

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pemikiran orang-orang terhadap teknologi sudah semakin berkembang. Kemajuan teknologi yang semakin maju membuat orang-orang ingin memanfaatkan teknologi untuk membantu, mendukung, dan menciptakan suatu kebutuhan yang diperlukan untuk memenuhi bidangnya masing-masing. Beberapa ada yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung untuk bidang lain seperti bidang pendidikan. Ilmu pengetahuan menjadi bidang pendidikan yang wajib dikuasai oleh siswa sekolah dasar, siswa sekolah menengah pertama, dan menengah atas karena mata pelajaran tersebut termasuk mata pelajaran yang diujikan pada Ujian Negara. Pada siswa kelas 4 sekolah dasar, mata pelajaran ilmu pengetahuan sudah mulai dicanangkan dan diajarkan oleh guru-guru. Tetapi di antara siswa-siswa yang sudah paham pelajaran tersebut, masih banyak siswa yang belum paham dan kurang mengerti dengan pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial khususnya pada bab geografi dasar letak kedalaman laut dan hewan-hewan laut yang hidup didalamnya. Hal itu disebabkan karena faktor objektif yaitu materi yang sulit disampaikan para murid, media penyampaian yang kurang optimal, dan rasa bosan yang dialami siswa karena penjelasan dari guru kurang menarik, juga mempengaruhi kurangnya penyerapan ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu dengan adanya perkembangan teknologi, penulis ingin memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana

pendukung pemahaman siswa khususnya siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Kadisoka dengan menggunakan media teknologi animasi.

Animasi adalah gambar hidup yang digerakkan dari sekumpulan gambar, yang memuat tentang objek dalam posisi gerak yang beraturan. Objek yang digerakkan bisa berupa orang, benda, atau tulisan. Ada banyak cara untuk menciptakan animasi tergantung dari media yang digunakan. Pembuatan animasi berdasarkan media ada 2 yaitu animasi 2D menggunakan gambar, lukisan atau photo dan animasi 3d yang menggunakan tanah liat, mainan, dan manusia sebagai objek. Sebagai solusi dari permasalahan diatas, penulis menggunakan video pembelajaran animasi 2D agar siswa-siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Kadisoka dapat memahami dan menangkap penjelasan dari video pembelajaran yang telah dibuat. Video animasi pembelajaran 2D ini berisi materi dan informasi mengenai geografi dasar kedalaman laut dan hewan laut dengan disertai karakter animasi hewan-hewan yang lucu, dan menghibur yang mempermudah siswa menangkap materi pelajaran yang dipelajari. Siswa diharapkan menjadi lebih aktif, bisa memahami pelajaran ilmu pengetahuan maupun sosial dan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan bagi siswanya .

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat perancangan Video Pembelajaran Animasi 2D Kedalaman Laut dan Hewan Laut untuk Siswa Kelas 4 SD Studi Kasus SD Muhammadiyah Kadisoka Kalasan sehingga proses penjelasannya dapat dipahami oleh siswa?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan juga mengingat akan luasnya dalam suatu cakupan dari penelitian ini, dibutuhkan pembatasan masalah yang ada, agar penelitian dan perancangan video pembelajaran ini tidak melebar dan juga dapat menghasilkan video pembelajaran animasi 2d yang efektif, mudah dipahami, akurat dan efisien sehingga dapat digunakan sebagai sarana penunjang pendidikan sekolah dasar. Maka perlu adanya batasan masalah seperti di bawah ini:

