

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada Era ini film animasi di Indonesia berkembang sangat pesat. Film animasi juga didefinisikan sebagai film anak-anak di Indonesia dikarenakan sebagian besar di Indonesia peminat film animasi adalah anak-anak. Namun seiring berjalannya waktu film animasi juga disukai kalangan dewasa. Sehingga timbul persepsi awal bahwa film animasi ditunjukkan untuk golongan anak-anak. Hal ini menjadi acuan film animasi dapat memberikan manfaat salah satunya adalah aspek pendidikan untuk anak-anak yaitu sebagai media pembelajaran yang dinilai efektif dikarenakan video edukasi animasi lebih menarik perhatian anak-anak sehingga akan mudah bagi anak-anak untuk memahami pelajaran. Akan tetapi dalam pembuatan animasi memiliki banyak proses yang memakan waktu tidak sedikit yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada di sekolah. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk membuat animasi adalah teknik frame by frame.

Teknik frame by frame adalah sebuah teknik yang dibuat dari banyak gambar atau sketsa yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah gerakan yang terlihat hidup. Dalam pembuatan animasi kita dapat memvisualisasikan sebuah adegan berdasarkan cerita atau naskah yang bersifat imajinatif, seperti karakter yang melompat, berjalan benda mati yang dibuat seolah hidup dan lain sebagainya. Dengan penggunaan teknologi membuat animasi lebih mudah dalam proses pembuatannya dikarenakan dapat mengurangi kesalahan dalam proses penerapan gambar dan modifikasi secara digital. Sehingga perkembangan ini menjadi tuntutan para animator agar bekerja lebih cepat dalam memproduksi film animasi. [1] Alasan peneliti menggunakan Teknik frame by

frame yaitu karena pada Teknik frame by frame sangat cocok jika ingin membuat animasi dengan banyak pergerakan, semua gambar berbeda tiap framenya sehingga unik karena berbeda setiap frame yang membuat gambar menjadi halus pergerakan.

Peneliti melakukan observasi awal di PAUD Uswatun Hasana adalah salah satu sekolah yang terletak di Jl.Pundung No.rt 7, Cambahan, Nogotirto, Kec. Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah istimewa Yogyakarta. PAUD Uswatun Khasanah berdiri sejak 1 juni 2010, merupakan suatu program belajar yang diterapkan oleh anak-anak sejak usia dini hingga memasuki tingkatan sekolah dasar. Pada penelitian ini penulis melakukan pengamatan secara langsung di PAUD Uswatun Khasanah pada fenomena nyata, menemukan topik permasalahan yaitu pada PAUD masih menggunakan media mengajar dengan alat bantu seperti kertas, media gambar dan majalah sehingga anak menjadi bosan apalagi yang digunakan hanya sekedar media buku pembelajaran pendidikan anak usia dini yang terdapat huruf, angka, dan berupa gambar diam yang telah digunakan oleh pendidik PAUD dalam menyampaikan materi sampai saat ini. Ini menunjukkan bahwa pentingnya diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik yang menggunakan video animasi 2D salah satu cara yang tepat untuk menyampaikan materi belajar dalam bentuk text, audio, dan gambar yang melibatkan banyak indra.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat video animasi 2D Edukasi buahbuahan dengan Teknik frame by frame yang dibuat dengan banyak gambar sehingga tercipta video edukasi yang lebih menarik untuk pembelajaran. Sehingga penelitian ini berfokus pada implementasi teknik frame by frame animasi 2D edukasi "buah-buahan". Diharapkan hasil video edukasi 2D menjadi bahan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan video visualisasi dengan gerakan dan suara. Berangkat pemikiran diatas pembuatan animasi dapat mengimplementasi teknik frame by frame pembuatan animasi 2D untuk edukasi anak-anak, salah alasannya yaitu peneliti sudah melakukan observasi di PAUD Uswatun Khasanah. Permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana mengimplementasikan 3 teknik frame by

