

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Animasi berasal dari kata *Animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Animasi dimulai dari zaman purba, dengan ditemukannya lukisan - lukisan pada dinding gua di Spanyol yang menggambarkan gerak dari binatang-binatang.

Animasi pada zaman purba berusaha menceritakan urutan kejadian suatu peristiwa. Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan manusia untuk menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Maka, manusia terus berusaha untuk mengembangkan animasi.

Perkembangan animasi pada saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. 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 dalam dunia pendidikan berperan dalam sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan pengajar. Bagi siswa, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pengajar, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada siswa. Sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan.

Salah satu perangkat lunak pembuat animasi yang cukup populer pada saat ini adalah *Adobe Flash CS3 Professional*. *Adobe Flash CS3 Professional* menawarkan berbagai fitur dan kemudahan dalam penggunaannya. Tampilan *interface*, fungsi, dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tool* yang lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis sangat tertarik untuk membuat animasi di bidang pendidikan. Animasi yang akan dibuat oleh penulis adalah animasi pembelajaran Bahasa Korea. Mengingat Bahasa Korea adalah bahasa yang jarang ditemui di kehidupan sehari - hari di Indonesia, masyarakat yang tertarik untuk mempelajari bahasa tersebut mengalami kendala untuk mempelajarinya dikarenakan bahasa korea memiliki tulisan dan pengucapan yang tidak sama dengan

bahasa indonesia Oleh sebab itu, penulis berusaha meningkatkan ketertarikan user untuk belajar bahasa korea dengan menawarkan *interface* yang menarik sehingga user tidak merasa jenuh belajar bahasa tersebut.

Pelajaran Bahasa Korea yang akan dibuat animasinya oleh penulis difokuskan pada Bahasa yang digunakan sehari - hari. Hasil dari animasi tersebut akan dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul **"Animasi Pembelajaran Bahasa Korea dengan Adobe Flash CS3 Professional"**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah yang diangkat disini adalah bagaimana membuat animasi dari pelajaran Bahasa Korea khususnya tentang pemakaian kata yang untuk sehari - hari dan penulisan hangul yang dapat memudahkan siswa memahami pelajaran tersebut serta menjadikan Bahasa Korea menjadi pelajaran yang benar - benar menarik minat siswa. Animasi yang tepat dan menarik juga akan membuat pelajaran Bahasa Korea tidak hanya sekedar dimengerti tetapi juga dapat dipahami sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari - hari.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Berdasarkan permasalahan - permasalahan yang penulis temukan, pembuatan animasi ini bertujuan untuk:

1. Memudahkan siswa dalam mempelajari Bahasa Korea dan membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Korea khususnya

tentang pemakaian kosa kata dengan *interface* yang lebih menarik dari sekedar membaca buku.

2. Menambah wawasan penulis dalam dunia animasi serta mengembangkan kreativitas penulis.
3. Membuat suatu animasi yang juga dapat digunakan sebagai permainan yang mengandung pengetahuan.

Manfaat yang diperoleh dalam pembuatan animasi Bahasa Korea ini adalah :

1. Bagi penulis, menambah wawasan dan pengetahuan tentang animasi.
2. Bagi dunia pendidikan, memperoleh sarana yang menarik untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar.

#### **1.4 Metode Penelitian**

Untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam pembuatan animasi ini, penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

##### **1. Studi Pustaka**

Penulis melakukan penelitian kepustakaan dengan membaca buku tentang teori-teori yang berkaitan dengan pelajaran Bahasa Korea serta cara pembuatan animasi dengan menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional*. Selain itu, penulis juga membaca tugas akhir tahun sebelumnya yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

##### **2. Studi Literatur**

Penulis melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan tugas akhir ini dengan *browsing* di internet.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat pembuatan animasi, metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

### **BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan landasan teori yang membahas masalah secara teoretis yaitu teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan pelajaran Bahasa Korea tentang Penulisan dan kata - kata (Bahasa Korea) serta penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi ini yaitu *Adobe Flash CS3 Professional*.

### **BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan analisis sistem yang berjalan serta perancangan sistem yang akan dibangun.

### **BAB 4 : IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini menguraikan hasil tampilan dari animasi yang dirancang dan pembahasan hasilnya beserta kekurangan dan kelebihan sistem yang dibuat.

## **BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran-saran dari hasil akhir pembuatan animasi.