

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perjalanan waktu teknologi sampai sekarang ini, Informasi pada teknologi yang tidak hanya melalui bacaan tetapi juga pemberian informasi secara visual seperti yang ada pada animasi 2 dimensi (Devitasari & Arthana, 2016).

Animasi juga diranjang supaya dapat dijadikan media informasi yang menarik pada masyarakat umum selain brosur (Anita & Marisa, 2017), yang dapat mempermudah masyarakat dalam memahami suatu maksud atau arti dari suatu aspek yang dijadikan unsur penjelasan.

terutama animasi menyediakan informasi yang dirancang melalui data valid. Animasi ditanamkan dalam alur cerita animasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat akan informasi yang disampaikan (Sumarli & Kurnianto, 2018). Adanya peningkatan pemahaman terhadap subyek yang disediakan, terukur dengan adanya bantuan animasi persentase peningkatan pemahaman dalam subyek pemahaman dalam penjelasan objek (Iqbal & Sujatmiko, 2015). Animasi terbukti dapat meningkatkan persentasi dalam peningkatan pemahaman dalam proses penjelasan secara visual.

Sekarang ini masyarakat sudah tidaklah asing pada yang namanya mahasiswa pertukaran. Mahasiswa pertukaran merupakan pelajar yang dipindahkan kelokasi tertentu dari tempat asal ia belajar, mahasiswa pertukaran sekarang ini lebih tertarik pada berpergian keluar negeri seperti ke negara maju yang mengajarkan ilmu lebih tinggi secara teori maupun praktikal (Harliansyah, 2015). Meningkatnya peminat mahasiswa pertukaran berhubungan dengan mulanya peningkatan ketertarikan dalam popularitas musik pop dan drama.

Dalam perancangan animasi 2D ini akan digunakan teknik *frame by frame*, dimana penyusunan animasi dalam rangkaian penggambaran yang dijadikan satu (Firmansyah & Kurniawan, 2013). Gambaran pada setiap *keyframe* yang terdapat pada Teknik *frame by frame* ini disusun dan dilancarkan dengan *motion tween* untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna. Teknik *frame by frame* juga

digunakan dengan tujuan untuk hasil animasi 2D secara realistis dan mudah dipahami oleh penonton.

Tata krama merupakan pancaran dari kepribadian sebagai sesama manusia sebagai anggota masyarakat (Wansih, 2018), pentingnya pemahaman tata krama untuk mahasiswa pertukaran untuk negara yang akan dikunjungi untuk melakukan pembelajaran lebih lanjut. Animasi 2D menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh penonton untuk meningkatkan pemahaman dalam sebuah subyek secara lisan, tertulis, maupun secara visual. Maka terdapatlah sebuah ide penulis untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pertukaran dalam tujuan negara yang dituju maka penulis melakukan rancangan dan implementasi berupa “**Animasi 2D Tata Krama Asia Timur (Jepang, Korea, dan China) untuk Mahasiswa Pertukaran Menggunakan Adobe Animate dengan Teknik *Frame by frame***”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat animasi 2D tata krama asia timur (Jepang, Korea dan China).
2. Bagaimana cara membuat animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame*.
3. Bagaimana mengembangkan animasi 2D tata krama asia timur (Jepang, Korea dan China) untuk mahasiswa pertukaran.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1. Membuat animasi menggunakan Adobe Animate CC 2018.
2. Membuat gambaran yang akan disatukan menjadi sebuah gambaran gerak.
3. Animasi 2D yang ditayangkan pada media sosial youtube.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan skripsi dengan judul Animasi 2D Tata Krama Asia Timur (Jepang, Korea dan China) untuk Mahasiswa Pertukaran Menggunakan Adobe Animate dengan Teknik *Frame by frame* bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk dijadikan media pembelajaran pembuatan animasi 2D dengan menggunakan Adobe Animate CC 2018.
2. Untuk mengetahui cara membuat animasi 2D menggunakan metode MDLC
3. Untuk mengetahui cara membuat animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
4. Untuk mengetahui cara mengembangkan video tata krama asia timur (Jepang, Korea dan China) untuk mahasiswa pertukaran.
5. Sebagai Syarat penyelesaian strata 1 (S-1), fakultas ilmu komputer di Universitas Internasional Batam.

### 1.5 Manfaat Proyek

Penelitian yang implementasikan oleh penulis ini bermanfaat untuk sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penguruan tinggi

Penelitian ini dapat dijadikan informasi terhadap terhadap penguruan tinggi untuk dijadikan sebagai bahan penyediaan informasi kepada mahasiswa pertukaran.

2. Manfaat bagi mahasiswa pertukaran

Hasil kerja penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi mengenai tata krama tujuan negara mahasiswa pertukaran yang berada asia timur khususnya Jepang, Korea dan China.

3. Manfaat peneliti lain

Penelitian ini digunakan sebagai bahan pendukung dalam teknik *frame by frame* yang merupakan teknik lama yang digunakan dalam penelitian yang berbeda.

### 1.6 Sistematika Penulisan

tujuan dari sistematika ini adalah untuk memberikan gambaran umum dan diskusi dari setiap bab persiapan penelitian.

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini menjelaskan secara garis besar penelitian yang sedang dikerjakan penulis sehingga dapat menjadi media referensi pembaca.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bagian ini berupa dasar dari dari perihal yang ditulis oleh penulis berdasarkan sumber referensi yang telah dipublikasi.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bagian ini menjelaskan tentang penelitian penulis dalam segi cara dan bagaimana penggunaan metode ini dapat membantu penulis dalam proses penelitian.

**BAB IV IMPLEMENTASI PEMBAHASAN**

Pada bagian ini menjelaskan hasil pengembangan penelitian. Bagaimana pengaruh dari penelitian yang dibuat ataupun sebaliknya. Bagian ini drangkai secara detil uji coba penulis dalam proses penelitian.

**BAB V PENUTUP**

Pada bagian ini berisi ringkasan dan masukan dari keseluruhan penelitian sehingga penelitian yang dilaksanakan dapat dijadikan referensi atau alat bantu dari mereka yang menjadi tujuan dari penulis.