

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi merupakan salah satu hiburan yang disajikan oleh media elektronik seperti televisi. Hampir semua orang menyukai film animasi sebagai media hiburan, mulai dari anak-anak maupun orang dewasa. Selain itu, film animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan. Ini di karenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya.

Salah satu perkembangan teknologi dibidang hiburan adalah berkembangnya film animasi. Penyampaian informasi menggunakan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau secara lisan. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

Animasi merupakan salah satu dari cabang seni rupa yang pada saat ini berkembang demikian pesat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Beberapa stasiun televisi Indonesia sudah mulai banyak memunculkan animasi karya anak bangsa baik dalam bentuk kartun 2D maupun 3D. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan. Animasi adalah media audio visual yang dapat menarik perhatian dan mudah dicerna oleh anak-anak, karena anak-anak lebih bisa menerima materi atau pesan menggunakan gambar.

Film animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan ilmu pengetahuan tentang segala hal, karena tampilan yang menarik dengan pelbagai warna sehingga dapat mengurangi kebosanan anak dalam pembelajaran.

Iswan Diasa, 2019

TEKNIK FRAME BY FRAME DALAM PENGGARAPAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012 : hlm. 126), kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi.

Pada kurikulum 2013 yang berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (student center) diperlukan media yang bisa membantu siswa dalam pembelajaran student center. Salah satu media yang menerapkan prinsip student center adalah pembelajaran berbasis komputer. Namun dalam penerapannya pembelajaran berbasis komputer belum diterapkan secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis di SDN 113 Banjarsari yang berlokasi di Jl. Merdeka No 22, babakan ciamis, Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40117, SDN 138 Gegerkalong yang berlokasi di Jl. Geger Arum No. 11B, Isola, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154, dan SDN Isola 2 yang berlokasi di Jl. Gegerkalong Girang No. 12, Isola, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat mempunyai fasilitas yang cukup baik, di sekolah terdapat LCD proyektor beserta layar dan setiap guru mempunyai laptop untuk digunakan sebagai media menyampaikan pesan. Keadaan kelas yang mumpuni beserta jumlah siswa yang tidak terlalu banyak maupun terlalu sedikit sangat memungkinkan untuk dilakukan inovasi berupa penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pengantar pesan dari guru kepada siswa. Namun pada kenyataannya di sekolah media yang tersedia hanya dalam bentuk buku cetak yang menyebabkan guru kurang maksimal dalam penyampaian pesan kepada siswa. Pembelajaran menggunakan buku cetak akan menjadi kurang menarik dan membosankan apabila dilakukan secara terus menerus. Guru membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik serta membuat peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik dan tidak membosankan. Tetapi pada kenyataannya guru tidak memiliki media pembelajaran yang bersifat interaktif. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Keterbatasan kemampuan siswa ditingkat sekolah dasar mengharuskan guru menggunakan media bantu agar dapat memahami materi yang disampaikan. Setelah peneliti mewawancarai guru dari tiga sekolah tersebut dengan pertanyaan yang sama dan jawaban yang berbeda, Guru di SD tersebut ada yang pernah menggunakan media animasi sebagai media pembelajaran dan hasilnya tingkat antusias siswa dalam belajar itu meningkat, dibuktikan dengan memperhatikan dengan apa yang ditayangkan film animasi tersebut, meskipun materi yang di sampaikan itu cukup berat, tetapi dengan ditayangkan film animasi itu perlahan mengerti bahkan ada beberapa siswa yang langsung paham dengan apa yang di tayangkan dengan film tersebut, tetapi ada guru yang belum pernah menayangkan animasi sebagai media pembelajaran, karena tidak adanya materi yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis merasa tertarik untuk membuat Skripsi dengan judul : “Teknik Frame by Frame Dalam Penggarapan Film Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran”

1.2. RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengetahui konsep film animasi 2 Dimensi dengan teknik frame by frame untuk kelas IV pada mata pelajaran PAI tentang keutamaan Q.S AL Ikhlas?
- b. Bagaimana proses pembuatan animasi digital 2 Dimensi dengan teknik frame by frame untuk kelas IV pada mata pelajaran PAI tentang keutamaan Q.S Al Ikhlas?
- c. Bagaimana visualisasi karya animasi 2 Dimensi dengan teknik frame by frame untuk kelas IV pada matapelajaran PAI tentang keutamaan Q.S Al Ikhlas ?

