

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan.

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak.

Mengacu kepada kebutuhan edukasi kepada anak, khususnya anak yang berusia 3 s.d 6 tahun. Salah satunya dengan video animasi yang belakangan menjadi salah satu pilihan orang tua dalam memberikan hiburan dan edukasi kepada anak. Animasi yang akan dibuat adalah mengenai pengenalan huruf mulai dari pengenalan bentuknya hingga contoh penggunaannya.

Video nantinya akan ditayangkan di situs *Youtube* dengan target orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 3 s.d 6 tahun. Video akan dibuat dengan durasi 3 sampai 4 menit agar tidak terlalu lama. Di samping video, akan ada beberapa media komunikasi visual yang akan melengkapinya.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang paket video animasi edukasi Mengenal Huruf, dengan kelengkapan bahan promosi lainnya?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka batasan masalah dalam penelitian perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Media utama berupa video animasi edukasi Mengenal Huruf
2. Paket pendukung video Animasi
 - a. Poster
 - b. Logo
 - c. Cinderamata *Tshirt*
 - d. Sticker Set
 - e. Totebag
 - f. 1 *deck* kartu permainan “Siapa Aku?”
 - g. Gantungan kunci karakter
 - h. X banner

1.4 Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum:

Memberikan edukasi kepada anak-anak berusia 3 sampai 6 tahun melalui animasi yang menarik bagi anak.

2. Tujuan Khusus:

Menghasilkan rancangan paket video animasi dan media pendukung video animasi edukasi Mengenal Huruf.

Manfaat Perancangan

a. Bagi Perusahaan

Membantu mempromosikan animasi 2D yang bisa membuat minat anak belajar semakin tinggi.

b. Bagi Masyarakat/Konsumen

Memberi edukasi berupa video animasi 2D dengan judul Mengenal Huruf yang akan ditayangkan di Youtube dengan beberapa paket media komunikasi visual.

c. Bagi Mahasiswa

Membantu menjadikan referensi sebagai mengembangkan animasi 2d sebagai edukasi bagi anak-anak umur 3 s.d 6 tahun.

1.5 Sasaran/Target Perancangan

Sasaran yang ingin dicapai dalam perancangan video animasi edukasi Mengenal Huruf adalah anak-anak usia 3 s.d 6 tahun untuk memberikan edukasi dan hiburan.

Selain itu orang tua yang memiliki anak dengan kriteria usia seperti di atas juga menjadi target perancangan animasi ini.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa : meningkatkan kemampuan dan kreativitas mahasiswa dalam merancang dan membuat animasi.
2. Bagi Lembaga : lembaga mendapatkan hasil data yang telah dibuat sebagai tinjauan proses berkarya.
3. Bagi Masyarakat : memberikan edukasi mengenai huruf kepada masyarakat khususnya anak-anak usia dini.

