

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern ini perkembangan *gadget* di Indonesia sangat pesat. *Gadget* adalah barang elektronik canggih yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi serta penggunaan yang mudah dan praktis. Dikarenakan beberapa faktor dalam penggunaan *gadget* yang mudah dan praktis, hal ini menyebabkan pengguna *gadget* berkembang dengan pesatnya dari anak-anak hingga dewasa. Tentunya hal tersebut memiliki dampak positif dan negatif, dimana dampak positif dapat terjadi apabila penggunaan *gadget* tersebut digunakan sebagaimana mestinya sesuai kebutuhan. Namun, dampak negatif akan dapat terjadi apabila *gadget* tidak digunakan sebagaimana mestinya terutama pada anak usia dini.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Paulus Tan beserta tim selaku mahasiswa fakultas ilmu sosial dan humaniora, Universitas Bunda Mulia Jakarta bahwa anak usia dini secara umum menghabiskan waktunya dengan bermain dan mencoba hal-hal baru. Tetapi sayangnya di zaman modern ini, anak-anak jauh lebih suka menghabiskan waktunya dengan *gadget* dan bukan bersama teman-temannya [1]. Juga dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh M. Hafiz Al-Ayouby selaku mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik, Universitas Lampung, Bandar Lampung bahwa dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* kepada anak usia dini menjadikan anak cenderung untuk individualis, susah

bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian *gadget* yang pada akhirnya otak anak – anak sulit berkembang [2].

Berdasarkan hasil uraian masalah dan penelitian diatas, maka peneliti memiliki solusi dalam mengatasi masalah dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* terhadap anak usia dini yaitu dengan menyajikan sebuah media yang menarik bagi anak dimana media ini bertujuan untuk mempengaruhi emosi psikologis anak bahwa berinteraksi dilingkungan luar lebih penting daripada bermain *gadget* didalam rumah. Dimana media tersebut diwujudkan dengan cara menyajikannya dalam bentuk sebuah animasi 2 dimensi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan dan pembuatan sebuah animasi untuk mempengaruhi emosi psikologis seorang anak bahwa berinteraksi diluar lingkungan lebih penting daripada bermain *gadget* didalam rumah?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penulis membatasi masalah meliputi :

1. Target audience animasi ini adalah semua umur.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi ini memadukan antara teknik animasi tradisional dengan animasi digital.
3. Menggunakan standar video HDTV (1280x720 pixel)

4. *Software* yang digunakan dalam pembuatan *motion comic* antara lain:
 - a. Adobe Photoshop CC.
 - b. Adobe After Effect CC.
 - c. Adobe Audition CC.
 - d. Adobe Premiere CC.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dengan menyaksikan animasi 2D ini seorang anak dapat menyadari bagaimana pentingnya bermain bersama seorang teman.
2. Diharapkan dengan menyaksikan animasi 2D ini seorang anak dapat menyadari bahwa lingkungan diluar rumah sangatlah menyenangkan.
3. Diharapkan dapat membantu orang tua dalam mendidik karakter anak untuk melakukan kegiatan positif diluar rumah dan tidak terpaku dengan media digital.
4. Dalam animasi 2D ini bertujuan untuk memberikan informasi terhadap anak tentang betapa asiknya bermain diluar rumah bersama teman-teman, daripada hanya terpaku didalam rumah bermain dengan media digital seperti handphone, smartphone, komputer, dan lain sebagainya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi objek penelitian :

1. Menimbulkan rasa sosial dan setia kawan.

2. Menyadarkan bahwa pentingnya memiliki seorang teman.
3. Menyadarkan betapa luas dan asiknya bermain diluar rumah.
4. Menyadarkan sang anak maupun orang tua tentang pengaruh negatif dari *gadget* bagi kehidupan.
5. Dapat menambah pengetahuan sekaligus menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama kuliah dalam kehidupan nyata,

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan.

Jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data diperoleh dari sumber langsung (*data primer*) atau data diperoleh dari sumber tidak langsung (*data sekunder*).

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, ialah :

1.6.1.1 Metode Angket

Angket / kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang

lain yang dijadikan responden untuk dijawab secara langsung ataupun tidak langsung (melalui media sosial).

