

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dewasa ini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dengan berkembangnya teknologi informasi, berbagai bidang mulai menggunakan teknologi sebagai media informasi, salah satu bidang yang menggunakannya adalah bidang pendidikan. Dimana penggunaan animasi pada video pembelajaran sudah mulai digunakan. Penggunaan animasi pada video akan mempermudah penyampaian informasi dalam karena animasi memiliki bentuk penyampaian informasi yang interaktif sehingga memberikan daya tarik tersendiri pada siswa siswa terutama di jenjang sekolah dasar.

Salah satu teknik dari video animasi adalah *Motion Graphic*. *Motion Graphic* sendiri merupakan gabungan dari potongan – potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan film dengan desain grafis dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti objek 2 dimensi atau 3 dimensi, animasi, video, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (*Motion by Design*, 2010). *Motion graphic* memiliki sifat yang informatif dan interaktif sehingga sering digunakan untuk penyampaian informasi seperti media pembelajaran, dan iklan. Sehingga dapat menyampaikan informasi dengan efektif dan efisien.

Dengan kejelasan informasi pada media pembelajaran terhadap materi yang akan disampaikan membuat siswa mudah memahami materi tersebut, sehingga akan

meningkatkan minat belajar pada siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di objek penelitian ini, penulis menemukan bahwa di SD Negeri 9 Mambalong belum memiliki media pembelajaran seperti diatas, sehingga peneliti membuat media pembelajaran berbasis animasi dengan teknik *Motion Graphic*. Dengan media pembelajaran ini diharapkan penyampaian informasi materi sistem pernafasan pada manusia bisa tersampaikan kepada siswa lebih efektif dan efisien.

Dari pemaparan diatas penulis membuat film animasi yang bisa menyampaikan informasi atau materi belajar yang bersifat interaktif kepada siswa. Maka dalam skripsi ini penulis mengambil judul "Pembuatan Animasi 2D Sistem Pernafasan Pada Manusia Dengan Teknik Motion Grafik Untuk Kelas 5 di SD Negeri 9 Mambalong".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana membuat animasi 2D sistem pernafasan pada manusia dengan teknik *motion graphic* untuk kelas 5 di SD Negeri 9 Mambalong agar meningkatkan minat belajar siswa?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka penulis melakukan pembatasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu

1. Animasi berbentuk 2D atau Dimensi untuk sistem pernafasan pada manusia.

2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah teknik *Motion Graphic*.
3. Film animasi ini termasuk media informasi interaktif.
4. Ditujukan kepada siswa kelas 5 di SD Negeri 9 Membalong.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi 2D sistem pernafasan pada manusia dengan teknik *motion graphic* untuk kelas 5 di SD Negeri 9 Membalong agar meningkatkan minat belajar siswa.
2. Menerapkan dan mempraktekan teori yang didapatkan selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strara Satu (S1) STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1. **Bagi penulis**
 - a. Mampu mengembangkan diri di bidang animasi dan desain.
 - b. Mengetahui proses dan cara dalam pembuatan film animasi.
2. **Bagi siswa SD Negeri 9 Membalong**
 - a. Meningkatkan minat belajar siswa.
 - b. Mempermudah pemahaman dalam materi sistem pernafasan pada manusia.

- c. Menjadi media pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik sehingga dapat mengedukasi siswa.

3. Bagi guru SD Negeri 9 Membalong

- a. Menjadi referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.
- b. Menambah pengetahuan tentang media pembelajaran pernafasan pada manusia.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengamati secara langsung proses belajar yang dilakukan di SD Negeri 9 Membalong, sebagai acuan dalam pembuatan animasi.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mencari dan melihat beberapa referensi teori baik di dalam buku atau internet yang bersangkutan tentang animasi, dan system pernafasan pada manusia.

1.6.2 Metode Pengembangan Animasi 2D

Proses pengembangan animasi 2D terdiri dari beberapa tahap (VM Animation Studio / Visual Goodness, 2006):

- a. Pra Produksi, adalah tahapan sebelum produksi. Disini semua hal yang berkaitan dengan proses pembuatan karya animasi disiapkan. seperti membuat team, membuat cerita, membuat naskah, membuat storyboard, exposure sheet, *logline*, perancangan karakter, synopsis, *diagram scene* membuat *animatic*, merekam suara, merancang warna mood, pembuatan scenario, dan *storyboard*.
- b. Produksi, adalah tahapan dimulainya proses membuat karya animasi. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa divisi, yaitu : Keyframe, bertugas membuat gambar atau gerakan kunci. Inbetween, bertugas meneruskan gambar dan gerakan yang sudah dibuat oleh keyframer. Pencil test, gambar yang masih kasar dan belum sempurna tadi akan dilihat dulu hasilnya, dengan cara di scan dan kemudian di atur dengan software lalu ditayangkan/preview. Cleanup, membersihkan garis gambar sehingga rapi dan enak dilihat. Scan, memindai gambar kedalam komputer. Coloring, mewarnai gambar dengan menggunakan software. Finishing, memperbaiki timing animasi dan penyempurnaan. Misalnya menambahkan *background*, *dubbing voice*, pemberian *sound effect*, pemberian *video effect*. Render, project yang sudah selesai lantas di simpan dalam bentuk file movie.

- c. Pasca Produksi, meliputi *editing* animasi, *editing* suara, *rendering*, dan konversi kedalam bentuk DVD.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang membahas secara rinci tentang pemecahan terhadap masalah yang sedang dihadapi. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang perancangan dan pembuatan animasi 2D yang akan dibuat dimulai dari perhitungan berdasarkan metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

BAB IV IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan animasi 2D tentang pernafasan pada manusia untuk kelas 5 di SD Negeri 9 Membalong menggunakan teknik *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan yang diambil dari pelaksanaan seluruh kegiatan penelitian yang dilakukan, juga saran.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa sumber seperti buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.

