

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi sekarang lebih mudah dibuat karena banyaknya software yang bisa digunakan untuk membuat animasi. Banyak animasi yang sudah di buat di industri untuk hiburan, periklanan bahkan pendidikan. Dalam dunia pendidikan animasi masih sangat jarang digunakan untuk memvisualisasikan suatu materi pembelajaran. Kebutuhan visual yang digunakan untuk memenuhi alat atau fasilitas belajar peserta didik juga sangat penting. Dipelukan alat bantu yang menunjang kebutuhan para peserta didik seperti *Ensiklopedia*, *Pop-up Book*, Animasi, dan buku berwarna agar visualiasi peserta didik tersampaikan dengan mudah. Di majalah *The Technology Teacher* oleh Henry L. Harsson dan Laura J. Hummel (Mei/Juni 2010 Vol 69 hlm. 20-25) menyatakan "*Since animated character have of entertainment and advertising, using them in the classroom can become another tool for reaching student who have visual and kinesthetic learning style*" di dalam majalah ini menjelaskan beberapa tahun terakhir animasi juga masuk ke bidang pendidikan dimana peserta didik yang memiliki daya imajinasi/visualisai yang bagus lebih mudah memahami materi yang susah dimengerti.

Sulistyo-Basuki dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Dokumentasi* (2004) buku ajar ialah sebuah buku yang digunakan untuk pendidikan dan pengajaran, disusun dengan sedemikian rupa agar pembacanya memperoleh pengertian mengenai sebuah subjek yang dibacanya. Buku ajar sangat berpengaruh dalam penerimaan informasi yang berpengaruh dengan hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya kelas tinggi. Buku ajar yang digunakan justru tidak begitu mencuri perhatian para siswa untuk

membacanya, dikarenakan penyampaian informasi dalam buku ajar tidak begitu menarik minat siswa untuk membacanya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang lingkungan alam dimana membutuhkan visual yang baik, salah satunya adalah metamorfosis. anak kelas tinggi diminta untuk mampu mendeskripsikan daur hidup beberapa hewan di lingkungan sekitarnya salah satunya Kupu-kupu. Berdasarkan hal tersebut anak Sekolah Dasar (SD) kelas tinggi khususnya yang duduk di bangku kelas 4 (empat) membutuhkan media informasi yang menarik untuk penerimaan informasi secara optimal. Penyajian materi pembelajaran yang sering digunakan adalah ceramah tanpa ada visualisasi, walaupun ada visualisasinya menggunakan buku ajar yang hanya akan menampilkan gambar saja sehingga peserta didik akan kesulitan memahami proses metamorfosis[1].

Banyak teknik dalam membuat animasi seperti *cut out*, *silhouette*, *collage*, *puppet*, *classic*, *stop-motion*, *frame by frame*, dan *expression*. Dari banyaknya teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi yang paling sering digunakan adalah teknik *frame by frame* dan *expression*. Pada animasi ini lebih di tekankan menggunakan teknik *frame by frame* dimana teknik ini banyak digunakan dalam pembuatan animasi[2]. Maka dari itu animasi 2D “metamorfosis kupu-kupu” ini akan dibuat menggunakan teknik *frame by frame* agar peserta didik lebih tertarik mempelajari metamorfosis dan mudah memahaminya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka bisa diambil rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana Implementasi Teknik *Frame by Frame* Dalam Animasi 2D “Metamorfosis Kupu-Kupu” Sebagai Media Pembelajaran?

- b. Bagaimana Pembuatan Animasi “Metamorfosis Kupu-Kupu” menggunakan teknik *frame by frame*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disimpulkan di atas, batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- Teknik *frame by frame* harus menggambar satu persatu dan di gabungkan sehingga menjadi animasi maka memakan waktu yang cukup lama.
- Teknik *frame by frame* memiliki gambar yang banyak sehingga membutuhkan proses rendering yang lama.
- Untuk menambahkan beberapa efek atau suara selain menggunakan Adobe Animate perlu menggunakan software Adobe Premiere Effect yang memiliki *plugin* yang lebih lengkap.

1.4 Tujuan Penelitian

Menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan serta mempermudah guru menjelaskan materi. Selain itu mampu mengilustrasikan implementasi teknik *frame by frame* dalam animasi “metamorfosis kupu-kupu” sebagai media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Dapat menjadi landasan dalam perkembangan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi nilai tambah pengetahuan dalam bidang animasi di Indonesia. Membuat daya tarik untuk para siswa dalam proses pembelajaran sehingga para siswa tidak merasa bosan saat belajar.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian di gunakan untuk memperoleh kebenaran menggunakan tata cara tertentu. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data yaitu kuesioner.

Kuesioner adalah metode yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis secara offline maupun online kepada responden untuk dijawab dengan tujuan untuk mengumpulkan data atau informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang terdapat pada penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah pada penelitian, tujuan yang dicapai dalam penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan.

1.7.2 BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi kajian pustaka penjelasan penelitian lain yang telah dilakukan, dasar teori yang melandasi penelitian, dasar teori kutipan menginformasikan sumber karya atau tulisan orang lain.

1.7.3 BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi alat dan bahan penelitian dalam pembuatan animasi, serta menjelaskan alur penelitian.

1.7.4 BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi perancangan penelitian yang sudah dibuat dan pembahasan dari hasil penelitian secara teoritik.

1.7.5 BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan saran penelitian untuk perkembangan penelitian selanjutnya.