

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

PT. Dolant Kreatif Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang animasi 2D dan multimedia. Dolat Kreatif Indonesia menciptakan film animasi 2D anak-anak dengan metode tweening, yang kemudian film animasi 2D tersebut dipasarkan melalui media youtube PT. Dolant Kreatif Indonesia juga memberikan kesempatan bagi para siswa-siswi ataupun mahasiswa untuk melakukan program atau kerja magang.

Film animasi sering diidentikan dengan anak-anak hampir seluruh anak-anak didunia menyukai film animasi, namun tidak semua film animasi cocok untuk dilihat oleh anak-anak. Selain sebagai media hiburan animasi juga dapat digunakan sebagai media edukasi atau pendidikan. Edukasi atau pendidikan merupakan proses pengembangan diri sebagai makhluk individu maupun sosial. Banyak cara untuk menerapkan edukasi. Salah satunya menggunakan media film animasi untuk anak-anak. mendengarkan melihat dan memahami merupakan pendekatan dalam pembelajaran TK maupun SD, berdasarkan hal tersebut para guru TK ataupun SD harus pintar dalam mengemas suatu materi yang akan diajarkan pada anak sedemikian rupa sehingga mudah di terima.

Film animasi untuk anak-anak ini dapat menjadi solusi pembelajaran untuk anak-anak TK maupun SD. Selain itu film animasi ini juga akan membantu anak menemukan suasana baru dalam belajar atau menambah keanekaragaman cara mereka dalam belajar. Tidak hanya mendengarkan guru di kelas ataupun lingkungan sekolah, film animasi ini dapat dilihat dimanapun seperti contoh di rumah sehingga memberi kemudahan belajar kapanpun dan dimanapun mereka berada film animasi ini bercerita dan berlatarkan sekolah yang tentu saja mengandung unsur pendidikan. Film animasi ini berjudul Pengenalan Sekolah, dimana animasi ini menceritakan tentang murid-murid yang memiliki sifat atau wataknya sendiri-sendiri.

Dalam penelitian ini Penulis Mencoba membuat sebuah animasi yang di dalam nya terdapat beberapa materi yang bisa di gunakan untuk membantu anak dalam belajar. Animasi ini berjudul pengenalan sekolah. Animasi ini di buat dengan metode tweening. Animasi dengan metode tweening ini, dapat dibuat hanya dengan bermodalkan gambar yang kemudian digerakkan menggunakan berbagai tools yang ada pada software adobe flash professional. tools yang digunakan ini seperti contoh bind tools dan bone tools. tentu saja cara ini menjadi lebih mudah dan lebih efisien bila dibandingkan dengan metode frame by frame. kekurangan dari menggunakan cara ini adalah animasi yang bergerak tidak akan secepat atau sedetail animasi dengan menggunakan metode frame by frame [3]

Dari uraian diatas maka dapat diambil penelitian dengan judul **“Perancangan Animasi 2D Pengenalan Sekolah Pada Studio Animasi Dolant Kreatif Indonesia,**

2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

- sebagai tugas akhir dalam program magang di Dolant Kreatif Indonesia,
- Membuat sebuah animasi yang dapat membantu anak dalam belajar materi pembelajaran

3. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang tertulis diatas maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu : “bagaimana cara agar perancangan atau pembuatan animasi menjadi lebih menarik untuk anak-anak dan anak-anak dapat memahaminya”

4. Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan dan tidak menyimpang terhadap permasalahan pada tugas akhir ini maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Animasi dengan durasi yang pendek antara 6 - 10 menit
- b. Pembahasan animasi hanya animasi 2D

c. Animasi yang dibuat menggunakan berbagai software seperti contoh software Adobe Flash Player, Adobe Premier Dan After Effect

5. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bagian, antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB ini berisi gambaran umum penulisan tugas akhir yaitu tentang masalah, Tujuan Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini adalah penjelasan yang berisi animasi dasar yang nantinya akan sangat berguna sebagai referensi dalam pembuatan animasi pada tugas akhir ini. Namun tidak seluruh nya akan terpaku pada penjelasan animasi dasar.

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan menjelaskan studi kasus yang berisi mengenai profil perusahaan, Tim Dolant Kreatif , Visi Misi dan gambaran umum animasi

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan menjelaskan mengenai proses pembuatan animasi menggunakan metode tweening secara rinci, mulai dari desain karakter, hingga layout sebagai pengganti storyboard.

BAB V PENUTUP

Ini adalah bab penutup dimana berisi berbagai kesimpulan dari tugas akhir ini dan berbagai sumber yang diambil sebagai referensi dari tugas akhir ini