1.6.2 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah waterfall menurut M.Suyanto



Gambar 1.1 Skema Metode Perancangan

1.6.2.1 Tahap Praproduksi

Merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses produksi. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama dalam pembuatan film dimana jenis cerita, penokohan, alur cerita, dan pembentukan karakter film ditentukan ditahap ini. Berikut elemen – elemen dalam tahap praproduksi yaitu :

1. Analisis Alat Bahan

Menganalisis kebutuhan baik software maupun hardware yang dibutuhkan dalam pembuatan film. Kebutuhan software dan hardware memang sangat diutamakan karena untuk proses pembuatan animasi. Juga menganalisis kebutuhan bahan untuk pembuatan animasi seperti kertas tinta pensil dll.

2. Konsep

Membuat konsep cerita yang akan dibuat dengan ciri khas dan teknik yang akan digunakan dalam animasi tersebut.

3. Ide

Setelah konsep jadi barulah bisa menentukan ide cerita yang baik. Bagaimana plot cerita, genre film, dan penokohan.

4. Naskah

Naskah dapat dibuat setelah adanya konsep dan ide yang sudah matang, bentuk naskah sudah lebih jelas sudah ada tokoh, adegan, setting tempat dan angle camera.

5. Storyboard

Storyboard adalah visualisasi daripada naskah dalam bentuk gambar per adegan. Sebagai rancangan pergerakan objek yang akan dianimasikan supaya lebih jelas dan bisa dibaca oleh semua orang yang terlibat.

1.6.2.2 Tahap Produksi

Tahap produksi adalah inti dari keseluruhan proses, tahap ini sangat mempengaruhi visual dan kualitas gambar pada hasil akhir. Berikut elemen – elemen dalam tahap PraProduksi yaitu :

1. Layout

Perancangan Layout adalah proses awal produksi, karena mengandung informasi visual yang berupa sketsa atau gambaran yang lebih detail tentang scene pada setiap animasi yang akan dibuat. Layout sangat diutamakan untuk background, dan digambar secara hitam putih juga lebih cenderung

menggambarkan rancangan secara detail agar mempercepat proses animasi.

2. Dubbing

Proses merekam suara untuk karakter maupun voice over.

3. Desain Karakter

Pembuatan karakter tergantung pada 2 hal, keterampilan menggambar tangan atau secara digital (komputer).

4. Animasi

Setelah karakter, objek dan background siap. Proses selanjutnya adalah animasi. Mulai dari animasi karakter sampai background sesuai kebutuhan animasi.

5. Visual Effect

Setelah animasi selesai, untuk lebih membuat animasi tersebut hidup tahap selanjutnya adalah visual efek, penambahan seperti api, asap, kabut adalah prosesnya.

6. Rendering

Ini adalah proses yang mengakhiri tahap produksi, rendering berguna untuk mengubah atau menerbitkan project animasi pada software untuk mendapatkan hasil video dalam format file tertentu.

1.6.2.3 Tahap Pasca Produksi

Tahap ini menugaskan kita untuk dapat menambahkan modifikasi akhir yang dapat membuat animasi terlihat lebih bagus. Terdapat beberapa proses

didalamnya seperti *Compositing, Color Correcting, Dubbing / Musik / Sound Effects*, dan *Final Output*.

1. Composing

Proses composing adalah proses dimana animasi perscene digabungkan menjadi 1 dengan backsound, sound effect dan dubbing menjadi satu film yang sudah lengkap.

2. Grading

Proses selanjutnya adalah grading. Pewarnaan pada animasi. Penting karena memperhalus warna sehingga menyatu secara keseluruhan

3. Rendering

Proses yang mengakhiri tahap produksi, rendering berguna untuk mengubah atau menerbitkan project animasi pada software untuk mendapatkan hasil video dalam format file tertentu. Didalam proses ini, kalian dapat menentukan konversi, format, bit rate, resolusi, dan opsi lain sesuai kebutuhan.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini materinya sebagian besar berupa: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi uraian teori yang dibahas secara detail yang berhubungan dengan analisis dan pembuatan animasi 2D "Where Is My Friend?"

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang analisis dan perancangan untuk membuat animasi 2D "Where Is My Friends?"

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil penelitian sesuai dengan acuan dan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan, serta penjelasan tentang proses praproduksi hingga pasca produksi animasi 2D.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisit tentang kesimpulan dan kritik saran dimana kesimpulan menyajikan pemaknaan secara terpadu terhadap hasil penelitian yang telah diperoleh. Dari kesimpulan selanjutnya penulis dapat memberikan saran-saran atau rekomendasi agar terciptanya penelitian yang lebih baik..

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat sumber referensi yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi.