

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini cukup pesat perkembangannya sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Banyak orang menggunakan kesempatan ini untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk membuat suatu teknologi yang bertujuan untuk lebih memudahkan masyarakat dalam melakukan sesuatu. Hal ini juga berdampak pada industri film. Membuat tayangan video dalam standar kualitas yang baik cukup rumit prosesnya mulai dari mencari model dan setting lokasi yang sesuai dengan konsep hingga kru produksi seperti kameramen, artis dan sutradara. Maka dari itu orang-orang di industri ini mulai mengembangkan teknologi dengan menggunakan teknik salah satunya dengan animasi.

Sekarang ini animasi tidak hanya digunakan untuk kebutuhan industri film saja tetapi sudah dikembangkan di dunia pendidikan. Animasi di dunia pendidikan dianggap sangat baik karena melibatkan dua panca indera secara aktif yakni penglihatan dan pendengaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa¹. Bisa kita temukan cukup banyak media pembelajaran seperti matematika, fisika, atau kimia untuk siswa demi memudahkan mereka dalam menerima pelajaran. Banyak pelajaran yang lebih efektif jika proses pembelajarannya menggunakan animasi. Salah satunya belajar suatu bahasa. Banyak kita temui lembaga non-formal seperti

¹ <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/gardan/article/download/70/89>, hal 9

bimbingan belajar yang memberikan program pendidikan bahasa yang tidak diajarkan di sekolah.

Hal inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh Gongsin Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa-siswanya.. Pembelajaran bahasa menggunakan teknik video animasi terbukti lebih mudah untuk dipahami oleh masyarakat terutama bagi mereka yang mencoba belajar bahasa dari suatu negara yang memiliki huruf alphabet sendiri, seperti Jepang, Korea, dan lain-lain.

Adanya media belajar menggunakan video animasi diharapkan dapat membantu siswa di Gongsin Indonesia sehingga siswa tidak jenuh karena video ini dilengkapi dengan visualisasi dan animasi yang menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut, perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

“Bagaimana cara membuat animasi ‘Ask Ha Kyeong’ menggunakan efek stroke pada After Effect CS 3 di Gongsin Indonesia?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini bertujuan untuk menyederhanakan masalah agar tidak terjadi penyimpangan dari apa yang diharapkan dalam penelitian ini.

Batasan-batasan tersebut antara lain :

1. Objek penelitian yang dilakukan di Gongsin Indonesia.
2. Materi utama membahas cara dan urutan penulisan huruf Hangul dengan benar dan tidak mengajarkan membuat pola-pola kalimat.
3. Sasaran penggunaan media ini yaitu untuk bahan ajar siswa di Gongsin Indonesia pada mata pelajaran bahasa Korea.
4. Materi yang dibahas mengenai huruf Hangul saja dan beberapa contoh penggunaan di suatu kata.
5. Durasi video sekitar 10-15 menit.
6. Format video berupa MPEG.
7. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe After Effect CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere CS3, dan Adobe Soundbooth.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat suatu media pembelajaran bahasa Korea untuk bahan mengajar di Gongsin Indonesia.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi obyek
 - a. Penyampaian pelajaran menjadi menarik untuk siswa

- b. Menghemat penggunaan kertas sesuai dengan tujuan yang diusung oleh Gongsin Indonesia yaitu *Green Class*.

2. Bagi peneliti

Menambah pengalaman dalam membuat video animasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka dalam penyusunan skripsi ini harus mencari data yang benar dan lengkap. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini agar lebih akurat adalah dengan cara :

1. Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung di Gongsin Indonesia, Yogyakarta.

2. Metode Wawancara

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dan kompeten dalam bidang bahasa Korea.

3. Metode Pustaka

Metode pengumpulan data dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan bahasa Korea serta membaca buku-buku referensi yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini menerangkan tentang sejarah animasi, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, teknik animasi 2D, proses pembuatan animasi dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini membahas tentang tahapan perancangan video “Ask Ha Kyeong” berbasis animasi 2D, menggambarkan bentuk dan kepribadian karakter yang akan dibuat dalam proyek ini.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film animasi yang dibuat beserta proses rendering.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.