

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya di Indonesia. Indonesia merupakan pengguna (*user*) teknologi dan informasi terbanyak, karena mengingat jumlah penduduk Indonesia yang menduduki posisi terbesar di dunia. Dilihat dari populasi dan jumlah penduduk di Indonesia yang tergolong banyak, maka jumlah anak usia sekolah juga tergolong banyak. Sehingga banyak kebutuhan masyarakat Indonesia khususnya anak usia sekolah yang harus terpenuhi dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, salah satunya dapat memberikan sarana hiburan dan edukasi. Berbagai jenis sarana hiburan dan edukasi yang ada, salah satunya yang sangat menarik bagi anak usia sekolah yaitu film animasi. Animasi merupakan gambar yang dibuat dari kumpulan-kumpulan object yang kemudian di atur secara beraturan sehingga gambar tersebut dapat bergerak dan memiliki kecepatan tertentu (Enterprise, 2020). Animasi terdiri dari 2 kategori: animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Hal yang membedakan keduanya yaitu terletak pada kualitas tampilan yang dihasilkan. Ciri khas pada animasi 2 dimensi yaitu terdapatnya garis besar pada setiap objek yang ada. Selain itu, objek juga terlihat lebih tegas, namun terkesan pipih, datar dan kurang bervolume. Contoh animasi 2 dimensi seperti *Naruto*, *One Piece*, *Dora*

The Explore dan *SpongeBob SquarePants*. Sedangkan pada animasi 3 dimensi, umumnya tidak akan terlihat outline pada objek-objek yang ditampilkan, berwarna lebih cerah, dan memiliki tekstur yang lebih halus, seolah mengilap, dan juga terdapat volume setiap objek. Contoh dari animasi 3 dimensi adalah *Frozen*, *Finding Nemo*, dan Adit Sopo Jarwo (Willsen,2017:2).

Industri hiburan, permainan, penyampaian informasi, maupun pendidikan telah menggunakan film animasi 3 dimensi. Dampak baik dari film animasi 3 dimensi ini adalah pesan moral yang terkandung di dalamnya dan hal ini disampaikan kepada penonton. Adanya peran dari karakter yang diciptakan pada secara tidak langsung mampu mempengaruhi penonton untuk meniru atau bahkan melakukan tindakan yang sama seperti yang ada pada film. Hal ini terjadi terutama pada penonton anak-anak. Namun, selain dampak baik, film animasi memiliki dampak buruk yaitu dapat mempengaruhi sifat dari anak-anak, dikarenakan kebanyakan anak-anak menonton film animasi 3 dimensi dari kartun asingyang cenderung menunjukkan perkataan kasar dan perbuatan kekerasan. Tetapi tidak semua film animasi buruk, banyak terdapat film animasi yang mengedukasi dan memberikan informasi yang baik. Salah satu informasi yang harus tersampaikan kepada anak adalah terkait tata cara pergaulan di lingkungan bermainnya.

Memahami pergaulan pada anak usia sekolah sangatlah luas, seperti pada lingkungan keluarga, lingkungan bermain maupun lingkungan sekolah. Lingkungan bermain membuat anak usia sekolah sangat rentan terjangkit penyakit. Tangan adalah salah satu anggota tubuh yang menjadi media penularan berbagai penyakit. Tangan digunakan untuk menyentuh dan menggenggam

benda-benda yang kebersihannya belum terjamin (Anies, 2020). Salah satu penyakit yang bisa ditularkan melalui tangan yaitu diare. Diare masih menjadi penyakit yang sering terjadi di Negara berkembang, Indonesia salah satunya (Rosyidah et al., 2019). Diare adalah sebuah penyakit yang menyebabkan penderitanya mengalami buang air dengan frekuensi yang melebihi normal dan tinja yang dihasilkan dalam bentuk cairan (Sumampouw, 2020:1). Penyebab penyakit ini adalah parasit, bakteri atau virus. Diare dapat dicegah dengan cara menjaga kebersihan tangan dengan mencuci tangan dengan bersih menggunakan sabun. Maka, mencuci tangan secara rutin dan menyeluruh dengan minimal 20 detik menggunakan sabun dan air bersih yang mengalir sangat penting untuk dilakukan (Anies, 2020).