1. Video pembelajaran animasi di rancang menggunakan software Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Illustrator dan Adobe Audition.
2. Video animasi pembelajaran di sajikan menggunakan Bahasa Indonesia.
3. Pembuatan video pembelajaran animasi yang sesuai dengan bahasan dan untuk bahan edukasi pengetahuan alam kedalaman laut beserta hewan laut sebagai media edukasi untuk siswa siswa sekolah dasar khususnya kelas 4 sekolah dasar agar menambah wawasan, dan ilmu pengetahuan khususnya ilmu pengetahuan alam dan geografi dasar.
4. Pembuatan video berdasarkan kurikulum untuk siswa SD kelas 4 yaitu ilmu pengetahuan alam yang diambil materinya seperti kedalaman laut yang dapat diukur dengan menggunakan gelombang bunyi dari alat di dasar kapal lalu bunyi tersebut dipantulkan kembali oleh objek dasar laut lalu kemudian ditangkap oleh alat detektor kapal, dan pengertian laut dasar kumpulan air asin yang memisahkan daratan (pulau atau benua) yang satu dengan lainnya.

Laut memiliki kedalaman yang berbeda-beda. Sebagian besar permukaan bumi merupakan laut.

5. Hak akses untuk semua kalangan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Merancang video pembelajaran animasi 2D Kedalaman Laut dan Hewan Laut Studi Kasus SD Muhammadiyah Kadisoka Kalasan Sleman Yogyakarta .

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar siswa kelas 4 sekolah dasar dengan bantuan media visual dan suara untuk mempermudah dalam menangkap pengetahuan seputar kedalaman laut dan hewan laut berupa seperti animasi kartun, gambar hewan laut beserta penjelasannya dan suara efek animasi.

##### **1.5.2 Bagi Penulis**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman merancang dan mengembangkan video pembelajaran animasi 2D guna untuk menyelesaikan skripsi dan juga sebagai batu loncat penulis agar selalu belajar dan berkarya terutama di bidang multimedia .

#### **1.6 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan yang mendukung penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

#### **a. Metode Literatur**

Pengumpulan data menggunakan metode mengumpulkan jurnal, bahan-bahan, referensi buku, dan internet untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

#### **b. Metode Observasi**

Proses pengumpulan data di SD Muhammadiyah Kadisoka seperti struktur organisasi dan lain lain.

#### **c. Metode Wawancara**

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung kepada kepala sekolah, dan guru SD Muhammadiyah Kadisoka terhadap bagian yang berkaitan dengan Penelitian.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Pada data-data yang terkumpul kemudian akan dilakukan analisis untuk mendapatkan hasil kelayakan sistem. Berdasarkan hasil wawancara, penulis menggunakan analisis SWOT dalam penelitian ini.

### **1.6.3 Perancangan**

Merancang konsep dilakukan agar dapat mengetahui langkah tepat yang harus dilakukan supaya dapat meminimalisir permasalahan yang dihadapi.



Perancangan konsep dimulai dari pembuatan konsep, naskah, dan storyboard.

#### **1.6.4 Pembuatan**

Melakukan pembuatan video animasi pembelajaran mulai dari melanjutkan sketsa menjadi gambar jadi, proses editing dan sebagainya.

#### **1.6.5 Metode Pengembangan**

Pada metode pengembangan dilakukan pada tahap produksi, dimana pembuatan animasi, merekam suara, penggabungan video dan rendering dilakukan.

#### **1.6.6 Pengujian**

Video animasi yang sudah dibuat selanjutnya akan melalui proses pengujian agar dapat diketahui adanya kesalahan atau tidak. Dari pengujian ini penulis dapat mengetahui proses penyampaiannya video animasinya sudah maksimal atau belum dan juga video animasi ini sudah sesuai dengan kriteria yang diharapkan penulis dan objek penelitian. Penulis juga memberikan kuisioner kepada pihak SD Muhammadiyah Kadisoka.

#### **1.6.7 Implementasi**

Pada metode implementasi, video animasi yang telah selesai akan diserahkan kepada pihak SD Muhammadiyah Kadisoka.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunan maka dibuat dalam beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori, menguraikan tentang teori – teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka, teori tentang animasi yang meliputi.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini dijelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahapan pra produksi berupa konsep ide, naskah, dan storyboard.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan video animasi 2D ini, serta beberapa saran yang berguna bagi penulis.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber-sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.