frame untuk pembuatan animasi 2D edukasi buah-buahan pada PAUD Uswatun Hasanah. Dengan konsep animasi 2D setiap adegan dapat divisualisasikan dengan imajinatif sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sesuai konsep cerita yang ingin diterapkan, film animasi dapat melakukan adegan-adegan yang bersifat fantasi atau diluar nalar manusia, seperti sebuah buah yang bergerak, melompat serta visual efek ataupun perubahan bentuk sin karakter yang imajinatif, Dalam penelitian ini, teknik frame by frame sesuai dengan konsep cerita yang membuat peserta didik menarik tertarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis berharap menerapkan teknik frame by frame dengan gambar yang tersusun oleh gambar demi gambar. dalam pembuatan Animasi 2D edukasi dalam menyampaikan informasi pengenalan nama buah-buahan untuk Media penyampaian informasi Pembelajaran dan pengetahuan pada anak-anak usia dini di Paud Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta menjadi suatu tujuan untuk membantu pendidik dalam proses belajar mengajar agar lebih efektif.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka peneliti merumuskan masalah:

1. Bagaimana mengimplementasikan teknik frame by frame video animasi 2D edukasi buah-buahan sebagai media edukasi pada paud?
2. Bagaimana hasil yang didapatkan dari implementasi teknik frame by frame pada vidio edukasi buah-buahan pada PAUD?

## 1.3 Batasan Masalah

- 1 Penelitian ini menggunakan animasi berupa buah-buahan dalam bentuk 2D.
- 2 Software yang digunakan adalah Flipa Clip dan Kine Master.
- 3 Durasi animasi 04:05 detik.
- 4 Objek penelitian ini yaitu anak-anak yang belajar di PAUD Uswatun Khasanah Jl.Pundung No.rt 7, Cambahan, Nogotirto, Kec. Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah istimewa Yogyakarta.
- 5 Materi edukasi yaitu nama-nama buah dalam bahasa arab

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu : untuk mengetahui Implementasi teknik frame by frame dalam pembuatan video animasi 2D edukasi buah-buahan sebagai media edukasi pada PAUD.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat mengimplementasikan teknik frame by frame hasil dari masa studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang memberikan wawasan mengenai teknik frame by frame.
2. Untuk Membuat sebuah media pembelajaran berupa animasi 2D yang dapat

dimanfaatkan dalam mengenalkan nama buah- buahan bermanfaat sebagai media edukai yang menarik sehingga meningkatkan kemauan belajar anak semakin aktif dan bersemangat.

## 1.2 Metode Penelitian

### 1.2.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.2.1.1 Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung di PAUD Uswatun khasanah yang menjadi objek dari penelitian yang akan dibuat dan observasi yang diakukakan pada media youtube.

#### 1.2.1.2 Studi Literatur

Penelitian ini bersumber dari buku, karya ilmiah dan sebagainya untuk memenuhi kelengkapan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

#### 1.2.1.3 Kuisioner

Pengumpulan data dilakukan dengan membuat daftar pertanyaan yang dibuat oleh peneliti yang nanti diberikan kepada responden untuk memberi penialan terhadap animasi yang sudah dibuat.

#### 1.2.1.4 Metode analisis

Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis kebutuhan sistem secara fungsional dan kebutuhan sistem secara non-fungsional.

#### 1.2.1.5 Metode perancangan

Metode perancangan ini meliputi proses praproduksi, produksi, dan pasca produksi dalam pembuatan animasi 2D. Untuk memperoleh data yang akurat dalam Pembuatan

Animasi 2D edukasi buah- buahan pada PAUD Uswatun Khasanah dengan penganalisis data dan pengumpulan data.

### 1.3 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan ini, menggunakan sistematika yang terdiri dari beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

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

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang kajian pustaka, teori tentang pengertian implementasi, edukasi buah pada PAUD, animasi 2D, metode frame by frame, prinsip dasar animasi, prinsip dasar animasi, dan metode perancangan.

#### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini terdiri dari pengumpulan data dan perancangan animasi pada penelitian ini.

#### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai hasil implementasi teknik frame by frame animasi 2D edukasi buah-buahan dan evaluasi.

#### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini penutup dengan disajikan kesimpulan dan saran dari hasil Implementasi teknik frame by frame animasi 2D edukasi buah-buahan pada PAUD.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat pustaka yang diacu dalam penelitian ini.

