

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Penggunaan perangkat teknologi yang semakin banyak dan berkembang merupakan tanda dari era digital. Otomatisasi pada bidang teknologi disebut revolusi digital atau revolusi industri 4.0 (Ghufron, 2018). Cara untuk menghadapi revolusi digital adalah dengan meningkatkan pendidikan yang akan membentuk generasi inovatif, kompetitif dan kreatif. Pendidikan 4.0 merupakan respon untuk menghadapi revolusi digital yaitu menyelaraskan teknologi dan manusia untuk menciptakan kesempatan baru yang inovatif dan kreatif (Lase, 2019). Terdapat sembilan kecenderungan mengenai pendidikan 4.0. Yang pertama adalah waktu dan tempat tidak jadi halangan lagi bagi siswa, kedua pembelajaran individu, tiga siswa mempunyai pilihan untuk menentukan bagaimana mereka akan belajar, empat pembelajaran dengan cara atau basis proyek, lima siswa harus mendapat pengalaman di lapangan, yang keenam yaitu menafsirkan informasi, tujuh mengukur siswa dengan evaluasi yang beragam, delapan keterlibatan siswa dalam menentukan materi dan sembilan pendampingan kepada siswa (Anealka, 2018). Poin pertama menunjukkan bahwa pendidikan sekarang ini sudah tidak lagi eksklusif yaitu siswa harus pergi ke sekolah untuk belajar namun karena fasilitas internet waktu dan tempat sudah bukan menjadi halangan untuk mendapatkan informasi mengenai berbagai macam hal.

Wujud dari perkembangan teknologi yang masuk dalam bidang pendidikan tampak dari banyak media ajar digital yang berfungsi untuk membantu proses pembelajaran secara luring (*offline*) atau daring (*online*). Hal ini menunjukkan bahwasanya, era konvensional (analog) mulai berakhir dan bergerak ke era digitalisasi. Karena perkembangan media digital, media televisi dan internet memberi tempat kuat bagi perkembangan gambar visual, terutama animasi. Dikarenakan adanya beragam teknik dalam penggunaan *software* animasi, gambar diam bisa digerakkan. Daya tarik animasi yaitu menayangkan cerita, karakter serta menyajikan gerakan dan juga suara yang hidup untuk dinikmati penonton. Animasi merupakan sebuah cara untuk mewujudkan khayalan dan imajinasi

manusia menjadi sesuatu hal yang bisa dilihat dan dirasakan (Aziz, 2019). Salah satu hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa hasil belajar dari siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang mengalami peningkatan mencapai 78,79% karena penggunaan media pembelajaran animasi (Rohani, 2019). Kemudian pada perancangan ini penulis memilih target anak-anak berusia 12-15 tahun, karena berdasarkan hasil observasi penulis sekolah dasar sampai sekolah menengah belum ada mata pelajaran animasi akan tetapi terdapat kursus-kursus di luar sekolahan yang mengajari animasi. Dengan dimulainya era digitalisasi dan perkembangan teknologi maka pembelajaran dengan media digital seperti animasi akan banyak digunakan.

Animasi merupakan kata serapan dari *animation*, yang berawal dari bahasa Yunani, yaitu *anima* yang memiliki arti “nafas” dan nafas identik dengan “hidup”, sehingga secara sederhana animasi adalah “memberikan hidup pada sesuatu yang mati”. Pengertian lain dari animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan (Handani et al., 2016). Terdapat beberapa macam jenis animasi salah satunya adalah animasi 3D. Animasi 3D adalah animasi dengan mengubah data objek 3D sehingga menghasilkan serangkaian gambar yang ketika dipadukan akan memberi ilusi gerak (Priyono et al., 2020). Dalam animasi terdapat 12 prinsip animasi yaitu acuan bagi animator dalam pembuatan animasi agar lebih meyakinkan. Prinsip ini secara garis besar memberikan arahan bagi *animator* untuk merancang gerakan untuk menghasilkan kesan bergerak sesuai dengan hal – hal yang ada di kehidupan sehari – hari. Teknik animasi 3D dapat menampilkan objek dari 3 sudut pandang secara *real*. Kelebihan animasi 3D yaitu pada kemampuan untuk memperlihatkan objek secara nyata, sementara animasi 2D memiliki kelebihan pada seni gambarnya. Animasi 3D dan 2D memiliki kekurangan dan kelebihan masing – masing dan statusnya sejajar (Aziz, 2019).

