

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peminat Animasi di Indonesia kian meningkat dari waktu ke waktu, hal tersebut dapat kita nilai dari tayangan film animasi maupun serial animasi yang ditayangkan pertelevisian Indonesia. Animasi tak hanya diminati oleh kalangan anak-anak saja, melainkan di dominasi juga pada kalangan orang dewasa. Secara teknis, animasi dibagi atas tiga yaitu animasi 2D, animasi 3D, dan Stop Motion, dari tiap jenis animasi tersebut mempunyai ciri khas yang berbeda-beda[1].

Mengingat pentingnya menyimak pada anak usia dini, maka dalam peran seorang guru sekolah dalam mengembangkan menyimak harus menggunakan metode atau media yang tidak hanya memberikan minat, tetapi juga meningkatkan keterampilan menyimak anak. Dalam Teori belajar anak, menurut aliran behaviorisme yang mengatakan bahwa lingkungan mempengaruhi belajar seseorang. Dengan demikian, iklim yang efektif, terkoordinasi, dan teratur dapat memberikan efek (perbaikan) yang tepat sehingga orang menanggapi perbaikan itu dan merespons dengan tepat. Misalnya menggunakan video animasi. Video animasi sangat cocok untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan anak karena gaya belajar setiap anak itu unik. Salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak adalah animasi. Adapun tipe anak yang merupakan pembelajar audio, ada pembelajar visual dan ada pembelajar audio visual. Oleh karena itu diperlukan strategi baru untuk perkembangan bahasa anak. Jadi video animasi ini merupakan gabungan dari ketiga cara belajar anak di atas. Dengan adanya video animasi ini, anak-anak dapat melihat dan mendengar secara langsung [2].

Dengan pemikiran tersebut, penulis tertarik untuk membuat animasi 2D “Menyikat Gigi Untuk Pencegahan Gigi Berlubang Pada Anak Kecil” dengan menggunakan *full motion graphic*. Ini adalah video animasi yang terdiri dari beberapa objek gambar yang sengaja digerakkan oleh *software* animasi tertentu. Masa perkembangan anak merupakan awal dari pembentukan perilaku, oleh sebab itu pendidikan kesehatan gigi dan mulut pada anak sangat menentukan pembentukan perilaku kesehatan gigi anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni,

“Bagaimana membuat video animasi 2D edukasi kesehatan gigi dengan mengimplementasikan teknik *motion graphic*?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu:

1. Bagaimana cara pembuatan video animasi edukasi anak kecil untuk menyikat gigi guna untuk mencegah gigi berlubang.
2. Pembuatan video animasi menyesuaikan dengan pembuatan pada storyboard.
3. Pembuatan animasi pada penelitian ini meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
4. Menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk menghasilkan gambar sketsa animasinya atau *tracing image* dan Adobe After Effect sebagai *Compositing Animation*.
5. Target durasi dari video ini kurang dari 3 menit.
6. Resolusi dari video ini adalah Full HD 1920 x 1080p 30fps dengan *codex* H.264 dan berekstensi **.mp4*.
7. Tahap penelitian berakhir sampai video promosi diunggah *Youtube*.

- Objek penelitian ini dilaksanakan di Pusat Kesehatan Masyarakat Condong Catur II.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

- Syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-1 Teknologi Informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Menghasilkan dampak positif bagi anak-anak dengan adanya edukasi pembuatan 2D terhadap pencegahan gigi berlubang pada anak kecil.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- Membuat video animasi *motion graphic* dalam bentuk video edukasi 2D yang dapat menyajikan sebuah simulasi menyikat gigi untuk mencegah gigi berlubang bagi anak kecil.
- Penelitian ini membutuhkan cara untuk memproses pembuatan karakter dari *tracing image* hingga menjadi sebuah animasi 2D.
- Menerapkan teknik animasi *motion graphic* pada pembuatan animasi 2D edukasi pencegahan gigi berlubang pada anak kecil.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data serta informasi yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan data, yaitu metode wawancara, metode observasi, dan juga metode kepustakaan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan sistem meliputi analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan ini peneliti akan merancang video animasi *motion graphic* dalam bentuk 2D dengan tahapan pra produksi, kemudian tahap produksi dan dilanjutkan tahap pasca produksi.

1.5.4 Metode Perancangan

Metode perancangan ini peneliti akan merancang video animasi 2D ke dalam sebuah konten edukasi menyikat gigi bagi anak kecil

1.5.5 Metode Evaluasi

Metode evaluasi ini peneliti akan membuat hasil pengujian dampak dari edukasi animasi 2D terhadap anak-anak sekitar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan dilakukan untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan dasar yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan analisis yang di gunakan dalam menyusun *storyboard*, dan mengimplementasikan tema *storyboard* pada video edukasi menyikat gigi untuk gigi berlubang pada anak kecil.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dilakukan bagaimana pembuatan animasi 2 Dimensi dengan konsep tema yang diangkat edukasi pencegahan gigi berlubang pada anak kecil.

BAB V : PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan video sebagai media informasi yang lebih lanjut, adapun yang akan dibahas diantaranya kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulisan dalam penulisan.