

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi adalah suatu gambar bergerak dari beberapa sekumpulan objek yang disusun beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan yang terjadi. Selain dalam bentuk bergerak animasi sendiri bisa berupa permainan dan media promosi. Perkembangan animasi di industri perfilman Indonesia bukan hanya saja dijadikan sebagai media hiburan namun animasi juga digunakan sebagai media promosi, media pembelajaran, bahkan sebagai media untuk menyampaikan suatu aspirasi yang mempunyai pesan moral.

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi orang tua atau guru dan anak-anak. Bagi orang tua, animasi dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendidik anak dalam membangun karakter. Bagi pengajar, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada anak. Bagi anak, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu.

Mengenal Allah adalah salah satu bagian pengetahuan yang paling mendasar bagi umat Islam, pentingnya mengetahui Allah sejak kecil sudah kewajiban dikarenakan Allah adalah sang pencipta setiap makhluk yang ada dimuka bumi ini. Kemudian suatu ilmu tergantung pada perkara yang dipelajari

dalam ilmu tersebut karena tidak ada yang lebih mulia daripada Allah SWT. Maka ilmu mengenal Allah merupakan ilmu yang paling mulia.

Dari penjelesan diatas maka penulis tertarik untuk membuat sebuah penelitian animasi 2D berdasarkan permintaan untuk membatu proses pembelajaran dan pengajaran tentang mengenal Allah, yaitu dengan judul “Pembuatan Animasi 2D “Mari Mengenal Allah” pada TKIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “*Bagaimana membuat Animasi 2D “ Mari Mengenal Allah ”pada TKIT Salman Alfarisi 2 Yogyakarta?*”

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan animasi ini melibatkan banyak elemen didalamnya, sehingga penulis menetapkan batasan-batasan pada masalah yang berkaitan dalam pembuatan animasi ini sebagai berikut :

1. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D
2. Pembuatan Animasi 2D “Mari Mengenal Allah” sebagai Media Pembelajaran pada TKIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta (mengenal benda-benda buatan manusia dan ciptaan Allah).
3. Konsep pembuatan animasi ini merupakan animasi berbentuk film pendek yang menggabungkan cerita, dialog, narasi dan *motion graphic*.

4. Materi yang ada dalam animasi 2D “Mari Mengenal Allah” bersumber pada TKIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta.
5. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe After Effect CS6*, juga menggunakan beberapa *software* multimedia lain seperti *CorelDraw X7*, *Adobe Audition CS6* dan *software* pendukung lainnya.
6. Menggunakan format *file* video *mp4* dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920 x 1080p.
7. Video ini berformat H.264 – Mp4 dengan durasi 4 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun dalam sebuah penelitian tentu terdapat tujuan-tujuan, sehingga penelitian ini dapat memiliki hasil akhir yang yang jelas, berikut adalah tujuan dari penelitian :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta
2. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Membuat animasi 2D dengan menggunakan karakter keluarga (Bapak Abu, Ibu Ummi, Iman, dan Annisa)
4. Meningkatkan pengetahuan penulis dan pengguna tentang pentingnya mengenal Allah.
5. Membantu menyampaikan materi pembelajaran mengenal Allah bermula dari mengenal benda-benda buatan manusia dan ciptaan Allah.

1.5 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dalam pembuatan animasi 2D “Mari Mengenal Allah” pada TKIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta adalah dengan pengumpulan dan penganalisisan data.

1.5.1 Tahap Analisis

1. Studi Literatur

Tahap pengumpulan data dengan membaca teori-teori, buku referensi, artikel, jurnal, memanfaatkan fasilitas internet dan lain-lain untuk mendapatkan dasar teori yang berkaitan dengan skripsi yang dibuat.

2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi yang mempunyai ciri yang sama.

3. Wawancara

Melakukan pengumpulan informasi dengan cara mengadakan diskusi dan wawancara terhadap topik yang berkaitan mengenai skripsi ini dengan kepala sekolah dan kurikulum yayasan TKIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta.

1.5.2 Tahap Perancangan

Perancangan animasi menggunakan model pra produksi, produksi dan pasca produksi yang meliputi rancangan ide, tema, *storyboard*, naskah narasi, perangkat lunak yang digunakan adalah *CoreDRAW X7* untuk mendesain karakter atau ornamen pada animasi, untuk membuat video dan memberikan efek pada video

menggunakan *Adobe After Effect CS6*. Sedangkan untuk mengisi audio akan menggunakan *Adobe Audition CS6*.

1.5.3 Tahap Pengujian

Peneliti melakukan tahap pengujian terhadap video animasi dengan memutar video dikelas menggunakan proyektor.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan menyusun skripsi agar lebih terarah, dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung tentang judul penelitian, menjelaskan pengertian mengenai animasi, serta beberapa landasan teori yang berkaitan dengan teknik pembuatan animasi dan proses pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini menjelaskan tentang analisis terhadap masalah yang sedang diteliti. Selain menganalisa masalah, dalam bab ini berisi analisis pembuatan animasi 2D yang di buat oleh penulis meliputi tema, *synopsis*, *design* karakter dan pembuatan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan akan dijelaskan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan hasil pembuatan animasi 2D yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bab berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

