

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan sekarang ini, sangat membantu manusia terutama dibidang teknologi informasi. Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang lebih baik.

Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi. Sehingga dapat diterima oleh berbagai macam kalangan masyarakat. Tak ketinggalan dalam bidang pendidikan baik formal maupun non formal. Media informasi berupa animasi 2 dimensi juga akan sangat membantu untuk proses belajar mengajar pada Taman kanak-kanak Aisyah Bustanul Athfal Kadisoka. Namun saat pelajaran berhitung anak-anak TK Aisyah Bustanul Athfal Kadisoka masih banyak yang sulit memahami dan mudah bosan saat belajar dan proses mengajarnya pun masih secara konvensional. Dengan animasi 2D diharapkan anak akan merasa terhibur dan tidak bosan saat proses belajar. Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul **“Film Animasi Pendek 2D Berjudul Ayo Berhitung Untuk TK Aisyah Bustanul Athfal Kadisoka”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana membuat animasi 2 dimensi yang menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar untuk anak-anak?
2. Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membuat film animasi 2D?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu:

1. Software yang digunakan adalah Macromedia Flash Pro 8, Adobe Premiere Pro 2.0, Adobe audition 1.5 dan EM Magic swf2avi.
2. Durasi film yang dibuat kurang lebih selama 5 menit.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang berjudul "Film Animasi Pendek Berjudul Ayo Berhitung Untuk TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kadisoka" ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan diploma – 3 (D3) pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengembangkan aplikasi multimedia berupa animasi 2 dimensi sebagai media informasi dan edukasi untuk TK ABA Kadisoka.

3. Dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti kegiatan belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan Film Animasi ini adalah:

1. Memperoleh pengalaman dalam merancang Film animasi 2D.
2. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah.
3. Dapat dijadikan bahan pembelajaran atau referensi bagi mahasiswa AMIKOM yang berminat untuk mempelajari tentang proses perancangan Film Animasi 2 dimensi.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

1. Studi Literatur

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari artikel artikel di internet, buku buku tentang film animasi. Ini sangat berguna dalam mendukung metode atau dasar teori penelitian.

2. Dokumentasi

Yaitu mengumpulkan data dari buku buku atau Literatur, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan masalah masalah penelitian.

3. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada beberapa guru TK ABA Kadisoka.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang konsep dasar animasi, prinsip-prinsip animasi, konsep dasar multimedia, komponen multimedia, peralatan dasar pembuatan film animasi 2 dimensi, tahapan pembuatan film animasi 2 dimensi, dan software yang digunakan.

### 3. BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum dan struktur organisasi TK.ABA Kadisoka.

### 4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan bagaimana membuat film animasi 2 dimensi yang lebih efisien, mulai dari tahap pra produksi sampai pada proses pasca produksi.

### 5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang bersifat membangun dari pihak pembaca maupun penonton film animasi 2 dimensi tersebut.