

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman dan sumber daya manusia maka secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan teknologi. Salah satunya teknologi animasi 2 dimensi. Hal ini dibuktikan dengan makin larisnya berbagai macam bentuk animasi 2D.

Sebagian besar khalayak memanfaatkan animasi 2D untuk media penghibur saja. Akan tetapi, sebenarnya banyak manfaat yang dapat diambil dari adanya animasi ini. Seperti media pembelajaran, media hiburan, media presentasi, media iklan/promosi, media ilmu pengetahuan, media bantu/tools, dan media pelengkap. Dari berbagai macam manfaat dari animasi, media ilmu pengetahuan akan menjadi sorotan bagi peneliti.

Indonesia mempunyai banyak budaya yang tersebar di seluruh pelosok nusantara. Masing-masing daerah mempunyai budaya yang berbeda-beda. Hal inilah yang membuat peneliti ingin merancang sebuah aplikasi dengan menggunakan animasi 2D yang dapat membantu anak-anak dalam mengetahui macam-macam budaya di Indonesia. Animasi yang sederhana namun dapat membuat anak-anak mengetahui dan mengerti ragam budaya Indonesia.

Dalam pembuatan animasi ragam budaya Indonesia ini, peneliti akan mengemas animasi 2D dalam bentuk yang berbeda yaitu dengan *motion* grafis. Dengan bentuk ini, anak-anak akan dikenalkan berbagai macam budaya Indonesia secara singkat akan tetapi tidak mengurangi tujuan awal dibuatnya aplikasi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana cara membuat animasi 2D pengenalan Ragam Budaya Indonesia untuk siswa SD Kanisius Manding Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan animasi 2D pengenalan ragam budaya Indonesia ini, tentu peneliti akan memberikan beberapa batasan-batasan masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Hanya membahas tentang perancangan animasi 2D
2. Hanya membahas budaya dari pulau-pulau besar di Indonesia.
3. Menampilkan 4 bentuk kebudayaan yakni, makanan khas, pakaian adat, tarian adat, dan rumah adat.
4. Animasi yang peneliti buat hanya memiliki durasi kurang lebih 1-3 menit.
5. Animasi 2D ini hanya untuk siswa kelas 1-4 SD Kanisius Manding Yogyakarta

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan animasi Ragam Budaya Indonesia untuk siswa SD Kanisius Manding Yogyakarta
2. Untuk memberikan pengetahuan tentang budaya Indonesia kepada anak-anak khususnya untuk SD Kanisius Manding
3. Untuk menambah wawasan dan pengenalan dalam membuat animasi 2D

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu para siswa SD Kanisius Manding Yogyakarta mengenal ragam budaya Indonesia
2. Membantu pihak sekolah dalam menyampaikan materi seni budaya dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang berhubungan dengan kebudayaan Indonesia

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan animasi 2D ragam budaya Indonesia ini, peneliti melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

1.6.1.1 Studi Pustaka

Metode ini didapat dari mempelajari buku, artikel dan situs internet serta referensi lain yang terkait dengan perancangan animasi 2D.

1.6.1.2 Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap beberapa animasi 2D yang ada di internet khususnya Youtube.

1.6.1.3 Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

1.6.1.4 Dokumentasi/Kearsipan

Melakukan dokumentasi rencana kerja, dokumentasi kegiatan yang dikerjakan, dokumentasi hasil kerja sampai dokumentasi hasil akhir yang siap dipertontonkan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang peneliti pakai dalam perancangan animasi 2D pengenalan ragam budaya Indonesia ini adalah metode analisis SWOT.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang peneliti pakai adalah menggunakan metode pra produksi, yaitu:

1.6.3.1 Perancangan Ide

Dalam menentukan ide atau gagasan peneliti memilih cara penyampaian yang efektif agar objek mudah mengerti dan memahami aplikasi yang peneliti buat.

1.6.3.2 Perancangan Tema

Dalam perancangan aplikasi ini peneliti mengambil tema "Pengenalan Budaya Indonesia kepada Siswa SD Kanisius Manding." Tema ini mempunyai peran penting karena tema merupakan rangkuman dari jalannya aplikasi yang akan peneliti buat.

1.6.3.3 Pembuatan *Storyboard*

Storyboard adalah teknik atau metode yang digunakan untuk memvisualisasi antar muka (*interface*) sebelum memulai implementasi sistem (Dastbaz, 2003).

1.6.3.4 Proses *Dubbing*

Dubbing merupakan proses pengisian suara untuk setiap karakter yang dibuat

1.6.4 Metode Pengembangan

1.6.4.1 Pra-Produksi

Dalam proses pra produksi peneliti menggunakan alat tulis untuk menggambar karakter dan *storyboard* kasar.

1.6.4.2 Produksi

Dalam proses produksi pembuatan animasi 2D ragam budaya Indonesia ini peneliti menggunakan beberapa *software*, diantaranya:

- a. Adobe Illustrator CS5

Aplikasi ini peneliti gunakan untuk tempat menggambar semua karakter dalam animasi 2d ragam budaya Indonesia.

- b. Adobe After Effects CS5

Aplikasi ini digunakan untuk tempat pemberian animasi, pemberian efek pada sebuah animasi yang telah dibuat sebelumnya.

- c. Adobe Premiere Pro CS5

Tidak berbeda jauh dari After Effects CS5, aplikasi ini peneliti gunakan untuk proses editing video, pemberian animasi, sampai memasukkan suara.

d. Audacity

Aplikasi ini digunakan untuk tempat pengeditan suara, pengisian suara, menghilangkan noise pada rekaman suara.

1.6.4.3 Pasca Produksi

Selain software yang sudah disebutkan diatas, peneliti juga menggunakan software untuk pasca produksi, yaitu:

a. VLC

VLC merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk memutar video dengan berbagai format yang ada. Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk melakukan pemutaran video hasil akhir dari rendering.

1.6.5 Metode Testing

Metode testing adalah pengujian sebuah karya yang telah dibuat dengan memperlihatkan aplikasi kepada objek.

1.7 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan dasar-dasar teori dalam animasi 2D, definisi animasi dan penguraian software yang akan digunakan, serta teknik-teknik yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan animasi 2D, mulai dari penentuan tema, pembuatan karakter, dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan proses perancangan dan pembuatan animasi 2D. Mulai dari proses drawing, coloring, editing, pemberian sound effect, dan pengisian suara pada setiap karakter. Mencocokkan gerakan bibir dengan suara yang dikeluarkan, sampai dengan proses rendering sehingga menjadi sebuah animasi yang utuh.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil dari perancangan animasi 2D yang telah peneliti buat.