

INTISARI

Berdasarkan observasi, bahwa belum ada sarana yang mencukupi untuk proses pembelajaran, misalnya pembelajaran IPA salah satunya pada materi sistem pencernaan manusia. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Kemudian berdasarkan wawancara dengan Ibu Endri selaku guru mata pelajaran IPA sekaligus wali kelas VI SD Negeri 1 Kroya mengatakan bahwa siswa merasa sangat sulit untuk menghafal bagian-bagian yang ada pada sistem pencernaan. Untuk nilai tertinggi hanya mencapai angka 70 saja. Selain itu siswa terkadang merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Sebab hanya mendengarkan ceramah dari guru dan buku yang digunakan sebagai media pendukung belajar. Dengan melihat perkembangan IT saat ini yang semakin mutakhir diharapkan terdapat media pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran menarik, variatif, menyenangkan dan efektif, yang nantinya tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru dan berpedoman dengan buku panduan saja, media ini juga diharapkan terdapat penggabungan dari unsur teks, gambar, animasi, suara dan video untuk memberikan daya tarik sebagai materi yang disajikan. Sehingga nantinya media ini dapat berguna sebagai sarana pembelajaran siswa. Media yang digunakan yaitu video animasi dengan menggunakan teknik render cell shading. Cell shading adalah teknik render yang menampilkan grafik 3D yang menyerupai gambar tangan, seperti gambar komik dan kartun. Teknik ini juga sudah banyak di terapkan yang ternyata menarik banyak perhatian peminat. Teknik ini akan di terapkan kedalam animasi 3D "perancangan video animasi 3D pengenalan sistem pencernaan pada kelas VI SD Negeri 1 Kroya menggunakan teknik cell shading" Animasi di rancang menggunakan skenario dan storyboard kemudian di implementasikan dalam software 3D Blender dengan menggunakan teknik render cell shading. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem Suyanto (2006). Dalam tahapan sistem tersebut terdapat tiga tahapan dalam memproduksi multimedia yaitu: Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran yaitu animasi 3 dimensi yang sesuai dengan hasil wawancara dan pengumpulan data yang selanjutnya akan memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari dan memahami materi sistem pencernaan pada Kelas VI Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Animasi, Sistem Pencernaan, *Cell Shading*

ABSTRACT

Based on observations, that there are no sufficient facilities for the learning process, for example natural science learning, one of which is on the material of the human digestive system. This causes students to not understand the material explained by the teacher. Then based on an interview with Ms. Endri as a science subject teacher as well as guardian of class VI SD Negeri 1 Kroya said that students find it very difficult to memorize parts of the digestive system. For the highest value only reaches 70 only. In addition students sometimes feel bored when learning takes place. Because only listening to lectures from teachers and books that are used as learning support media. By seeing the current development of IT, it is expected that there will be learning media that can make learning interesting, varied, fun and effective, which later will not only listen to lectures from teachers and be guided by guidebooks, this media is also expected to have an amalgamation of text elements, images, animations, sounds and videos to provide attraction as the material presented. So that later this media can be useful as a means of student learning. The media used is video animation using cell shading rendering techniques. Cell shading is a rendering technique that displays 3D graphics that resemble hand drawings, such as comic drawings and cartoons. This technique has also been applied a lot which turned out to attract a lot of interest from interested people. This technique will be applied into 3D animation "designing a 3D animation video introduction to the digestive system in class VI SD Negeri 1 Kroya using cell shading techniques" Animation is designed using scenarios and storyboards then implemented in 3D Blender software using cell shading rendering techniques. In this study the authors used the system development method Suyanto (2006). In the stages of the system there are three stages in producing multimedia, namely: Pre Production, Production, and Post Production. This study aims to make learning media, namely 3-dimensional animation in accordance with the results of interviews and data collection which will further facilitate students in learning and understanding the digestive system material in Class VI Elementary Schools.

Keywords: Animation, Digestive System, Cell Shading