

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi 2D merupakan salah satu jenis film yang pembuatannya dapat dikembangkan menggunakan teknologi komputer. Perkembangan teknologi berpengaruh penting terhadap tumbuh kembang dunia perfilman, khususnya animasi 2D atau yang lebih sering disebut dengan film kartun. Animasi 2D merupakan sarana yang digunakan untuk menyebarkan hiburan serta menyajikan cerita, peristiwa, drama dan pendidikan serta dapat dinikmati oleh seluruh kalangan usia.

Animasi 2D merupakan bagian dalam kehidupan imajinasi dunia anak-anak. Animasi dapat memberi pengaruh terhadap tumbuh kembang anak-anak. Anak dapat dengan mudah belajar dan mengidolakan suatu karakter animasi, serta gaya bahasa karakter yang diidolakannya. Animasi memiliki daya tarik bagi anak usia dini terutama dalam pembentukan karakter.

Media animasi 2D memiliki kemampuan memacu dan memberi stimulasi pada daya apresiasi anak usia dini. Kisah-kisah yang ditampilkan melalui media animasi dapat membantu anak memahami dan merespon kehidupan sekitarnya terutama pengenalan profesi. Anak usia dini sangat mengagumi dan menyukai film animasi khususnya animasi yang berkarakter. Tujuan media film animasi yaitu untuk membantu orang tua dan guru menyampaikan pesan-pesan secara

mudah kepada anak-anak sehingga anak dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara tepat dan akurat dalam proses belajar.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, peneliti melihat adanya peluang mengembangkan pembuatan video Animasi 2D yang membuat Media Pengenalan “Profesi” untuk Anak Usia Dini. Seperti bagaimana menggunakan Teknik Animasi 2D yang memberikan informasi lebih jelas dan memiliki daya tarik, meski belum terlihat sempurna.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dari penelitian ini, “Bagaimana Membuat Video Animasi pengenalan profesi dengan Animasi 2D?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi permasalahan pada:

1. Durasi Film animasi 2D yang akan dikembangkan didasarkan dari rancangan storyline dan storyboard.
2. Pembuatan film animasi memiliki karakter sesuai dengan profesi masing-masing yaitu: Pemadam kebakaran, Polisi, Pilot, Guru.
3. Hasil dari pembuatan Film animasi 2D ditayangkan hanya di channel Youtube Ilham Fatahillah.

4. Film animasi 2D tentang profesi ini menggunakan ukuran video 1280x720 pixels.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

maksud dari penelitian ini adalah:

1. Menerapkan ilmu yang selama ini dipelajari di bangku perkuliahan
2. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk membantu Guru TK Amal Kartini dengan membuat Video Pengenalan Profesi untuk anak usia dini dengan media Animasi 2d.
2. Membuat video Animasi 2d Pengenalan Profesi Untuk anak Usia dini dengan penyampaian menarik dan informatif diharapkan dapat membantu Guru TK Amal Kartini dalam proses belajar mengajar.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Untuk meningkatkan hasil kualitas tumbuh kembang anak melalui Media Edukasi Video Animasi 2D dalam pengenalan profesi.

2. Untuk membantu orang tua dalam Pengenalan Profesi melalui Media Edukasi Video Animasi 2D.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengukur tindakan dan proses individu dalam sebuah peristiwa yang sedang diamati.

#### **2. Metode Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber yaitu sekolah PAUD/TK Amal Kartini.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Pada penelitian ini, metode yang akan digunakan penulis adalah deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif yang dijabarkan secara deskriptif dan digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena atau keadaan secara sosial.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan adalah metode yang dilakukan sebelum kegiatan produksi (pra-produksi) yang di dalamnya terdapat beberapa persiapan, yaitu: pencarian ide, perancangan standar karakter, penulisan naskah, pembuatan storyboard.

#### **1.6.4. Metode Pengembangan**

Metode pengembangan dapat dilakukan dengan Langkah-langkah produksi, seperti perancangan story animatic, background, key animasi, in between, dan coloring. Selanjutnya untuk tahap pasca produksi yang dilakukan adalah proses export dan compositing.

#### **1.6.5. Metode Testing**

Pasca produksi dilakukan dengan metode testing kuesioner dan melihat uji kelayakan untuk dipublikasikan.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Maksud dan tujuan, Metode Penelitian, Sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian Pustaka, pengertian profesi dan konsep dasar pembuatan media pembelajaran dengan Video Animasi 2D.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang alur pembuatan media pembelajaran dengan Teknik Animasi 2D serta perancangan animasi.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian Video Animasi 2D dalam pengenalan profesi bagi anak usia dini serta pembahasan.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup yang berisi Kesimpulan, Saran dan Daftar Pustaka.