Menurut tinjauan sejarah, film animasi telah berkembang pesat. Dimulai dari film karya Arthur Melbourne-Cooper yang berjudul *Matches: An Appeal* pada tahun 1899 menggunakan teknik *stop motion*. Animasi juga dikembangkan sebagai hiburan akan tetapi dapat menjadi medium komunikasi untuk mentransfer pesan dan gagasan. Maka dari itu animasi dapat digunakan sebagai media

propaganda untuk berbagai tujuan, contohnya film animasi “*Der Fuehrer Face*”. Kemudian animasi juga dapat digunakan pada bidang pendidikan. Pendidikan di era modern sudah banyak menggunakan animasi sebagai penunjang belajar mengajar (Rochman et al., 2015). Kelebihan animasi untuk menjelaskan proses sesuai urutan kejadian akan terus dikembangkan pada dunia pendidikan (Ardiyansah, 2012). Di era Disney animasi mengalami perkembangan pesat dari visual, cerita, media, dan teknologi pada awal tahun 1900an. Perkembangan animasi mencapai awal puncaknya dimulai dengan dirilisnya film animasi 3 dimensi pertama di dunia yaitu “*Toy Story*” tahun 1995 oleh studio Pixar. Dengan kemunculan *Toy Story* sebagai tonggak baru film animasi 3 dimensi. Maka dari itu untuk memasuki era digital diperlukan juga sumber daya manusia yang dapat mengikuti perkembangan tersebut. Dalam memasuki era digital yaitu era perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, perkembangan tersebut harus diikuti dengan peningkatan dari kualitas manusia (Handani et al., 2016). Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam cara mengajar. Penggunaan media untuk proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Animasi sekarang ini tidak terbatas pada penyampaian cerita untuk anak atau kartun saja, tetapi animasi dapat digunakan untuk menjadi media pengenalan dan juga media informasi seperti game, iklan dan yang lainnya (HAJ et al., 2021). Animasi yang dibuat akan dibedakan menurut tujuan pembuatannya, terkadang penggunaan animasi digunakan untuk menambah kesan informasi. Maka dari itu animasi dapat dijadikan media pengenalan dan informasi yang menarik (Rochman et al., 2015).

Media animasi 3D dapat digunakan sebagai alat atau sarana media ajar yang siap digunakan sewaktu – waktu untuk menyampaikan materi pembelajaran (Cahyani, 2020). Media 3D merupakan sebuah dimensi yang memiliki ruang. Objek 3D adalah objek yang memiliki ruang volume. Objek dari 3D mempunyai lokasi pada titik koordinat X,Y, dan Z (Rori et al., 2016). Karena media pembelajaran dengan menggunakan animasi merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas manusia dan pendidikan di Indonesia, dan juga untuk memaksimalkan kelanjutan penggunaan media animasi untuk pembelajaran dan pengenalan maka

dari itu penulis merancang sebuah media pengenalan digital dalam bentuk animasi 3D mengenai 12 prinsip animasi.

Pada perancangan ini penulis memilih target anak-anak berusia 12-15 tahun, karena berdasarkan hasil observasi penulis sekolah dasar sampai sekolah menengah belum ada mata pelajaran animasi akan tetapi terdapat kursus-kursus di luar sekolah yang mengajarkan animasi. Kemudian usia 12-15 tahun adalah dimana anak mengalami perkembangan psikologis dan kognitif. Pada usia ini perkembangan kognitif telah menjangkau tahap puncak, yaitu kapasitas untuk berpikir abstrak, yaitu penalaran remaja mendekati gaya ilmuwan mencari pemecahan dari masalah yang ada dalam laboratorium (Herlina, 2013). Maka dari itu penulis merasa usia 12-15 tahun adalah usia yang cocok untuk mempelajari animasi. Menurut hasil observasi penulis dari 5 video yang memiliki jumlah penonton terbanyak yang ada di Youtube yang khusus menjelaskan mengenai 12 prinsip animasi, dari 5 video memiliki visual yang kurang menarik dan membosankan walaupun sudah di tambah gambar-gambar seperti sketsa hitam putih. Kemudian beberapa video juga menggunakan animasi dari film lain yang telah dipotong tiap adegan yang terdapat 12 prinsip animasi kemudian menjelaskan prinsip apa yang digunakan pada adegan yang telah dipotong tersebut, hal ini terlalu sederhana dalam hal visual dan cerita karena hanya mengambil dari film animasi lain. Video-video tersebut lebih mengarah kepada *tutorial* atau pelajaran untuk mengaplikasikan 12 prinsip animasi. Maka dari itu dengan kemajuan teknologi sekarang ini penulis akan membuat perancangan animasi 3D mengenai 12 prinsip animasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Perancangan animasi 3D tentang 12 prinsip animasi sendiri menjadi sebuah projek yang diciptakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengenalkan 12 prinsip animasi untuk anak usia 12-15 tahun. Namun dalam pembuatan animasi mengenai 12 prinsip animasi ini terdapat beberapa masalah mendasar yaitu:

1. Bagaimana cara merancang animasi 3D tentang 12 prinsip animasi untuk memperkenalkan animasi dan menarik minat anak usia 12-15 tahun di kota Malang.
2. Bagaimana menentukan gaya visual dan cerita yang cocok untuk anak usia 12-15 tahun agar tertarik dengan animasi .

