

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan Animasi saat ini sangat berkembang pesat dan diminati oleh berbagai kalangan. Mulai dari kalangan dewasa, remaja bahkan anak-anak lebih memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap animasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan maraknya animasi-animasi kartun yang di tayangkan di televisi. Kemajuan teknologi animasi dijadikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi.

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi orang tua atau guru dan juga bagi anak-anak. Bagi orang tua, animasi dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendidik anak dalam membangun karakter. Bagi pihak 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.

Pada masa usia dini merupakan masa unik dalam kehidupan anak, karena merupakan masa pertumbuhan. Oleh karena itu perlu ditanamkan dan diberikan pemahaman sejak dini mengenai hal-hal yang positif, salah satunya adalah dengan bersedekah. Bersedekah merupakan pemberian sesuatu yang bermanfaat kepada orang lain dapat berupa barang atau jasa secara sukarela dan ikhlas tanpa dibatasi oleh waktu dan jumlah tertentu. Kegiatan positif tersebut disampaikan melalui

animasi 2D menggunakan gaya visual. Diharapkan dapat membentuk karakter yang peka terhadap lingkungan sekitar dan menumbuhkan rasa tolong-menolong sejak dini.

Dari penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk membuat sebuah penelitian animasi 2D berdasarkan peluang untuk membantu dan mendidik karakter anak tentang bersedekah, yaitu dengan judul *Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D "Senang Bersedekah untuk Anak Usia 5 sampai 13 Tahun di MI Modern Bani Adam Boyolali"*. Dimana dengan adanya media pembelajaran dalam bentuk animasi tersebut, dapat membantu orangtua dalam mendidik karakter anak dan membantu memperkenalkan kegiatan positif kepada anak yaitu mengenal sedekah. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan penulis dalam membuat animasi 2D yaitu teknik *Cut Out*, dan dalam pengerjaannya menggunakan software Adobe After Effect CS6.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu : Bagaimana cara meningkatkan dan memotivasi Anak Usia 5 Sampai 13 Tahun di MI Modern Bani Adam Boyolali agar senang bersedekah sejak dini ?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Animasi yang dibuat hanya dalam bentuk animasi 2D dengan tema senang bersedekah untuk anak usia 5 sampai 13 tahun.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D ini hanya dengan menggunakan teknik Cut Out.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D ini menggunakan Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6.
4. Karakter anak yang digunakan dalam animasi 2D ini anak usia 9 tahun.
5. Informasi yang disampaikan hanya membahas tentang bersedekah.
6. Objek penelitian di MI Modern Bani Adam Boyolali.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

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

1. Diharapkan dengan melihat animasi 2D senang bersedekah ini anak-anak dapat termotivasi dan menambah semangat dalam melakukan sedekah.
2. Diharapkan dengan adanya animasi 2D ini anak-anak dapat peka terhadap lingkungan dan menolong sesama yang sedang membutuhkan bantuan.

3. Diharapkan dapat membantu orang tua dalam mendidik karakter anak untuk melakukan kegiatan positif seperti bersedekah yang disampaikan melalui media animasi 2D.
4. Dalam animasi 2D senang bersedekah ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada anak tentang manfaat yang diperoleh dari bersedekah dan diharapkan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Sebagai langkah upaya untuk implementasi IT dan pengabdian masyarakat dalam dunia pendidikan. Ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

## **1.5 Metode Penelitian**

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

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Wawancara**

Mengumpulkan data dengan cara bertanya kepada responden secara langsung. Proses percakapan yang berbentuk tanya jawab secara sepihak yang dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan tujuan penelitian.

## 2. Ovservasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti

## 3. Studi Pustaka

Menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Proses pengumpulan data melalui buku-buku atau tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi 2D ini yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari internet.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan secara Kualitatif.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Setelah penulis menganalisa animasi maka penulis merancang animasi melalui tahap Pra-Produksi, yaitu membuat ide cerita, membuat *script*, membuat *storyboard* dan analisis kebutuhan *software* maupun *hardware*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

#### 1. Produksi

Peneliti mulai membuat animasi sesuai dengan konsep yang telah di rancang.

## 2. Pasca-Produksi

Dalam tahap ini peneliti melakukan editing animasi, mulai dari penyusunan animasi, penambahan audio kemudian editing hingga rendering.

### 1.5.5 Metode Testing

Pada metode ini penulis akan melakukan uji coba animasi 2D “Senang Bersedekah untuk Anak Usia 5 Sampai 13 Tahun di MI Modern Bani Adam” Apakah animasi yang telah dibuat disetujui oleh pihak MI Modern Bani Adam Boyolali untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan salah satu kegiatan positif yaitu senang bersedekah sejak dini.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I – PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II – LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Berisi mengenai definisi-definisi dan

teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan penelitian yang diambil dari berbagai sumber.

### **BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mulai dari gambaran umum, analisis kebutuhan, dan pra produksi, dalam hal ini meliputi ide cerita, tema cerita, logline, sinopsis, character development, screenplay, storyboard.

### **BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan animasi 2D , kemudian tahap produksi, meliputi pembuatan karakter, background, Kemudian dalam tahap pasca produksi atau dubbing, editing, compositing dan testing.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis penelitian, baik berupa literature dari internet, buku panduan, jurnal atau media lainnya.