

**EDUCATION ANIMASI
ELEMENTARY SCIENCE CLASS III**

Written Project Report

Study Programs Product Design Department of Graphic Desain & Multimedia

Mercu Buana University Jakarta, 2015

By: **Robby**

Abstract

Innovations in information technology bring changes in educational world, especially on the teaching, and learning process. Because of these innovations, students and teachers can use multimedia devices in the learning process. Using multimedia applications in education is considered very effective because it can provide novelty in generating information and data packet in different ways.

Animated education is an example that can be used to solve a problem in education. That is because animated education can help teachers in delivering a complicated lesson in a fun way so that it can be easily understood by students. The process of designing an animated-education-work begins with collecting data from various media, which will be used as raw materials for the animated education. The data is, then, processed into visual illustration and material to produce animated education.

The animated education gives new vigor to the educational world in Indonesia. Through the use of animated education, the teaching and learning activities that are used to be boring, passive (one-way or teacher-centered), and less effective can be overcome. Thus, we can soon reach the advancement of our educational world.

Key words: Information Technology, Animated Education, Data, Education.

**ANIMASI EDUKASI
SAINS KELAS III SD**

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Studi Desain Produk - Grafis & Multimedia
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2015

Oleh: **Robby**

Abstrak

Kemajuan dalam teknologi informasi membawa perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses belajar mengajar dan cara belajar siswa. Berkat kemajuan tersebut, siswa dan guru bisa menggunakan perangkat multimedia dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi multimedia dalam dunia pendidikan dirasa sangat efektif karena dapat memberikan kebaruan dalam menghasilkan sebuah paket data dan informasi dengan cara yang berbeda.

Animasi edukasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan animasi edukasi dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran yang dinilai sulit dipahami dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat mudah dipahami oleh siswa. Proses perancangan karya animasi edukasi ini dimulai dari pengumpulan data yang diperoleh dari berbagai media, yang menjadi bahan untuk animasi edukasi. Data diolah menjadi bentuk materi dan ilustrasi visual untuk memenuhi kebutuhan produksi animasi edukasi.

Animasi edukasi memberikan semangat baru bagi dunia pendidikan di Indonesia. Melalui penggunaan animasi edukasi, kegiatan belajar mengajar yang selama ini dinilai membosankan, pasif (bersifat satu arah atau berpusat pada guru), serta kurang efektif bisa diatasi. Sehingga kemajuan dunia pendidikan bisa segera kita peroleh.

Kata kunci: Teknologi Informasi, Animasi Edukasi, Data, Pendidikan.