

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dizaman Modern ini, teknologi animasi semakin maju. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan animasi dengan teknologi ini. Animasi merupakan salah satu ciptaan dari berkembangnya teknologi. hal itu membuat dunia animasi semakin disukai. Oleh sebab itu, animasi ini sangat mendukung sebagai sarana edukasi.

Berdasarkan Polda DIY dan (Kasatlantas) Polres Kulonprogo data pada tahun 2018 dan 2019 serta pengamatan di jalan dan dilingkungan sehari-hari sampai saat ini masih banyak pengendara motor dibawah umur. Meski jumlah ini lebih sedikit dibandingkan tahun lalu, tetapi tetap menimbulkan keprihatinan. Banyaknya pengendara motor di bawah umur yang tidak mematuhi Undang-Undang Kepolisian Pasal 81 tentang syarat umur pengendara motor usia 17 tahun untuk mendapatkan Surat Izin Mengemudi. Hal ini menunjukkan jika kepatuhan anak-anak terhadap ketertiban berlalulintas masih minim. Penggunaan kendaraan bermotor bagi anak dibawah umur merupakan perilaku menyimpang dan merupakan tindakan yang melanggar undang-undang lalu lintas. Faktor-faktor yang menyebabkan penggunaan kendaraan bermotor dibawah umur dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor diri sendiri, teman, dan lingkungan sekitar, serta kurangnya pengawasan dari orangtua. Orangtua sangat berperan penting

dalam mendidik dan mengawasi anak terutama dalam penggunaan kendaraan bermotor.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak negatif bagi pengendara motor dibawah umur melalui film pendek animasi berbasis edukasi, dimana anak dibawah umur belum bisa berfikir akibat dari yang mereka lakukan, contohnya ugal ugalan di jalan dan sebagainya. Oleh karena itu penulis mengambil judul skripsi "Perancangan dan Analisis Film Pendek Animasi "Bahaya Mengendarai Motor Bagi Anak Dibawah Umur" Menggunakan Teknik *Frame By Frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, bagaimana merancang film pendek animasi sebagai media edukasi untuk pengendara motor dibawah umur?

1.3 Batasan masalah

Pada pembuatan animasi ini melibatkan banyak elemen didalamnya sehingga penulis dapat menetapkan batasan-batasan pada masalah yang berkaitan dalam pembuatan animasi ini sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi "bahaya mengendarai motor bagi anak dibawah umur" sebagai media edukasi untuk pengendara motor dibawah umur.
2. Animasi yang digunakan berjenis animasi 2 dimensi.
3. Pengujian dari hasil rancangan animasi 2 dimensi ini nantinya akan diupload ke Youtube dan Instagram.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

- A. Maksud dari penelitian ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan pada program studi sarjana Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- B. Tujuan penelitian adalah :
- Merancang film pendek animasi sebagai media edukasi bagi anak dan orang tua, guna menangani masalah kecelakaan anak di bawah umur.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengidentifikasi suatu masalah atau fakta secara sistematis.
2. Dapat mempermudah pemahaman tentang bahaya mengendarai motor bagi anak di bawah umur.
3. Menambah wawasan dan pengalaman.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap lingkungan sekitar atau di jalan.

1.6.1.2 Studi Kepustakaan

Metode Studi Kepustakaan merupakan pengambilan data menggunakan sumber dari internet sebagai referensi dengan pembahasan yang sama.

1.6.1.3 Metode Kuesioner

Metode Kuesioner adalah sekumpulan pertanyaan tertulis dan melibatkan banyak orang untuk mengisi pertanyaan tersebut. Kuesioner bisa dilakukan secara tertulis atau secara elektronik. Penulis melakukan pengambilan data berupa kuesioner melalui *google form*.

1.7 Metode Analisis

1.7.1 Analisis Kebutuhan

A. Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem dan juga berisi informasi-informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

B. Kebutuhan non fungsional

Analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui spesifikasi hardware dan software yang dibutuhkan selama pembuatan video media informasi.

1.8 Metode Perancangan

Metode yang digunakan meliputi

A. Praproduksi

1. Ide atau Konsep Awal
2. Tema
3. Logline

4. *Sinopsis*
5. *Diagram Scene*
6. *Character Development*
7. *Storyboard*
8. *Script / Naskah*

B. Produksi

1. *Keyframe*
2. *Inbetween*
3. *Coloring*
4. *Background*
5. *Foreground*
6. *Animating*
7. *Recording Narasi*

C. Pasca Produksi

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

1.9 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

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

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka membahas tentang teori-teori yang berhubungan sebagai dasar penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi Analisis dan Perancangan Animasi 2 dimensi *frame by frame*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas produksi, pasca produksi dan implementasi film pendek animasi.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari laporan penelitian yang dibuat, serta berisi saran tentang kekurangan atau kelemahan Film Pendek itu sendiri yang berguna untuk penulis dan pembaca dan berisi referensi yang telah digunakan sebagai penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.