Video animasi edukasi yang baik dapat menyederhanakan isi, menekankan poin penting, menghindari teks terlalu banyak, menyatukan teks dengan visual, dan lain-lain (Santoso, 2024). Contoh video animasi edukasi yang baik adalah animasi-animasi buatan Kurzgesagt di YouTube.

Media video animasi edukasi dapat digunakan untuk menyebarkan pendidikan tentang serangga di kalangan anak-anak. Video animasi edukasi dapat menarik perhatian anak-anak untuk menyimak serta belajar tentang serangga-serangga yang hidup di rumah. Informasi yang disediakan di dalam video animasi edukasi tergantung oleh target umur anak. Anak SD kelas 3 mulai mempelajari serangga dari cara gerak, siklus hidup, metamorfosis, dan simbiosis (Fitri, Rasa, Safira, Ginanjarsari, & Zahroh, 2022). Informasi yang disajikan pada video animasi akan didasarkan berdasarkan pembelajaran anak SD kelas tiga hingga kelas lima.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya media informasi yang mengenalkan serangga-serangga di sekitar rumah, serta manfaatnya di alam.
2. Anak-anak hanya melihat mayoritas serangga sebagai binatang pengganggu yang tidak bermanfaat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi manfaat serangga menggunakan media video animasi?
2. Bagaimana cara memanfaatkan media video animasi dengan baik dan tepat?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tertulis berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, berikut adalah tujuan dari penelitian:

1. Menyederhanakan konsep-konsep yang rumit dengan visual yang sederhana, agar anak usia 9-11 tahun dapat memahami materi manfaat serangga dengan baik.
2. Memanfaatkan gerakan animasi dan audio visual sebagai pengait perhatian, serta untuk memberikan visual yang lebih ramah dan menarik sebagai sarana hiburan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mengandung beberapa manfaat yang diharapkan oleh peneliti. Berikut merupakan manfaat-manfaat tersebut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat mengenalkan kehidupan serangga-serangga yang berada di sekitar rumah, serta memberikan wawasan tentang peran serangga-serangga tersebut pada ekosistem.

1.5.2 Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Hasil perancangan dapat membuka peluang kolaborasi antara universitas, sekolah, dan pemerintah dalam upaya memperkenalkan jenis-jenis serangga yang hidup di sekitar rumah.

1.5.3 Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan kemampuan dan pengetahuan di bidang merancang desain video animasi, dan membuka peluang untuk terlibat dalam proyek-proyek serupa.

1.5.4 Bagi Masyarakat

Hasil perancangan berupa video animasi bertema serangga, diharapkan menjadi inovasi untuk memperkenalkan jenis-jenis serangga bermanfaat dan serangga pengganggu di rumah, sekaligus menjelaskan peran-peran dari serangga tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal dari ditulis dari bab satu, bab dua, hingga bab tiga. Berikut merupakan penjelasan sistematika penulisan setiap bab.

BAB 1 PENDAHULUAN. Pendahuluan mengandung latar belakang masalah yang diangkat peneliti, yaitu kurangnya pemahaman serangga pada anak-anak. Masalah utama proposal terbagi menjadi identifikasi masalah, rumusan masalah, dan batasan masalah agar tertulis lebih rinci. Akhir dari bab membahas tujuan dari proposal dan manfaat yang akan diberikan kepada audiens tertentu.

BAB 2 TINJAUAN UMUM. Tinjauan umum mengandung kumpulan jurnal, buku, literatur, serta teori yang bermanfaat bagi peneliti dalam perancangan proposal. Data tersusun satu per satu dan dijelaskan secara rinci kegunaannya serta manfaatnya.

BAB 3 METODOLOGI DESAIN. Metodologi desain mengandung penjelasan metode pencarian data yang diangkat peneliti, serta penjelasan semua data yang sudah dikumpulkan. Data tersebut disimpulkan dan menjadi basis yang digunakan peneliti untuk menyusun urutan kerangka desain dan perancangan dalam bentuk sistematika perancangan.

BAB 4 STRATEGI KREATIF. Strategi kreatif mengandung konsep perancangan, dan tahapan proses pengerjaan perancangan mulai dari sketsa hingga tampilan karya *final*. Tahapan proses meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB 5 PENUTUP. Penutup mengandung hasil kesimpulan dari perancangan, serta saran-saran yang dapat meningkatkan perancangan lain untuk kedepannya.