

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi adalah salah satu media untuk menyampaikan pesan berupa film kartun. Perkembangan animasi di Indonesia cukup pesat. Teknik pembuatan animasi pun beragam mulai dari tradisional atau komputer.

Teknik pembuatan animasi tradisional adalah menggunakan kertas lalu digambar *Frame by Frame*. Sedangkan untuk animasi dengan bantuan komputer menggunakan bantuan antara lain *Vector Animation* dan *Rigging Character*. Pembuatan animasi komputer diterapkan pada animasi 3D dan animasi 2D.

Saat ini, kebanyakan penyampaian edukasi tentang kesehatan masih dengan penyelenggaraan penyuluhan, atau sosialisasi, dan media penyampaiannya berupa video dokumenter. Animasi kartun dapat digunakan sebagai media penyampaian edukasi tentang kesehatan. Davis (2011) mengungkapkan penyampaian informasi dalam bentuk kartun bisa lebih menarik dan lebih mudah dipahami masyarakat.

Sejauh ini, pembuatan animasi sudah banyak yang menggunakan cara digital, mengingat zaman sekarang adalah era nya digital (Stephen Cavalier, 2011). Pembuatan Animasi Kartun 2D Edukatif “10 Kebiasaan Buruk yang Dapat Merusak Gigi Kita” akan dikemas secara informatif dalam bentuk animasi 2D *motion graphic* yang proses pembuatannya adalah

full digital. Didalam video tersebut dijelaskan 10 hal apa saja yang dapat merusak gigi, dengan durasi kurang lebih 4 - 5 menit.

Pembuatan Animasi Kartun 2D Edukatif 10 Kebiasaan Buruk yang Dapat Merusak Gigi Kita diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang kesehatan gigi.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah yang dapat diambil dalam prosesnya adalah hasil yang ingin dicapai dalam skripsi itu yaitu:

Bagaimana menerapkan Motion Graphic dalam animasi kartun "10 Kebiasaan Buruk yang Dapat Merusak Gigi"?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan iklan animasi ini, batasan masalah penelitian agar membatasi masalah yang diangkat antara lain sebagai berikut:

1. Informasi yang dibahas berhubungan dengan Kesehatan Gigi sebagai objek dalam animasi kartun.
2. Software yang digunakan yaitu :
 - a. Adobe Photoshop CS6
 - b. Adobe After Effect CS6
 - c. Audacity 2.1.2
3. Animasi disajikan dalam format 2D.
4. Video animasi berdurasi kurang lebih 4-5 menit
5. Video disajikan dalam frame rate 24 fps.

6. Resolusi video 1920 x 1080 pixel.
7. Media publikasi yang digunakan adalah Youtube.

Syarat publikasi di Youtube:

- a. Durasi video maksimal 12 jam.
 - b. Video merupakan karya baru, original, bukan hasil jiplakan dan/atau mengambil sebagian hak cipta orang lain.
 - c. Bahasa yang dapat digunakan di dalam keseluruhan video adalah bahasa Indonesia, bahasa asing, maupun bahasa daerah. Jika menggunakan bahasa asing atau daerah diwajibkan untuk menyertakan subtitle (terjemahan) dalam bahasa Indonesia.
 - d. Video tidak boleh mengandung unsur yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia; Kesusilaan, moral, perdukunan/mistik dan SARA (Suku, Agama, dan RAS) tertentu, kekerasan, promosi produk komersial, serta tidak mengandung unsur pornografi.
 - e. Format video MOV, AVI, MPEG atau MP4.
8. Format video yang dihasilkan MP4 Video.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Penjelasan langkah-langkah pembuatan video animasi dengan judul “10 Kebiasaan Buruk yang Dapat Merusak Gigi”.
2. Penerapan *Motion Graphic* dalam pembuatan animasi berjudul “10 Kebiasaan Buruk yang Dapat Merusak Gigi”.

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi kartun 2D.
2. Memperkenalkan berbagai macam kebiasaan yang dapat merusak gigi serta pencegahannya.
3. Melakukan editing film animasi dengan bantuan aplikasi komputer.
4. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat penelitian bagi penulis, sebagai mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta :

1. Menambah wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai bidang teknologi informasi.
2. Mengasah keahlian dalam menerapkan Teknik Motion Graphic dalam pembuatan animasi edukatif.

1.5.2 Manfaat penelitian bagi Masyarakat :

1. Masyarakat lebih mudah dalam menerima informasi tentang kesehatan gigi.
2. Memberikan pandangan pada masyarakat agar selalu merawat gigi dan mencegah rusaknya.

1.5.3 Manfaat bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta :

Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang mengerjakan skripsi.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1. Metode Observasi

Meninjau dan mengamati terhadap kartun edukasi sebagai media penyampaian pesan yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.6.1.2. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku, tutorial dan materi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi dari cerita hingga hasil akhir yang diperoleh dari media cetak maupun online.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non-fungsional, dan analisis SWOT.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra produksi yang meliputi penyusunan cerita, pembuatan desain karakter, dan storyboard. Produksi yang meliputi pembuatan karakter, animasi, dan merekam suara. Pasca produksi yang meliputi *compositing* dan *rendering*.

1.6.4 Metode Testing

Hal yang di *testing* meliputi kualitas sesuai standart kompetisi film maupun video hingga pengujian kualitas audio. Menurut Cheppy Riyana (2007: 11-14), untuk melihat kualitas video dapat dilihat dari resolusi, aspect ratio, dan fps.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah proses penyusunan skripsi ini, maka digunakan sistematika penulisan yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi definisi-definisi dasar tentang multimedia, animasi dan jenisnya. Lalu tinjauan pustaka yang terdiri dari teori-teori yang relevan berkaitan dengan pembuatan animasi edukasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis dan perancangan dalam pembuatan kartun animasi edukatif berdasarkan metode yang dipakai dalam tahap produksi mulai dari ide cerita, tema, desain karakter, dan *storyboard* yang akan diimplementasikan dalam animasi kartun "10 Kebiasaan Buruk yang Dapat Merusak Gigi Kita"

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan bagaimana proses pembuatan kartun animasi 2D “10 Kebiasaan Buruk yang Dapat Merusak Gigi Kita” agar video yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik, pra produksi (ide cerita, desain karakter, dan *storyboard*), produksi (pembuatan animasi, penambahan music dan *sound FX*), hingga tahap pasca produksi (editing, rendering).

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dalam proses pembuatan kartun animasi 2D “10 Kebiasaan Buruk yang Dapat Merusak Gigi Kita” serta permohonan kritik dan saran yang bersifat membangun.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar buku maupun sumber-sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan penelitian ini.