

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Reiber dalam Ariani (2010), animasi dapat membantu proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa karena adanya rangsangan terhadap motivasi daya kognitif siswa.<sup>[1]</sup> Selain itu, Studi meta-analisis oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006) pada animasi pembelajaran, yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran *multi-level* sebesar 62%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja. Penelitian yang sama, oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006), juga memperlihatkan bahwa efektifitas animasi bervariasi untuk setiap level pembelajaran. Jika dibandingkan dengan ilustrasi statis, animasi jauh lebih dapat meningkatkan ketekunan dalam belajar. 80% siswa yang menerima pembelajaran dengan animasi menunjukkan kesungguhan dalam belajar lebih besar jika dibandingkan dengan mereka yang menerimanya dengan gambar statis.<sup>[2]</sup>

Studi yang mempelajari secara empiris penggunaan animasi 2D dan 3D menunjukkan bahwa murid dengan pengetahuan awal lebih banyak akan mendapatkan manfaat pembelajaran dengan menonton animasi 2D, sementara murid dengan pengetahuan awal yang lebih sedikit menunjukkan hasil yang sama baik ketika menggunakan animasi 2D maupun 3D.<sup>[3]</sup>

Berdasarkan kuesioner yang dibagikan oleh penulis di 2 tempat yaitu TK Negeri Pembina Bantul dan SD Muhammadiyah Karangkajen IV menunjukkan hasil bahwa dari 36 kuesioner yang dibagikan di TK Negeri Pembina Bantul, 86% anak masih mempunyai kecenderungan untuk lebih senang bermain daripada mengaji, dan kurangnya dorongan dari orang tua untuk mengaji ke TPA. Dan dari 61 kuesioner yang dibagikan di SD Muhammadiyah Karangkajen IV, 77% anak lebih senang bermain daripada mengaji dan masih kurangnya dorongan dari orang tua untuk belajar mengaji di TPA. Dari kedua tempat tersebut didapatkan hasil bahwa dari 97 kuesioner yang dibagikan, 80% anak masih cenderung untuk memilih bermain daripada mengaji dan masih kurangnya dorongan dari orang tua untuk mengaji di TPA. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, judul film *Ayo Mengaji* diputuskan oleh penulis. Judul tersebut jika di cari di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari 2 kata yaitu *ayo* dan *mengaji*. *Ayo* berarti kata seru untuk mengajak dan memberikan dorongan. *Mengaji* berarti mendaras (membaca) Al-Qur'an. Kedua kata itu sejalan dengan maksud yang akan di sampaikan penulis di dalam film animasi tersebut, yaitu mengajak dan memberikan dorongan kepada anak untuk lebih giat mengaji terutama di TPA.

*Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap*. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2D yang ringan dan handal sehingga banyak digunakan untuk membuat *movie*, logo, dll. *Flash* memiliki beberapa manfaat, termasuk ukuran

file yang kecil, kecepatan unduh yang cepat, kontrol visual yang tepat, interaktivitas tingkat lanjut, kemampuan untuk menggabungkan *bitmap* dan grafik vektor dan menyertakan video dan animasi, serta konten yang dapat diskalakan dan *streaming*.<sup>[4]</sup>

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil judul **“Perancangan Film Animasi Kartun 2D Ayo Mengaji Menggunakan Adobe Flash”**, sebagai media untuk menyampaikan ajakan kepada masyarakat, khususnya anak-anak untuk rajin berangkat TPA dan terus mengaji.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat film animasi 2D Ayo Mengaji?

### 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. Film yang dibuat adalah animasi 2D.
2. Film animasi 2D berjudul “Ayo Mengaji”.
3. Film animasi memiliki durasi tidak lebih dari 6 menit.
4. Film “Ayo Mengaji” akan ditayangkan di TPA Nurul Iman dan di *Youtube*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan film animasi kartun 2D “Ayo Mengaji”.
2. Menyampaikan pesan bahwa mengaji adalah hal yang sangat baik dan merupakan kewajiban bagi umat Islam, khususnya untuk anak-anak agar mengaji di TPA agar selain mengaji juga dapat mengembangkan minat dan bakat dalam bidang keagamaan.
3. Mengembangkan dan menambah wawasan sesuai bidang yang dikuasai.
4. Ikut serta dalam memajukan film animasi kartun.
5. Ikut serta memajukan TPA Nurul Iman agar semakin dikenal khalayak umum.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Menyampaikan imajinasi penulis ke dalam film animasi kartun 2D agar menjadi ajakan dan hiburan yang baik untuk anak-anak dan masyarakat.
2. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat di bangku kuliah sehingga dapat diterapkan di lapangan.

## 1.6 Metode Penelitian Kuantitatif

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian. [5]

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan, dan terarah sesuai dengan topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung di objek penelitian dengan membagikan kuesioner di SD Muhammadiyah Karangajen IV yang dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2018 dan di TK Negeri Pembina Bantul yang dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2018. Dan juga melakukan pengamatan terhadap film-film animasi 2D yang dapat dijadikan referensi untuk membuat film animasi 2D.

2. Metode Studi Pustaka

Untuk mendukung perancangan dan pembuatan film animasi 2D ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi dan informasi. Pustaka yang digunakan berupa buku, jurnal, dan referensi dari perpustakaan serta file dari internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2018.

## 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 film yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal, dan konsep yang matang sampai dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi<sup>[6]</sup>:

1. Ide cerita.
2. Cerita dan *scenario*.
3. Desain karakter.
4. *Color node*.
5. Desain *background*.
6. *Storyboard*.

### b. Produksi

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan film animasi 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.<sup>[7]</sup>

1. *Compositing.*

2. *Editing.*

3. *Rendering.*

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar gambaran pembahasan penelitian lebih mudah di mengerti, maka skripsi ini disusun dengan sistematika penulisan yang dibagi sebagai berikut: <sup>[8]</sup>

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

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

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

Berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

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

Bab ini memuat identifikasi masalah tentang objek penelitian, tahapan pengembangan sistem, solusi yang ditawarkan, analisis sistem, dan perancangan arsitektur sistem.

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

Bab ini berisi tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan sistem, tampilan sistem, dan pengujian.

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

Berisi kesimpulan, keterbatasan sistem, dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

