

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan salah satu bentuk program komputer yang paling banyak digunakan, animasi bisa dalam bentuk gambar bergerak, permainan ataupun media informasi. 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.

Gigi merupakan salah satu bagian dari tubuh yang paling banyak digunakan, pentingnya menjaga kesehatan gigi dari kecil sudah menjadi kewajiban dikarenakan gigi yang rusak akan sangat tidak baik dalam melakukan aktifitas seperti mengunyah makanan. Biasanya para orang tua ataupun para praktisi kesehatan terkadang memberikan penjelasan mengenai kesehatan gigi menggunakan alat bantu berupa replika gigi, atau bahkan hanya sekedar menggambar di papan tulis.

Metode diatas dapat ditemui kendala dan kekurangan, seperti beberapa anak mengalami kejenuhan dan kebosanan, apalagi dalam masa kanak-kanak yang senang bermain dan cenderung aktif serta lebih menyukai gambar-gambar yang bergerak.

Diharapkan dengan media informasi yang menerapkan teknologi animasi 2D yang berbentuk film ini, dapat menambah daya tarik dan daya ingat anak dalam hal mengingat informasi yang disampaikan melalui sajian

berbentuk animasi. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengambil skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi 2D ‘Ayo! Merawat Gigi’ sebagai Media Informasi Kesehatan Gigi pada Anak.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *“Bagaimana membuat Animasi 2D ‘Ayo! Merawat Gigi’ sebagai Media Informasi Kesehatan Gigi pada Anak ?”*

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 ‘Ayo! Merawat Gigi’ sebagai Media Informasi Kesehatan Gigi pada anak ini dibuat untuk segmentasi anak usia 4-12 tahun yang membahas mengenai (sebab - akibat tidak merawat gigi dan perawatan kesehatan pada gigi).
3. Konsep pembuatan animasi ini merupakan animasi berbentuk film pendek yang menggabungkan cerita, dialog, narasi dan motion grafik.
4. Materi yang ada dalam animasi 2D “Ayo ! Merawat Gigi” bersumber pada ahli gigi atau koas kedokteran gigi
5. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe After Effect CC*, juga menggunakan beberapa *software* multimedia

lain seperti *Adobe Illustrator CC*, *Adobe Audition CC* dan *software* pendukung lainnya.

6. Menggunakan format *file* video .mp4 dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920 x 1080p.
7. Video ini berformat H264 – 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 jelas, berikut adalah tujuan dari penelitian :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta
2. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK Amikom Yogyakarta
3. Membuat animasi 2D dengan menggunakan karakter gigi (Geraham besar, Geraham kecil, Seri dan Taring)
4. Meningkatkan pengetahuan penulis dan pengguna tentang pentingnya menjaga dan merawat gigi
5. Membantu menyampaikan informasi pengetahuan mengenai pentingnya menjaga dan merawat gigi pada usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dibahas :

1. Bagi Penulis

- a. Membantu pembuatan media informasi yang menghibur, menarik dan mendidik.
- b. Mampu membuat animasi 2D secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.

2. Bagi Masyarakat

- a. Hasil penelitian dapat mendukung bahan ajar bagi orang tua, praktisi kesehatan gigi dalam memberikan informasi terkait dengan pentingnya merawat dan menjaga kesehatan gigi pada anak.
- b. Dapat digunakan oleh instansi pendidikan dan kesehatan gigi untuk meningkatkan mutu dan kualitas dalam menyampaikan informasi pada anak, khususnya untuk merawat gigi pada anak.
- c. Manfaat animasi 2D yang berbasis multimedia sebagai sarana media informasi, untuk menarik dan memotivasi anak akan pentingnya merawat dan menjaga gigi.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dalam pembuatan animasi 2D 'Ayo! Merawat Gigi' sebagai Media Informasi Kesehatan Gigi pada Anak adalah pengumpulan dan penganalisisan data.

1.6.1 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 ahli gigi / koas kedokteran gigi.

1.6.2 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 *Adobe Illustrator CC* untuk mendesain karakter atau ornamen pada animasi, untuk membuat video dan memberikan efek pada video menggunakan *Adobe After Effect CC*. Sedangkan untuk mengisi audio akan menggunakan *Adobe Audition CC*.

1.6.3 Tahap Pengujian

Peneliti melakukan tahap pengujian terhadap video animasi dengan membagikan kuisioner kepada ahli gigi, orang tua, dan masyarakat umum / *random audiens*.

1.7 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, tujuan peneliti, manfaat peneliti, 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 multimedia,serta beberapa landasan teori yang berkaitan dengan teknik pembuatan animasi dan proses pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. 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 diuraikan 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**