

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa ini perkembangan media komunikasi sangatlah cepat, semakin pesatnya perkembangan zaman pun nilai-nilai budaya juga lambat laun menghilang. Padahal penanaman nilai dan budaya di sebuah negara perlu dijunjung tinggi dan dilestarikan untuk identitas suatu bangsa. Pengenalan budaya pada siswa dapat dilakukan dengan kunjungan wisata, menyaksikan festival budaya baik dari Youtube maupun secara nyata, maupun dari film animasi.

Film animasi merupakan sarana media komunikasi dan pembelajaran yang tepat dan menarik terutama bagi anak usia dini, yaitu siswa TK Indriyasana Pugeran Yogyakarta. Dalam kehidupan sehari-hari kita juga sering sekali menemui adanya film animasi, dengan kegunaannya sebagai hiburan maupun sebagai media komunikasi. Termasuk juga untuk anak-anak pada masa sekarang yang kehidupannya tidak bisa terlepas dari gawai pasti mereka juga sering melihat film animasi untuk sekedar hiburan atau belajar. Tetapi apakah film animasi yang tersedia di media komunikasi saat ini dapat menjamin untuk dijadikan tontonan yang berkualitas bagi anak-anak.

Maka dibutuhkan suatu tontonan yang dapat dijadikan alternatif sebagai hiburan yang mendidik bagi anak-anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media digital. Sehingga, dengan Video animasi motion grafik 2 dimensi "Pengenalan Budaya Jepang Pada siswa TK" ini, diharapkan dapat menjadi sarana

pembelajaran pengenalan budaya jepang yang dapat menambah wawasan keanekaragaman budaya bagi anak-anak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan secara informal dengan Ibu R Erna Widya S.,S.Pd , selaku kepala sekolah TK Indriyasana. Beliau menjelaskan bahwa, kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak-anak didiknya menggunakan imajinasi secara individual. Wawancara dilakukan pada tanggal 2 April 2019. Beliau juga mengatakan, belum pernah mengajarkan budaya dari negara lain selain negara Indonesia. Dengan menerapkan implementasi motion grafik pada animasi 2D diharapkan anak-anak didiknya dapat mudah dalam mengenal budaya asing dalam hal ini budaya Jepang.

Berdasarkan wawancara awal tersebut, maka peneliti melihat bahwa pada siswa TK sesuai untuk mengimplementasi metode motion grafik pada animasi pengenalan budaya Jepang khususnya di TK Indriyasana Pugeran yang berlokasi di jalan Suryaden no. 63 Yogyakarta. Maka dari itu penulis ingin mengangkat permasalahan ini dengan membuat penelitian lebih lanjut dalam judul "*Motion Grafis pada Video Pengenalan Budaya Jepang*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana membuat animasi motion grafik 2 dimensi “Pengenalan Budaya Jepang Pada Siswa TK Indriyasana Pugeran”?
2. Bagaimana menerapkan motion grafik dalam animasi 2D pengenalan budaya Jepang?
3. Bagaimana menyampaikan pengenalan budaya Jepang dalam animasi pengenalan budaya Jepang?

1.3 Batasan Masalah

1. Video animasi 2 dimensi ini dibuat dalam bentuk motion grafik
2. Video animasi 2 dimensi dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2014, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Audition CC 2014.
3. Video animasi ini berdurasi 3 menit.
4. Video Animasi ini menggunakan 8 dari 12 prinsip animasi, yaitu *Squash and Strectch*, *Staging*, *Follow Throught and Overlapping Action*, *Slow In Slow Out*, *Arcs*, *Timing*, *Exaggeration*, dan *Solid Drawing*.
5. Video animasi ini dibuat sebagai media hiburan dan pembelajaran karakter yang mendidik bagi anak-anak.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah :

1. Membuat Implementasi motion grafik animasi 2D pengenalan budaya Jepang.
2. Menerapkan motion grafik dalam animasi pengenalan budaya Jepang.
3. Penyampaian pengenalan budaya Jepang dalam animasi 2D pengenalan budaya Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Motion grafik dalam animasi 2D dapat membantu penyampaian informasi dan menambah daya tarik bagi target audience untuk lebih mengenal budaya Jepang
2. Mengetahui budaya Jepang

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data (Studi Pustaka)

Peneliti mendapatkan referensi dan informasi terkait dengan penelitian yang peneliti lakukan dari jurnal, buku dan internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh peneliti adalah penerapan tahapan pra produksi animasi 2D.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah tahapan produksi dan pasca produksi.

1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* yang digunakan oleh peneliti adalah metode kuesioner terhadap masyarakat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi uraian tentang tinjauan pustaka, dasar teori, metode analisis, metode perancangan dan metode pengembangan yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi uraian tentang metode analisis kebutuhan, serta metode perancangan berupa tahapan pra produksi animasi 2 dimensi.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi uraian tentang metode pengembangan berupa tahapan produksi dan paska produksi animasi 2 dimensi, serta metode *testing* dan implementasinya.

BAB V Penutup

Bab ini berisi uraian tentang kesimpulan dan saran yang berguna untuk memperbaiki kelemahan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIR**