

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Robet dan Ariani pada tahun 2010, animasi dapat membantu proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa karena adanya rangsangan terhadap motivasi daya kognitif siswa[1]. Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak, penayangan film animasi adapun manfaat yang diperoleh untuk anak yaitu imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak.

Film animasi yang menceritakan budaya asal Indonesia kurang begitu dikenal. Film yang berisi tentang cerita rakyat mulai tergusur dengan cerita-cerita dari negara lain. Cerita rakyat Indonesia yang berisi tentang sosial budaya bangsa Indonesia seharusnya juga diketahui. Makadari itu penulis mengangkat suatu cerita rakyat yang beredar di Kalimantan Selatan yaitu "Gunung Batu Bangkai". Animasi ini berisi tentang seorang anak durhaka yang tidak menganggap ibu kandungnya sendiri sehingga ibunya mengutuk anak tersebut menjadi batu. Bentuk batu tersebut seperti bangkai manusia. Akhirnya, penduduk setempat menamakan wilayah itu Gunung Batu Bangkai.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Di samping itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan

data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Sampai saat ini Ke, Lin, Ching, Dwyer pada tahun 2006, pada animasi pembelajaran, yang menghasilkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran *multi-level* sebesar 63%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja[2].

Setelah melalui wawancara langsung kepada bapak kepala sekolah SDN Kowangbinangun, Animasi 2D sangat di butuhkan dalam media pembelajaran terutama bagi anak kelas 6 SD. Dimana anak kelas 6 baru merasakan masa pubertas, keingintahuan tinggi, ingin mencoba hal baru, dan belum memahami tentang perbuatannya apakah itu benar atau salah. Selain untuk mengenalkan animasi 2D, penyajian dalam bentuk animasi dapat menambah minat anak untuk membaca cerita rakyat yang berkembang di Indonesia. Pesan yang terdapat dalam cerita rakyat dapat membentuk karakteristik dan moral pada anak. Dari uraian latar belakang maka penulis ingin menampilkan sesuatu yang berbeda dengan pembuatan animasi dua dimensi(2d) cerita rakyat "Gunung Batu Bangkai" untuk media pembelajaran siswa kelas 6 SDN Kowangbinangun.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : *“Bagaimana membuat animasi 2D cerita rakyat “Gunung Batu Bangkai” untuk media pembelajaran siswa kelas 6 SDN Kowangbinangun?”*.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini:

1. Media informasi yang dibuat adalah animasi 2D.
2. Media informasi animasi 2D berjudul “ pembuatan animasi dua dimensi(2d) cerita rakyat “Gunung Batu Bangkai” untuk media pembelajaran siswa kelas 6 SDN Kowangbinangun.”.
3. Media informasi animasi memiliki durasi 4 menit 45 detik.
4. Media pembelajaran “cerita rakyat gunung batu bangkai” akan ditayangkan di SDN Kowangbinangun.
5. Meskipun kedepannya perancangan ini dibuat untuk mengenalkan cerita rakyat Indonesia dalam film animasi , namun untuk tugas akhir ini terbatas tentang cerita rakyat “Gunung Batu Bangkai” saja.
6. Fokus studi yang ditonjolkan dalam animasi ini lebih kepada teknik produksi.
7. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *story telling* dan animasinya.
8. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membuat animasi 2D cerita rakyat “Gunung Batu Bangkai” untuk media pembelajaran siswa kelas 6 SDN Kowangbinangun.
2. Memperkenalkan anak-anak tentang cerita rakyat agar anak-anak lebih mengenal dan mengetahui salah satu cerita rakyat yang ada di Indonesia.
3. Menyampaikan pesan yang terdapat di cerita rakyat “Gunung Batu Bangkai” yaitu jangan menjadi anak yang durhaka kepada orang tua.
4. Menerapkan ilmu yang didapat selama studi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1.5.1 Bagi Amikom

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D.

### 1.5.2 Bagi penulis

1. Mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Informatika, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Menyampaikan imajinasi penulis ke dalam animasi 2D agar menjadi hiburan dan pengetahuan yang baik untuk anak-anak serta meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam berkreatifitas.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

### 1.5.3 Bagi Pembaca

1. Dapat mengingatkan kembali serta menginspirasi, dan menjadi media penyampaian pesan moral.
2. Peneliti ini dapat memberikan refrensi dalam pembuatan karya animasi 2D.

### 1.5.4 Bagi Objek Penelitian

1. Animasi 2D ini diharapkan dapat membangun karakteristik bagi siswa kelas 6 SDN Kowangbinangun.
2. Meningkatkan pengetahuan siswa kelas 6 SDN Kowangbinangun tentang pesan moral yang terdapat di dalam cerita rakyat "Gunung Batu Bangkai".
3. Memperoleh wawasan tentang cerita rakyat gunung batu bangkai yang berasal dari Kalimantan selatan.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif adalah metode riset yang sifatnya deskriptif, mengacu pada data melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survei untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan mereka.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna memecahkan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

- 2) Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung pada januari 2019 di SDN Kowangbinangun dengan kepala sekolah SDN Kowangbinangun untuk mendapatkan informasi.

- 3) Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun ini dan teknik dari cara pembuatannya.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis pada penelitian digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk penelitian. Metode analisis pada penelitian ini digunakan untuk menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

### 1.6.3 Metode Perancangan

#### a. Pra Produksi

Dalam membuat karya animasi 2D yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal, dan konsep yang matang dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi,

1. Perencanaan konsep
2. Cerita dan scenario
3. Desain karakter
4. Color node
5. Storyboard

#### b. Produksi

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan animasi 2D yaitu tahap produksi.

1. Key Animation
2. In Between
3. Background
4. Coloring.

#### c. Pasca produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat.

1. Compositing.
2. Editing.
3. Rendering.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

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

Bab ini berisi tentang teori-teori sebagai dasar penulisan yang mendasari perancangan serta pembuatan media pembelajaran.

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

Bab ini berisi tentang teknik analisis dan perancangan desain, gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.



#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang pembahasan perancangan, pembuatan serta implementasinya. Dari proses produksi ( konsep karakter, 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. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Dan saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulisan.

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**