

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang interaktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer, sebagai media pembelajaran ini dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual [1].

Dalam perancangan Animasi, memilih sebuah konsep video yang menampilkan nama-nama ALLAH atau biasa yang disebut dengan Asmaul Husna. Konsep yang mengandung unsur – unsur positif baik untuk perkembangan anak. Peran dari Animasi Asmaul Husna ini, menyampaikan bagaimana memahami arti dari Asmaul Husna untuk mendapatkan hal – hal yang kita inginkan. Animasi ini ditujukan kepada anak – anak agar anak – anak mendapatkan pelajaran yang berharga dari makna Asmaul Husna dan menjadikan sebuah acuan bagi kehidupan mereka.

Pemahaman akan pendidikan agama sangatlah diperlukan agar pemahaman tersebut dapat menjadikan dasar pengamalan dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam menjalani sehari-hari. Untuk dapat memahami agama yang baik seseorang wajib mengenal Allah, sifat-sifat-Nya dan segala hal ihwal tentang-Nya. Hal ini membutuhkan suatu usaha diantaranya yaitu, dengan membaca, mendengar dan memahami Asmaul Husna. [2].

Motion graphic adalah media dalam bentuk visual yang menggambarkan antara desain grafis dan film dengan menambahkan berbagai elemen dasar yang berbeda seperti desain objek 2 dimensi, objek 3 dimensi, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, dan tipografi (*Motion by Design*, 2010: 7). *Motion graphic* adalah media yang mengkombinasikan antara teks dan gambar yang bergerak dalam ruang dan waktu. *Motion graphic* sering digunakan dalam siaran televisi atau film untuk membantu dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam cerita (Gallagher dan Paldy, 2007: 3). *Motion graphic* juga dapat meningkatkan kepuasan dalam menentukan ide dengan cara menggabungkan gambar dan suara yang dapat mempengaruhi emosi penonton (Dickinson, 2010). [3]

Penggunaan Teknik dalam membuat film animasi sangat diperlukan, sehingga setiap adegan – adegan yang ditampilkan tidak tampak kaku ketika ditonton oleh anak-anak. Pembuatan *Cartoon* tentunya berhubungan dengan *software* yang digunakan dalam pembuatan animasi Asmaul Husna. Dipenelitian ini, menggunakan *software adobe after effect* dan *adobe photoshop* untuk membuat animasi Asmaul Husna.

Adobe After Effect merupakan *software* pembuat animasi dan *special effect* yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh para animator dan desain grafis karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan berbagai jenis pekerjaan visual [4].

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak *editor* citra buatan Adobe *Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek [5].

Manfaat dari proyek akhir ini adalah dapat memberi inspirasi, menyampaikan makna yang terkandung dalam Asmaul Husna dan juga menghibur bagi anak – anak. Maka dari itu, untuk dapat memberi pemahaman, menyampaikan ilmu agama dan juga menghibur bagi anak – anak. Penulis membuat penelitian yang berjudul “Pembuatan Animasi Edukasi 2 Dimensi Asmaul Husna Dengan Menggunakan *software* Adobe After Effect dan *software* Adobe Photoshop.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merumuskan masalah bagaimana membuat animasi edukasi asmaul husna dengan menggunakan *Software* Adobe After Effect dan *Software* Adobe Photoshop?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih focus dan terarah, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Tokoh karakter animasi terdiri dari 1 karakter
2. Terdapat *backsound* religi
3. Durasi animasi 2D tidak lebih dari 3 menit
4. Animasi 2D ini dibuat menggunakan *software* Adobe After Affect dan Adobe Photoshop

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul yang dibuat terdapat beberapa maksud dan tujuan peneliti, yaitu :

1. Menghasilkan sebuah animasi 2D asmaul husna yang dapat ditonton oleh anak
2. Sebagai media informasi dengan animasi 2D yang dapat memberikan pesan-pesan moral, dan menghibur untuk anak-anak yang menonton animasi tersebut
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Teknologi Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta
4. Dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan Animasi 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pembaca
 - a. Menjadi bahan referensi yang dapat digunakan untuk penelitian yang akan mengkaji permasalahan atau topik serupa.
 - b. Mengetahui cara pembuatan animasi 2D Asmaul Husna untuk anak – anak.
2. Bagi Penulis
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan.

- b. Menambah pengalaman, memperluas wawasan, dan ikut serta dalam pengembangan ilmu teknologi informasi.
- c. Diharapkan dari penelitian ini, anak-anak yang menonton animasi 2D Asmaul Husna memperoleh inspirasi kemudian pesan yang terkandung didalam animasi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan juga dapat menghibur anak-anak.

1.6 Metode Penelitian

Perancangan animasi 2D menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang meliputi *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Menurut Luther dalam Binanto [6].

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diperlukan guna mendapatkan berbagai informasi yang diperlukan dalam mencapai tujuan penelitian. Adapun metode yang digunakan adalah studi pustaka/literatur dan studi dokumen. Studi pustaka merupakan Teknik pengumpulan data dengan berbagai buku, jurnal, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin diteliti. Studi dokumen merupakan teknik pengumpulan dokumen tertulis maupun elektronik dari instansi/lembaga yang diperlukan untuk mendukung penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis data merupakan tahap lanjut dari pada pengumpulan data. Pada tahap ini, data yang terkumpul akan diidentifikasi, sehingga diperoleh data yang dibutuhkan pada tahap perancangan. Metode analisis yang digunakan adalah dengan analisis kebutuhan data dan analisis kebutuhan fungsional serta non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode ini akan dilakukan perancangan pada animasi 2D, metode perancangan yang akan digunakan yaitu tahapan pra produksi, tahapan produksi, tahapan pasca produksi. Dari metode perancangan yang digunakan mulai dari tahapan pra produksi yang meliputi (ide cerita, tema, naskah cerita, *character*, *storyboard*), kemudian tahapan produksi meliputi (*in between* dan *coloring*) dan pasca produksi meliputi (*editing*, *rendering*, dan *testing*).

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini terdapat 5 (lima) bab. Dimana setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan setiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, yaitu berupa referensi – referensi yang pernah ada sesuai dengan tema yang diangkat oleh penulis serta teori – teori yang berhubungan dengan topik yang akan penulis jadikan sebagai bahan acuan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang menganalisa kebutuhan dari *system* aplikasi serta perancangan design animasi 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dibahas hasil penelitian yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoperasian animasi 2D dan implementasi dari animasi 2D yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan penelitian dari keseluruhan isi laporan serta saran – saran yang membangun untuk menunjang perbaikan serta pengembangan dari animasi 2D yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber- sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literature dari internet, buku panduan, ataupun majalah.