

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia Pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa agar dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran dikelas. Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Pentingnya media hadir dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk memunculkan rangsangan, keaktifan, keterampilan yang baru bagi siswa dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran [1]. Disebut animasi dua dimensi, karena 2D mempunyai ukuran panjang (X-axis) dan ( Y-axis). Realisasi nyata dalam perkembangan dua dimensi yang cukup revolusioner yakni film animasi. Animasi 2D hanya bisa dilihat dari depan saja. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan

oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. [2]

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, dibutuhkan sebuah media pembelajaran alternatif seperti pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu usaha penulis dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan aktif. Sehingga dalam pelaksanaan proses belajar mengajar ada interaksi yang kuat antara guru dan para siswa. Oleh karena itu, untuk mewujudkan proses pembelajaran yang ideal menuju pembelajaran yang mampu memberikan pola pikir kritis dari peserta didik, dibutuhkan suatu media yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. [3]

Pergaulan bebas salah satu bentuk perilaku menyimpang yang mana "Bebas" yang dimaksud adalah melewati batas-batas norma ketimuran yang ada. Masalah pergaulan bebas ini sering kita dengar baik dilingkungan maupun dari media masa. Remaja merupakan individu labil yang emosionalnya sangat rentan pengetahuan yang minim dan ajakan teman yang bergaul bebas membuat makin berkurangnya potensi generasi muda dalam kemajuan zaman. [4]

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP NEGERI 2 DEPOK, proses pembelajaran masih berupa buku teks dan hand out yang mana kedua media tersebut memiliki beberapa kelemahan, seperti buku pelajaran yang diberikan memiliki kriteria tidak berwarna, serta monoton, dan membosankan untuk dibaca, sedangkan hand out sendiri, hanyalah berupa foto copy yang tidak berwarna, sehingga kurang menarik untuk dibaca bahkan

dipelajari. Padahal didalam kelas sudah tersedia seperti LCD proyektor yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh Karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar, penulis akan menciptakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam media berbentuk video animasi 2D edukasi. Isi dari media pembelajaran adalah tentang Pergaulan bebas untuk siswa kelas VIII SMP NEGERI 2 DEPOK. [5]

Teknik digital pembuatan animasi yang digunakan penulis adalah *frame by frame*. Teknik *frame by frame* dirasa mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif, dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z. Seperti adegan berkelahi, melompat, ataupun adegan *action* lainnya akan terlihat lebih halus sehingga dapat lebih dinikmati oleh para Siswa. [6]

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka secara garis besar dapat dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan adalah " Bagaimana cara Pembuatan Video Animasi 2D Edukasi tentang Pergaulan Bebas di SMP NEGERI 2 DEPOK menggunakan Teknik *frame by frame* ?"

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dilakukan pembatasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan di SMP NEGERI 2 DEPOK
2. Animasi berbentuk 2D atau 2 Dimensi.

3. Animasi menggunakan Teknik Frame by Frame.
4. Film yang dihasilkan berdurasi ± 5 menit.
5. Sasaran animasi lebih ditujukan untuk para siswa siswi kelas VIII SMP Negeri 2 Depok.
6. Software yang digunakan dalam pembuatan media konten ini adalah Adobe Animate CC 2015, Adobe Photoshop CC 2015, Adobe After Effect CC 2015, Adobe Premier CC 2015.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat video animasi pergaulan bebas sebagai media pembelajaran.
2. Menerapkan teknologi dalam penyampaian pembelajaran melalui video animasi.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

Tujuan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat membantu Guru dalam penyampaian mengenai materi tentang pergaulan bebas yang sedang diajarkan dengan penggunaan video animasi 2D edukasi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Sebagaimana sarana-sarana media informasi lainnya fungsi animasi sebagai pemberi berita atau informasi yang efektif dengan bentuknya variatif dan lebih mudah untuk dimengerti.

2. Bagi Guru, memberikan informasi alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa SMP.
3. Bagi Siswa, dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa mendapat pengalaman belajar yang dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman dan motivasi belajar siswa melalui video animasi.
4. Bagi Penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pembuatan film animasi.

## **1.6 Metode Penelitian**

Jenis metode penelitian yang dipilih adalah deskriptif analisis, dengan mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapakan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, antara lain :

### 1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung datang ke SMP NEGERI 2 DEPOK oleh penulis untuk mengumpulkan data secara lengkap, tepat dan akurat.

### 2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi dengan cara bertanya atau mewawancarai langsung kepada guru di SMP NEGERI 2 DEPOK.

### 3. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan situs-situs internet yang mendukung dan menunjang dalam pembuatan Skripsi, dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan pembuatan film animasi.

### 4. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan mengacu pada buku atau media yang ada, yang berisi informasi tentang film animasi dan hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam skripsi ini.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui keuntungan dan kekurangan dalam membuat animasi. Dengan

membandingkan antara unsur kelebihan, kekurangan, peluang dan ancaman. Sehingga animasi ini dapat berguna secara optimal.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, desain karakter dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

### **1.6.4 Implementasi Rancangan**

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan film animasi 2D.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

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

Dalam bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film animasi, pewarnaan, tahapan film animasi, video edukasi, dan materi pergaulan bebas.

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

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

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

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan testing)

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**