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang sudah ditemukan penulis memilih permasalahan mengenai bagaimana merancang animasi 3D tentang 12 prinsip animasi untuk memperkenalkan animasi dan menarik anak usia 12-15 tahun di kota Malang. Untuk menanggulangi permasalahan ini penulis akan melakukan riset terhadap cara merancang animasi yang menarik dengan menggunakan 12 prinsip animasi sebagai acuan dan cerita pada perancangan ini. Selain itu penulis juga akan melakukan riset untuk menentukan gaya visual dan cerita yang cocok untuk animasi mengenai 12 prinsip animasi. Oleh karena itu penulis akan melakukan perancangan aset, cerita dan animasi.

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dari topik Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang animasi untuk mengenalkan animasi pada anak usia 12-15 tahun. Oleh karena itu, hal-hal yang menjadi langkah penting dalam perancangan ini adalah:

1. Mengimplementasikan 12 prinsip animasi pada perancangan animasi 3D dengan *software* Blender yang akan menarik minat anak usia 12-15 tahun pada animasi.
2. Melakukan riset untuk menentukan gaya visual dan cerita yang cocok untuk animasi mengenai 12 prinsip animasi yang cocok dengan anak usia 12-15 tahun yang menarik.

1.5 Tujuan dan Target Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penelitian adalah menghasilkan animasi 3D untuk mengenalkan animasi dan menjelaskan tentang 12 prinsip animasi dengan visual dan cerita yang cocok dengan target yaitu anak-anak usia 12-15 tahun.

1.5.2 Target Perancangan

Target dari perancangan ini adalah mewujudkan animasi 3D yang menjelaskan tentang 12 prinsip animasi yang menarik dan tetap dapat memberikan edukasi bagi penonton yang melihat animasi 3D ini. Dan untuk target audiens dari perancangan ini adalah anak-anak sekolah menengah pertama atau usia 12-15 tahun. Perancangan ini memiliki tujuan lain yaitu agar anak-anak dapat memiliki dasar ketertarikan pada animasi dan untuk memberikan pembelajaran dengan media ajar yang menarik. Media yang digunakan dalam perancangan ini dibagi menjadi media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

Media utama merupakan video animasi 3D yang menjelaskan mengenai 12 prinsip animasi yang akan diunggah pada *Youtube*.

2. Media Pendukung

Untuk media pendukung akan menggunakan beberapa media cetak seperti poster dan juga akan ada video *teaser* dari animasi 3D ini yang akan melalui media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook* yang dapat digunakan juga sebagai media promosi.

1.6 Luaran Perancangan

Adapun luaran yang dihasilkan dari perancangan ini adalah animasi 3D yang ditujukan untuk anak-anak usia 12-15 tahun dan akan di unggah pada *Youtube*.

1.7 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini dapat berdampak secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat tersebut dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut :

1.7.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari perancangan ini adalah dapat menjadi tambahan pengetahuan yang baik bagi lingkup perancang maupun lingkup universitas. Hal ini dikarenakan dapat menambahkan pengalaman dan pengetahuan baru tentang pembuatan animasi 3D yang sekiranya masih awam di lingkup pendidikan Universitas Ma Chung

1.7.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Menambah ilmu dan pengalaman dalam merancang animasi 3D yang memiliki tujuan edukasi.
 - b. Meningkatkan rasa disiplin dalam membuat animasi 3D agar konsisten untuk mencapai hasil maksimal.
 - c. Menerapkan ilmu yang sudah didapat pada saat perkuliahan di Universitas Ma Chung. Menambah hasil portofolio yang berisikan karya-karya yang sudah dibuat pada tugas akhir ini.
2. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Menambah wawasan anak – anak usia 12-15 tahun mengenai 12 prinsip animasi.
 - b. Menarik minat masyarakat untuk tertarik pada animasi.
3. Manfaat bagi Universitas
 - a. Memperkenalkan Universitas Ma Chung sebagai universitas yang unggul pada masyarakat.
 - b. Menjadi pelopor untuk perancangan lainnya agar penelitian ini terus disempurnakan.
 - c. Mempromosikan Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung kepada masyarakat.