

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi adalah kumpulan gambar-gambar diam yang diputar secara berurutan sehingga terlihat seakan-akan gambar tersebut bergerak yang diakibatkan dengan gerakan dalam kecepatan tertentu terhadap sejumlah rangkaian frame-frame yang dimilikinya. Pada awalnya, animasi dibuat menggunakan gambar tangan, tetapi dengan seiring berkembangnya teknologi, kini animasi dapat dibuat menggunakan gambar digital dan bahkan gambar 3 dimensi. Pada animasi 2D, pembuatan gambar dapat dilakukan dengan cara menggambar dengan tangan pada kertas lalu di scan maupun menggambar secara digital menggunakan “pen tablet” pada computer. Dalam segi pembuatan, animasi 2D tidak membutuhkan spesifikasi sebesar pembuatan animasi 3D tanpa harus menurunkan kualitas gambar yang dihasilkan. Peminat film animasi pun beragam, bukan hanya anak-anak melainkan remaja hingga orang dewasa pun banyak meminati film animasi [1].

Penulis memiliki konsep cerita berjudul Ani dan Pensil Ajaib. Ani dan Pensil Ajaib bercerita tentang seorang anak perempuan pemalas yang suatu malam menemukan sebuah pensil ajaib yang akan merubah masa kecilnya. Dari seorang yang malas belajar, menjadi orang yang rajin belajar. Untuk lebih menarik penonton anak-anak, penulis memutuskan untuk menggunakan konsep animasi 2D.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Ani dan Pensil Ajaib Menggunakan adobe animate”, bermaksud untuk dijadikan media penyampai motivasi belajar kepada masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Cara Merancang dan Membuat Animasi 2D “Ani dan Pensil Ajaib” Menggunakan Adobe Animate?

Seberapa Baik Animasi “Ani dan Pensil Ajaib” ini Dapat Menyampaikan Pesan Moral Pentingnya Belajar Untuk Anak?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D.
2. Animasi berjudul “Ani dan Pensil Ajaib”.
3. Animasi dibuat menggunakan gabungan teknik motion grafik dan frame by frame.
4. Aplikasi utama yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah Adobe Animate.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan animasi 2D “Ani dan Pensil Ajaib”
2. Menyampaikan pesan moral pentingnya belajar dan tidak bergantung pada keajaiban.
3. Mempopulerkan pembuatan animasi di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan laporan ini diharapkan oleh penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wacana baru tentang pengembangan animasi 2D dalam menumbuhkan minat belajar anak.

2. Menyampaikan imajinasi penulis ke dalam animasi 2D agar menjadi hiburan serta inspirasi kepada orang lain.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

1.6.1 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

1.6.2 Metode Perancangan

Setelah apa yang dibutuhkan telah terpenuhi maka dibuat perancangan untuk animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, dan membuat *story board*.

1.6.3 Metode Produksi

Metode produksi meliputi detail karakter, pergerakan, dan arah pengambilan gambar. Tahap berikutnya adalah mengevaluasi hasil sementara dan disimpan sesuai dengan *scene* yang telah dibuat. Data yang sudah disimpan akan dilakukan editing, penggabungan, penambahan effect, transisi, audio, dan rendering. Rendering hanya akan dilakukan setelah semua proses editing selesai.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilaksanakan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini :

1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka dan dasar yang membahas referensi-referensi yang pernah ada dengan tema yang sama, kemudian menguraikan teori-teori yang mendukung.

1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang tujuan umum, identifikasi masalah, tahapan pengembangan sistem, analisis sistem dan perancangan arsitektur system

1.7.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang setiap tahapan dalam pembuatan sistem dimulai dari perancangan sistem sampai dengan implementasi program.

1.7.5 BAB V PENUTUP

Berisi hasil penelitian yang memuat kesimpulan dari hasil dan implikasi manajerial yang diharapkan dapat berguna bagi pihak yang berkepentingan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

1.7.6 DAFTAR PUSTAKA

Berisi dari sumber-sumber pustaka yang diambil dari buku, majalah, narasumber maupun data internet.