

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer yang memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan pendidik, salah satunya adalah untuk membantu proses pemvisualisasian cerita melalui film animasi. Menurut penelitian animasi “Dahsyatnya Sedekah” Film animasi merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru maupun orang tua dalam memberikan variasi pengajaran sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar karena belajar menjadi menyenangkan dengan adanya unsur hiburan [1].

Dalam Perancangan Penelitian, mengambil sebuah cerita tentang perjalanan 3 ulat bulu yang terinspirasi dari cerita senja. Cerita yang mengandung unsur-unsur positif baik untuk perkembangan anak. Peran dari cerita kisah 3 ulat bulu ini, menyampaikan bagaimana pentingnya arti dari kata sabar untuk mendapatkan hal-hal yang kita inginkan. Cerita 3 ulat bulu ini di tujukan kepada anak-anak agar anak-anak mendapatkan pelajaran yang berharga dari kisah 3 ulat bulu dan menjadikan sebuah acuan bagi kehidupan mereka.

Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak. Dari penayangan film animasi adapun manfaat yang diperoleh untuk anak yaitu imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak. Namun tidak hanya sisi positif yang bisa diambil oleh anak, melainkan sisi negatifnya juga ikut terekam oleh anak,

misalnya perilaku buruk yang ada pada karakter film kartun atau animasi yang dilihatnya seperti kebohongan, kenakalan, dan perilaku tidak terpuji lainnya sehingga memberikan nilai edukasi yang tidak baik terhadap perkembangan anak [2].

Di dalam Pembuatan animasi yang pastinya berhubungan dengan namanya frame atau gambar, untuk menjalankan sebuah film animasi. Diumpamakan anda memiliki sebuah buku yang mempunyai gambar berseri di setiap halaman, bila dengan menggunakan jempol anda membuka buku dengan cepat maka gambar yang berseri tadi terlihat bergerak [3]. Penggunaan *frame by frame* dalam membuat film animasi sangat di perlukan, sehingga setiap adegan-adegan didalam *frame* yang di tampilkan tidak tampak kaku ketika di tonton oleh anak-anak.

Pembuatan *Cartoon* tentunya berhubungan dengan software dalam pembuatan animasi 3 ulat bulu. Di penelitian ini, menggunakan software pensil2d dan adobe premiere untuk membuat animasi kisah Perjalanan 3 ulat bulu. Pensil2d merupakan software untuk membuat animasi dengan mudah, karena menu didalamnya sedikit sehingga memudahkan para penggunanya. Fitur utama dari pensil2d untuk mengatur frame rate, impor gambar, impor suara, menyisipkan warna dan lainnya. *Software Adobe premiere* merupakan video editing profesional dengan mempunyai beberapa feature dan peralatan editing yang inovatif yang mendukung sebagian besar teknologi yang up to date, dan pilihan ouput untuk media yang luas termasuk DVD. Dapat dipercaya bisa membantu dalam pengerjaan film animasi kisah perjalanan 3 ulat bulu [4].

Manfaat dari proyek akhir ini adalah dapat memberi inspirasi, menyampaikan pesan moral dan juga menghibur bagi anak-anak. Maka dari itu, untuk dapat memberi inspirasi, menyampaikan pesan dan juga menghibur bagi anak-anak. Penulis membuat penelitian yang berjudul "Perancangan Animasi 3 Ulat Bulu untuk Anak dengan Teknik *Frame By Frame* Menggunakan *Software Pencil2d* dan *Software Adobe Premiere*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah bagaimana membuat animasi 2d kisah 3 ulat bulu untuk anak dengan teknik *frame by frame* menggunakan *software pencil2d* dan *software adobe premiere* ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Tokoh animasi terdiri dari 3 karakter
2. Tema cerita tentang Perjalanan 3-ulat bulu
3. Durasi animasi 2D tidak lebih dari 01.49 menit.
4. Animasi 2D ini di buat menggunakan *software : Pencil2d* dan *Adobe Premiere*

1.4 Maksud dan tujuan Penelitian

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

1. Menghasilkan sebuah Animasi 2D kisah dari 3 ulat bulu yang dapat di tonton oleh anak
2. Sebagai media informasi dengan animasi 2D yang dapat memberikan pesan-pesan moral, dan menghibur untuk anak-anak yang menonton kisah tersebut.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika 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 kisah Perjalan 3 ulat untuk anak-anak.
2. Bagi Penulis
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah.

b. Menambah pengalaman, memperluas wawasan, dan ikut berperan dalam pengembangan ilmu teknologi informasi.

c. diharapkan dari penelitian ini anak-anak yang menonton animasi 2D kisah perjalanan 3 ulat bulu tersebut, dapat memberi inspirasi, menyampaikan pesan moral dan juga menghibur bagi anak-anak.

1.5.1 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 [5].

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diperlukan untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan 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.

1.5.3 Metode Analisis

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

1.5.4 Metode Perancangan

Metode ini akan dilakukan perancangan pada animasi 2d, metode perancangan yang akan digunakan yaitu tahapan pra produksi, tahapan produksi, dan tahapan pasca produksi. Dari metode perancangan yang digunakan mulai dari tahapan pra produksi yang meliputi (ide cerita, tema, naskah cerita, character, dan storyboard), kemudian tahapan produksi meliputi (in between dan coloring) dan pasca produksi meliputi (editing, rendering dan testing) [6].

1.5.5 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 tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, 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 sistem 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.