BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dunia Pendidikan, siswa yang *slow learner* rata-rata bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru yang menjelaskan didepan siswa dengan metode klasikal (Sari & Samawi, 2014). Maka dari itu, dengan adanya perkembangan teknologi ini dimasukkanlah beberapa media terutama animasi, karena animasi dapat meningkatkan suatu kualitas yang dapat membantu siswa dengan mudah belajar dalam materi yang telah dipelajari. Ada beberapa manfaat animasi dalam bidang Pendidikan, yaitu: yang pertama adalah sebagai alat bantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran secara luas yang memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip yang berhubungan dengan bahan pembelajaran untuk siswa, selanjutnya media animasi juga dapat meningkatkan prestasi dalam belajar, sikap, dan cara belajar siswa yang efektif dan dapat menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap pelajaran-pelajaran yang sudah dipelajari oleh siswa tersebut (Sukmandari, Putra, & Darsana, 2014).

Media animasi merupakan sebuah pergerakan pada objek atau gambar tersebut sehingga dapat berubah posisi kemudian objek tersebut dapat mengalami sebuah perubahan pada bentuk maupun warna (Lestari, Ariani, & Ashadi, 2014). Dalam pembelajaran pada media animasi yang memiliki fungsi untuk menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat memahami apa yang sudah dipelajari oleh siswa tersebut dengan lebih cepat. Media pembelajaran dalam animasi juga memiliki dampak positif dengan meningkatkan dan menghasilkan pemahaman

Nico Putra Tanuwijaya. Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony
UIB Repository©2019

pada materi pelajaran tersebut dengan lebih efektif daripada pembelajaran manual (tanpa animasi) atau guru mengajarkan muridnya secara tatap muka (Johari, Hasan, & Rakhman, 2014).

Animasi 2 dimensi merupakan suatu teknik animasi yang banyak sekali dipakai dalam dunia gambar atau ilustrasi yang mendapat dimensi dan wujud baru didalam film live dan animasi. Memanfaatkan hal tersebut film animasi tidak hanya berfungsi sebagai sebuah hiburan semata tetapi dapat juga dijadikan media untuk menyampaikan informasi yang lebih efektif untuk semua kalangan masyarakat maupun kalangan remaja yang beberapa orang banyakan melihat animasi yang berasal dari Jepang yang disebut dengan *Anime* (Santi & Purnama, 2014).

Cerita rakyat memiliki banyak kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki oleh setiap daerah yang ada di Indonesia. Pada zaman dahulu kala, cerita sejarah banyak diceritakan dan diwariskan kepada anak-anak atau cucu-cucu mereka dari generasi ke generasi berikutnya karena cerita tersebut banyak sekali makna, manfaat, dan nilai luhur yang patuh diikuti dan diyakini sebagai pedoman tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari (Santi & Purnama, 2014). Namun pada zaman sekarang sangat berbeda jauh karena zaman sekarang kebanyakan anak-anak lebih senang menonton cerita rakyat dari luar negeri dibandingkan cerita rakyat Indonesia dan lebih mengetahui tontonan kartun luar negeri dibandingkan tontonan animasi cerita rakyat yang bermakna. Nilai yang diwariskan melalui cerita rakyat kini menjadi hal yang jarang ditemui dan dipahami hanya sebagai cerita “kuno” saja. Maka dari itu karena perkembangan teknologi ini harus dimanfaatkan dengan cara membagi dan menyebarluaskan cerita rakyat di Indonesia agar dapat kembali

Nico Putra Tanuwijaya. Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony
UIB Repository©2019

mempertumbuhkan kecintaan terhadap cerita rakyat tersebut bagi masyarakat terutama anak-anak bangsa Indonesia (Grady, Karnadi, & Yulianto, 2014).

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan di atas tentang animasi 2 dimensi yang sekarang disedikitnya anak-anak yang tertarik dengan animasi kepada cerita rakyat dari Indonesia dibandingkan animasi cerita rakyat dari luar negeri dan animasi cerita rakyat dapat memberitahu kepada anak-anak dengan pesan moral yang bermakna sehingga penulis memilih topik dengan judul **"Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan video animasi 2 dimensi pada cerita rakyat Malin Kundang dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)?
2. Bagaimana cara menyampaikan pesan yang terkandung di dalam video animasi 2 dimensi pada cerita rakyat Malin Kundang?

Nico Putra Tanuwijaya. Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony
UIB Repository©2019

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa Batasan masalah, yaitu:

1. Video animasi ini dibuat untuk anak-anak
2. Video ini dibuat dari aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2018, CorelDraw X7, dan Toon Boom Harmony.
3. Video animasi ini diimplementasikan ke YouTube dengan akun pribadi penulis.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengembangkan penelitian tersebut, pengembangan ini memiliki tujuan peneletian sebagai berikut:

1. Untuk menambahkan pengetahuan dalam pembuatan video animasi 2 dimensi pada cerita rakyat Malin Kundang
2. Menyampaikan pesan yang terdapat dalam video cerita rakyat Malin Kundang dalam bentuk animasi 2 dimensi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah:

1. Bagi Masyarakat

   Memberikan pengetahuan dan pesan mengenai video animasi 2 dimensi cerita rakyat Malin Kundang.

Nico Putra Tanuwijaya. Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony
UIB Repository©2019

2. Bagi Peneliti

   Meningkatkan pengetahuan tentang animasi 2 dimensi bagi peneliti dan juga menyelesaikan proyek mata kuliah tugas akhir.

3. Bagi Akademis

   Untuk meningkatkan pengetahuan tentang animasi 2 dimensi dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) sebagai metodenya dan sebagai referensi-referensi di penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang berisi tentang alur permasalahan yang ada, serta solusi dan tujuan dari pelaksanaan penelitian ini. Selain itu akan di jelaskan mengenai batasan masalah dan rumusan masalah serta manfaat yang akan diperoleh dari penelitian yang akan dilaksanakan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari tinjauan pustaka dan kumpulan teori yang berfungsi sebagai landasan dan pendukung dalam penyusunan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini, terdiri dari alur penelitian dan analisis permasalahan.

Nico Putra Tanuwijaya. Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony
UIB Repository©2019

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas implementasi penelitian yang telah diuji dan dianlisis dengan menggunakan *software* Toon Boom Studio dan Adobe Premiere

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah diuji dan dianalisis dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

Nico Putra Tanuwijaya. Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony
UIB Repository©2019