Sayangnya, masyarakat, terutama anak-anak pada usia sekolah, kerap mengabaikan tahap-tahap yang benar saat mencuci tangan dengan sabun. Anak-anak biasanya menganggap bahwa hanya membasahi tangan dengan air sudah cukup untuk membersihkan tangan. Faktanya, mencuci tangan menggunakan air belum cukup untuk menghilangkan kotoran dan bakteri yang melekat di tangan. Cara yang paling efektif adalah dengan mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun. Hal ini dapat membantu membunuh mikroorganisme penyebab penyakit yang berupa virus, bakteri dan parasite lainnya (Risnawati, 2016). Selain itu, pada saat ini Negara Indonesia sedang dilanda oleh *Covid-19*. Mencuci tangan menggunakan sabun dengan benar merupakan sebuah pencegahan sederhana dan efektif untuk mencegah penularan virus *Covid-19* (Wahyuni, 2020). Dengan demikian diperlukan edukasi untuk anak-anak mengenai dampak positif dari mencuci tangan dengan benar sehingga hal ini

dapat dilakukan sehari-hari. Jadi, anak-anak perlu di biasakan sejak dini untuk menjaga kebersihan tangan sehingga terhindar dari penyakit seperti diare. Dengan demikian perlunya informasi-informasi yang membuat anak usia sekolah mengerti pentingnya menjaga kebersihan tangan agar terhindar dari penyakit.

Banyak buku dan informasi tertulis yang membahas tentang pentingnya mencuci tangan menggunakan sabun, namun buku dan informasi tertulis tidak mampu menarik perhatian anak-anak sehingga mereka enggan membaca informasi yang diberikan. Mereka cenderung lebih cepat mengerti jika langsung dipraktekkan atau melihat langsung cara mencuci tangan menggunakan sabun dengan benar. *World Health Organization* (WHO) memberikan 6 langkah-langkah mencuci tangan dengan benar. 1). Cairan sabun dituangkan ke sabun pada telapak tangan lalu di usap perlahan dengan arah memutar di kedua telapak tangan. 2). Kemudian dilanjutkan dengan mengusap kedua punggung tangan secara perlahan. 3). Sela-sela jari tangan di gosok sampai bersih. 4). Ujung jari dibersihkan dengan cara saling mengunci. 5). Usap dengan cara memutar ibu jari satu per satu. 6). Ujung jari di gosokkan pada telapak tangan secara bergantian.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada beberapa anak usia sekolah, peneliti menemukan bahwa sebanyak 88% anak usia sekolah jarang mendapatkan informasi terkait cara mencuci tangan dengan sabun dan sebanyak 86% anak usia sekolah cukup bisa mencuci tangan dengan benar. Dari hasil observasi awal tersebut maka, pentingnya bagi mereka untuk dibuatkan sarana edukasi mengenai cara mencuci tangan yang benar menggunakan media film animasi 3D, karena dengan dibuatkannya film animasi 3D mereka lebih mudah memahami pentingnya

menjaga kebersihan tangan serca cara membersihkan tangan dengan tepat.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlunya media baru yang lebih efektif untuk menyampaikan informasi cara mencuci tangan yang benar kepada anak-anak usia sekolah. Film merupakan salah saty media yang dapat digunakan untuk mensosialisasikan hal tersebut. Saat ini film bukan hanya digunakan untuk hiburan, akan tetapi itu juga dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi yang berkaitan dengan pendidikan, promosi, dan sebagainya (Wardiana, 2015). Media informasi yang peneliti kembangkan yaitu film animasi 3 dimensi yang nantinya akan menceritakan dan menggambarkan cara menjaga kebersihan tangan. Dengan ini anak usia sekolah diharapkan lebih tertarik untuk melihat, mendengarkan dan langsung cepat menangkap informasi mengenai pentingnya mencuci tangan menggunakan sabun dengan benar.

Film animasi 3 dimensi Tude The Movie Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar ini menceritakan bagaimana keadaan lingkungan bermain anak usia sekolah, yang diperankan oleh Tude sebagai karakter utamanya. Tude merupakan mahluk luar angkasa yang terdampar di Bumi. Tude adalah robot cerdas yang suka menolong, cepat belajar sesuatu, kreatif dan memiliki imajinasi yang tinggi. Diceritakan suatu hari Tude bersama teman-temannya bermain di Lapangan Puputan Badung. Pada Lapangan Puputan Badung terdapat fasilitas bermain, seperti ayunan, bermain pasir, jungkat-jungkit dan masih banyak lagi. Fasilitas umum tersebut tentu saja berisi banyak kuman-kuman yang bersarang disana. Disaat Tude bersama teman-temannya bersiap untuk menyantap makanannya, mereka tidak lupa mencuci tangan, tetapi salah satu teman Tude tidakikut mencuci tangan, dengan santapnya ia memakan makanannya tanpa mencuci tangan. Tidak

lama kemudian ia merasakan perutnya sakit, dan akhirnya ia keluar masuk kamar mandi beberapa kali. Tude bersama teman-temannya mengantarkannya ke puskesmas terdekat, ternyata teman Tude terkena penyakit diare yang dikarenakan tidak mencuci tangan sebelumnya.

