

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah komunikasi, dan bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling banyak digunakan dalam berkomunikasi secara internasional. Bahkan pada era digital seperti sekarang, sudah banyak media yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasinya. Karena itu masyarakat perlu belajar bahasa Inggris untuk menunjang komunikasi kepada orang asing yang kebanyakan menggunakan bahasa Internasional yaitu bahasa Inggris saat berkomunikasi.

Sejak usia dini, banyak masyarakat yang sudah dibekali oleh pendidikan bahasa Inggris di sekolahnya. Tetapi tidak sedikit pula yang masih kesulitan dalam mempelajari materi yang sudah diajarkan di sekolah dengan berbagai alasan seperti tidak kecocokan cara, materi penyampaian dan sebagainya. Sebenarnya ada cara alternatif lain dalam belajar bahasa Inggris ini yang bisa dicoba dan terlebih lagi banyak yang tidak menyadari cara ini, padahal tanpa sengaja mereka pun telah melakukannya dalam kehidupan sehari-harinya.

Untuk dapat memberikan gambaran informasi kepada masyarakat umum, di perlukan sebuah media perantara berupa video ilustrasi 2D yang menjelaskan cara untuk belajar bahasa Inggris agar menarik minat dalam mencerna informasi. Video ilustrasi 2D merupakan video yang memvisualisasikan suatu tulisan, gambar, bahkan gagasan ataupun ide untuk menerangkan dan memperjelas suatu cerita, tulisan, atau informasi tertulis lainnya dan menambahkan unsur suara untuk

menghiasinya dalam bentuk gambar 2 dimensi. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan atau informasi tersebut menjadi lebih menarik dan lebih mudah dicerna.

Berdasarkan paparan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka penulis mengambil judul “Perancangan Dan Pembuatan Video Animasi 2D Cara Alternatif Belajar Bahasa Inggris.”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka diperoleh rumusan masalahnya adalah *“Bagaimana merancang dan membuat video Animasi 2D ‘Cara Alternatif Belajar Bahasa Inggris’ sebagai media informasi untuk masyarakat umum?”*

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, agar penelitian ini lebih fokus, terarah, dan menghindari pembahasan yang terlalu melebar, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D.
2. Video animasi 2D ini berbentuk seperti film pendek dengan pembawaan cerita, dialog dan narasi.
3. Animasi 2D ini dibuat untuk masyarakat umum dengan segmentasi remaja dan orang dewasa berusia 12 hingga 45 tahun.

4. Materi yang ada dalam video animasi 2D cara alternatif belajar bahasa Inggris merupakan hasil wawancara dan diskusi dengan narasumber materi yaitu ahli materi bahasa Inggris.
5. Video dibuat dengan menggunakan *software* dari CorelDRAW Graphics Suite X7, Adobe After Effects, dan Adobe Audition.
6. Menggunakan format *file* video .mp4 dengan kualitas HDV/HDTV 720p dengan resolusi 1280x720 pixels.
7. Gambar yang dibuat menggunakan konsep *flat design* dan teknik yang digunakan dalam animasi adalah *motion graphic*.
8. Pada penelitian ini tidak membahas sampai dampak yang diberikan oleh animasi cara belajar bahasa Inggris kepada *audiens*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis yakni dapat membuat video animasi 2D mengenai cara alternatif belajar bahasa Inggris, kemudian bisa ikut serta dalam mendidik masyarakat dengan menerapkan video tersebut untuk bisa memberi masyarakat umum gambaran dalam belajar bahasa Inggris.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, manfaat yang bisa diberikan, yakni sebagai berikut.

1. Manfaat Obyek
  - Menerapkan ilmu teoritis yang di dapat selama menempuh studi di kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat diaplikasikan.
- Mampu mengembangkan diri dan menerapkan ilmu yang dipelajari pada waktu kuliah di bidang animasi dan desain.

## 2. Manfaat Akademis

- Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa berupa Skripsi, di bidang multimedia.
- Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi, bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Skripsi

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini meliputi dua metode, yakni dengan pengumpulan data secara primer dan sekunder. Berikut adalah penjelasan dari metode tersebut.

##### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung dari hasil penelitian untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian yang dilakukan. Metode data primer yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

- a. Observasi, dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek dan penelitian dengan ciri yang sama.
- b. Wawancara, dengan mengadakan suatu proses tanya jawab dan diskusi terhadap objek penelitian dengan ahli materi.

c. Kuisisioner, dengan menyebarkan angket yang berisikan daftar pertanyaan mengenai penelitian yang diajukan kepada responden. Pada kuisisioner ini setiap jawaban mempunyai bobot penilaiannya masing-masing berbeda, dalam angket digunakan 4 pilihan yaitu Sangat Setuju (SS) yang memiliki bobot 4, Setuju (S) memiliki bobot 3, Tidak Setuju (TS) memiliki bobot 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) memiliki bobot 1.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari pihak lain. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber media internet dan buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahapan awal dalam pembuatan video animasi 2D atau bisa disebut sebagai tahap pra produksi. Untuk merancang, yang akan dilakukan dalam pembuatan video animasi 2D ini yaitu mempersiapkan bahan yang dibutuhkan untuk membuat video animasi, seperti mengumpulkan data lalu mengolahkannya kedalam ide cerita, pembuatan naskah, tokoh hingga pembuatan *storyboard*.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Berikutnya akan dilakukan pengembangan. Metode pengembangan ini terbagi menjadi dua, yaitu tahap produksi dan tahap pra produksi. Pada tahapan produksi akan dilakukan pengembangan dari sebuah rancangan yaitu mengimplimentasi bahan yang telah dikumpulkan seperti pembuatan gambar,

pengambilan suara, pengolahan suara, dan penganimasian gambar. Sedangkan pada tahap paska produksi akan dilakukan penyelesaian dari tahap produksi seperti pemberian suara, *backsound*, *editing* dan *final render*.

#### 1.6.4 Metode Pengujian / Testing

Pada tahap testing atau ujicoba ini dimaksudkan untuk bisa mengetahui sejauh mana kualitas project mampu mencapai target sesuai tujuannya.

Tahap Uji coba (*testing*) pada *random audiens*, dilakukan dengan cara menyebarkan video hasil jadi dan angket yang berisikan daftar pertanyaan mengenai penelitian yang diajukan kepada responden.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran mengenai skripsi ini secara keseluruhan agar menjadi mudah dalam menelaah dan memahami isi, maka pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

##### 1. Bagian Awal skripsi

Bagian awal ini berisi tentang halaman-halaman persetujuan, pengesahan, pernyataan, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar, intisari, dan abstraksi.

##### 2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab yaitu sebagai berikut :

- a) Bab I Pendahuluan, menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode analisis, dan sistematika penulisan.

- b) Bab II Landasan Teori, berisikan pembahasan mengenai tinjauan dari penelitian yang serupa dan juga dasar-dasar teori yang bersangkutan dengan penelitian.
- c) Bab III Analisis dan Perancangan, pada bab ini membahas tentang analisis kebutuhan dalam penelitian, dan juga tahap perancangannya yaitu tahap pra produksi.
- d) Bab IV Implementasi dan Pembahasan, yaitu penguraian mengenai inti pelaksanaan atau pengembangan dari tahap rancangan penelitian dan juga membahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan.
- e) BAB V Penutup, berisikan mengenai kesimpulan secara keseluruhan dan saran.

### 3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi ini berisikan tentang daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan skripsi dan lampirannya.