

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah salah satu media untuk menyampaikan pesan, dengan animasi pesan yang disampaikan bisa lebih menarik, animasi juga sudah ramai digunakan sebagai media menyampaikan pesan seperti iklan, company profile, iklan masyarakat, dan lain-lain. Animasi sendiri merupakan kumpulan gambar yang membentuk gerakan. Salah satu keuntungan animasi dapat membantu menjelaskan prosedur dan urutan kejadian yang mudah dipahami dibandingkan dengan media lain seperti gambar statis atau teks. Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki 3 fitur utama: (1) gambar – animasi merupakan sebuah penggambaran; (b) Gerakan-animasi menggambarkan sebuah pergerakan; (c) simulasi-animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan Digambar atau metode simulasi lain [1].

Rendahnya motivasi belajar sering menjadi alasan sebagai salah satu penyebab mahasiswa lama dalam studinya, bahkan sering menunda skripsinya yang akan membuat semakin malas untuk menyelesaikan skripsinya yang akhirnya memilih jalan pintas seperti membeli skripsi. Praktik seperti ini sudah menjadi kebiasaan yang seharusnya mahasiswa bertujuan untuk memperoleh ilmu dari perguruan tinggi berganti hanya untuk memperoleh gelar sarjana saja. Dapat dikatakan motivasi belajar mahasiswa sangat penting dalam menciptakan sarjana yang berkualitas bagi perguruan tinggi.

Dengan demikian, penulis ingin mencoba meningkatkan motivasi mahasiswa dalam menyelesaikan skripsinya melalui film animasi 2D berjudul

“SKRIPSIKU”. Penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan motivasi mahasiswa dalam penyelesaian studinya melalui metode film animasi 2D.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : *“Bagaimana penerapan film animasi 2D untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam menyelesaikan skripsinya”*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pembantuan penelitian ini adalah diantaranya sebagai berikut :

1. Penggunaan metode animasi 2D dalam pembuatan video motivasi.
2. Yang diuji dari penelitian ini adalah kesesuaian informasi, tersampaikan tidaknya dari tema video animasi 2D.
3. Video animasi 2D untuk memotivasi mahasiswa.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menyampaikan pesan motivasi kepada mahasiswa agar bisa menyelesaikan skripsinya.
2. Mengimplementasikan teknik animasi animasi 2D pada video motivasi.
3. Mengukur apakah lewat media animasi pesan motivasi dapat tersampaikan dengan baik.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa agar dapat menyelesaikan skripsinya.
2. Memberikan gambaran visual animasi 2D dengan konsep dan mampu menyampaikan pesan dari sebuah tema.
3. Diharapkan mampu menjadi landasan teori untuk penelitian lain yang serupa.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperkuat suatu penulisan maka dibutuhkan banyak data dan informasi yang akurat agar dapat mencapai tujuan penelitian. Dalam pembuatan penelitian ini peneliti menerapkan pengumpulan data menggunakan metode sebagai berikut :

#### 1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap film kartun untuk mendapat informasi tambahan yang dapat dijadikan sebagai referensi penulisan skripsi.

#### 2. Metode Studi Pustaka

Mendapatkan data dan referensi yang ada pada buku- buku, baik dari perpustakaan maupun literatur -literatur diperoleh dari internet yang mendukung penelitian.

### 3. Metode Kulstoner

Mendapatkan sekumpulan data dari daftar pertanyaan pada objek yang representative. Sehingga mengetahui respon terhadap film animasi pendek yang dibuat.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis dilakukan untuk menganalisa cerita dengan mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti kebutuhan fungsional dan non-fungsional

#### 1.6.3 Metode Perancangan

##### 1. Pra-produksi

Menurut Djalle, dkk (2007:77). Pada tahap ini, film belum dibuat tapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari tema, lalu dikembangkan menjadi synopsis, synopsis dikembangkan lagi menjadi storyline, storyboard, hingga ke tahap animatic, dimana pada tahap animatic ini boleh dibilang sudah merupakan draft dari film yang akan dibuat. Dalam tahap ini akan diuraikan satu persatu tahapan dari praproduksi.[2]

##### 2. Produksi

Setelah tahap pra produksi selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya dalam pembuatan animasi ini yaitu tahap produksi. Pada tahap produksi ini, dilakukan beberapa proses. Proses yang dilakukan di antaranya yaitu proses, pembuatan karakter, pembuatan *background*, proses *coloring*, dan proses animasi.

### 3. Pasca-produksi

Merupakan proses akhir perancangan film animasi yang dimulai dari Pengisian Efek Suara dan Musik, *Editing* dan ditutup dengan *Rendering*.

#### 1.6.4 Metode Evaluasi

Evaluasi menggunakan pengujian dan pembahasan metode animasi 2D yang digunakan untuk memotivasi mahasiswa dalam pengerjaan skripsi sehingga informasi dan pesan dapat tersampaikan dengan baik.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematik penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang tujuan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik *puppet tool* dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

##### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisis kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

##### **BAB IV : IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film kartun 2D dengan teknik *puppet tool*. Dari proses produksi (konsep karkter, animasi, dan background). pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).



**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