Dengan membuat film animasi 3 dimensi Tude *The Movie* Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar diharapkan anak usia sekolah mendapatkan pengetahuan dan informasi mengenai cara mencuci tangan menggunakan dengan baik dan benar menggunakan sabun. Sehingga mereka mampu melakukan hal tersebut di keseharian mereka. Dengan menggunakan karakter anak-anak di dalam Film ini dapat membuat anak usia sekolah lebih tertarik untuk menontonnya. Film animasi 3 Dimensi ini dapat memvisualkan cara mencuci tangan yang benar dan dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum, khususnya pada anak usia sekolah.

Berikut beberapa penelitian yang memanfaatkan film animasi 3 dimensi oleh peneliti lain diantaranya penelitian Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Tude The Movie – Petualangan Si Rina (Hilangnya Jalak Bali di Arena Makepung)” (Syahrial, dkk, 2015) dan Pengembangan Film Animasi 3D Kehidupan Pada Zaman Prasejarah (Pratiwi et al., 2016). Berdasarkan dari hasil observasi pada series movie tude sebelumnya sebagian besar masih memiliki kekurangan yang penulis temukan, diantaranya yaitu pada pergerakan animasi masih kurang halus dan pada bagian audio pengisi suara animasi masih terdapat suara yang tidak konsisten, seperti ada suara yang lebih besar atau kecil. Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dicantumkan terkait pemanfaatan film animasi peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah film animasi yang nantinya dapat

menarik minat masyarakat umum, khususnya anak usia sekolah untuk mendapatkan informasi mengenai pentingnya mencuci tangan menggunakan sabun dengan benar. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti membuat dan mengembangkan sebuah animasi 3 dimensi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude *The Movie* Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar”**.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.2.1 Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai pentingnya mencuci tangan yang benar .

1.2.2 Kurangnya media sosialisasi yang menarik perhatian masyarakat, terutama bagi anak usia sekolah untuk selalu mencuci tangan yang benar.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan paparan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan di jabarkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude *The Movie* Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar ?

1.3.2 Bagaimana respon penonton terhadap Film Animasi 3 Dimensi Tude *The Movie* Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar ?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang dapat diharapkan untuk dicapai dan dikembangkannya Film Animasi 3 Dimensi Tude *The Movie* Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar ini adalah :

1.4.1 Untuk merancang dan mengimplementasikan dari Film Animasi 3 Dimensi

Tude *The Movie* Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar.

1.4.2 Untuk mengetahui respon penonton terhadap Film Animasi 3 Dimensi Tude *The Movie* Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar.

1.5 BATASAN MASALAH

Berikut merupakan batasan pembahasan pada penelitian ini :

Penelitian ini mengangkat bagaimana pentingnya mencuci tangan yang benar dan bagaimana cara mencuci tangan yang benar.

Setting termpat pada pengembangan produk ini dibatasi hanya pada Lapangann Puputan Badung, puskesmas dan rumah Bryan.

Penelitian ini hanya ditujukan untuk mengembangkan media informasi mengenai pentingnya mencuci tangan yang benar.

Penelitian ini ditujukan kepada anak usia sekolah yang berada di kecamatan Kuta.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude *The Movie* Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar ini diharapkan bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis bagi pihak yang membutuhkan.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan film animasi 3 Dimensi menggunakan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sebagai metode. Hasil dari pengembangan ini berupa media film animasi yang menampilkan secara visual dan audio. Secara

teoritis, hasil studi ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai film animasi 3 Dimensi, khususnya pengetahuan pentingnya mencuci tangan menggunakan sabun. Selain itu juga dapat digunakan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritis dalam mempelajari film animasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi masyarakat umum

Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie “Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar” ini memiliki manfaat sebagai media informasi untuk masyarakat umum yang dapat memvisualisasikan tentang pentingnya mencuci tangan yang benar khususnya pada anak usia sekolah.

b) Manfaat bagi peneliti

2.2.1 Dapat mengimplementasikan materi yang didapat dibangku kuliah melalui pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar.

2.2.2 Dapat menambah wawasan peneliti tentang Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar.