1.3. TUJUAN PENCIPTAAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penulisan adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui konsep film animasi digital 2d dengan teknik frame by frame untuk kelas IV pada mata pelajaran PAI tentang keutamaan Q.S Al-Ikhlas.
- b. Untuk mengetahui pembuatan animasi digital 2d dengan teknik frame by frame untuk kelas IV pada mata pelajaran PAI tentang keutamaan Q.S Al-Ikhlas .
- c. Untuk mengetahui visualisasi karya animasi digital 2d dengan teknik frame by frame untuk kelas IV pada mata pelajaran PAI tentang keutamaan tentang keutamaan Q.S Al- Ikhlas.

1.4. MANFAAT PENCIPTAAN

Adapun manfaat penciptaan ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi penulis Menjadi salah satu wadah untuk mengkaji dan mempelajari pembuatan animasi 2 Dimensi, Penulis lebih dapat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya animasi, mengenal lebih jauh tentang keutamaan Q.S Al-Ikhlas, dan sebagai wadah penyampaian gagasan dalam berkarya.
- b. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI Sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media senirupa baru, sebagai salah satu inovasi media senirupa baru dalam dunia pendidikan seni rupa.
- c. Manfaat bagi masyarakat umum adalah menjadi media informasi untuk menyampaikan keutamaan Q.S Al Ikhlas.
- d. Manfaat bagi pembaca adalah untuk menambah pengetahuan tentang permainan tradisional berupa animasi.

1.5. METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan yang digunakan adalah metode eksperimen dalam kondisi yang terkendali. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keutamaan Q.S Al-Ikhlas dengan proses penciptaan animasi digital.

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1.1. Studi literature, dilakukan demi memperoleh relevansi antara rangkaian penelaahan dengan teori.
- 1.5.1.2. Observasi, penulis mengamati bahan, alat, gaya, media dan teknik yang digunakan dalam berkarya melalui pengamatan langsung dan tak langsung baik itu mengamati karya yang dipamerkan di galeri maupun media online.
- 1.5.1.3. Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan proses penciptaan dan masalah yang diteliti, missal: foto-foto tempat observasi, objek, foto-foto proses penciptaan, dan dokumentasi lainnya.

1.5.2. Prosedur Penciptaan

Karya yang diciptakan adalah serial animasi 2 dimensi yang si buat menggunakan proses digital. Adapun prosedur penciptaan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1.5.2.1. Menyiapkan alat dan bahan
- 1.5.2.2. Mengerjakan proses pra produksi menyiapkan dan mebuat konsep, skenario, pembentukan karakter, storyboard, dubbing awal, musik dan sound fx.
- 1.5.2.3. Mengerjakan proses produksi : Lay out (Tata letak), Key motion (Gerakan kunci/ inti), In Between (Gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar inti yang lain), Clean Up (Membersihkan gambar dengan menjiplak), Background (Gambar latar belakang), Coloring (Mewarnai).
- 1.5.2.4. Mengerjakan proses post-produksi : Composite, Editing, Rendering.

1.6 SISTEMATIKA PENCIPTAAN

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latarbelakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode penciptaan, definisi oprasional serta sistematika penulisan.

1.6.2 BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kajian teoristik mengenai, film, animasi, alur kerja produksi animasi 2D, prinsip animasi 2D, adobe flash profesional cc 2015, adobe audition cc 2015, corel video studio 2018, media pembelajaran, Q.S Al-ikhlas, dan perkembangan anak.

1.6.3 BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan proses visualisasi film animasi 2D dari mulai persiapan sampai proses penciptaan.

1.6.4 BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Bab ini mendeskripsikan analisi proses penciptaan serta analisi konseptual dan visual.

1.6.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran, merupakan bab penutup dan kesimpulan akhir dari penciptaan yang telah dilakukan serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat