

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi pada bidang multimedia telah berkembang pesat dalam upaya untuk menghadapi dampak dari revolusi industri 4.0. Salah satu media dari teknologi tersebut yaitu video animasi, yang sering digunakan dalam banyak hal seperti hiburan, pendidikan, dokumentasi, dan penyampaian informasi. Dalam situasi seperti saat ini, pendidikan juga turut serta dalam upaya modernisasi revolusi industri 4.0.

Semenjak awal bulan Maret 2020 di Indonesia tersiar isu penyebaran virus Corona. Virus ini pertama kali muncul di Wuhan, Provinsi Hubei, China pada akhir tahun 2019, sehingga virus ini disebut dengan COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*). Beberapa cara dilakukan untuk mencegah penyebaran virus, seperti cuci tangan menggunakan sabun, memakai masker, menjaga jarak dan tidak berinteraksi secara langsung dengan orang lain, serta menghindari kerumunan. Dalam rangka mengurangi interaksi secara langsung serta menghindari kerumunan, maka Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menerbitkan Surat Edaran (SE) Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19), yang berisi larangan seluruh Perguruan Tinggi dan Dinas Pendidikan untuk mengadakan kegiatan belajar dengan tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau

*online*. Hal ini menjadi tantangan sendiri khususnya bagi guru agar tetap menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Seperti halnya Sekolah yang ada di Kabupaten Banjarnegara yaitu SMAN 1 Purwareja Klampok yang juga menerapkan sistem pembelajaran daring untuk semua mata pelajaran.

Salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *Speaking*. Materi tersebut disampaikan hanya dengan media buku, dan itu menjadi masalah bagi siswa untuk memahami materi yang seharusnya bisa dipraktikkan secara langsung saat pembelajaran tatap muka di Sekolah. Hal ini karena media buku cenderung kurang menarik dan membosankan dalam pembelajaran daring terlebih untuk materi *Speaking* Bahasa Inggris. Salah satu media yang menarik untuk pembelajaran daring adalah video animasi. Video ini dibuat dengan menggunakan teknik *motion graphic* karena selain proses pembuatan yang mudah, teknik ini dapat digunakan untuk mengilustrasikan sebuah adegan supaya menarik.

Video ini dibuat berdasarkan teks percakapan *English We Speak - Spongers* dari materi *Speaking* Bahasa Inggris pada buku ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran di Sekolah sehingga siswa mendapatkan gambaran langsung dari penerapan materi yang diberikan. Teks percakapan ditransformasikan menjadi video *motion graphic* dengan mengembangkan ilustrasi adegan dari situasi dan suasana di dalamnya.

Selain itu, penulis juga mencari tambahan materi baru dari sumber lain, yaitu berupa materi dari teks "Tape Script Try Out UNBK Bahasa

Inggris 2018” dengan tambahan audio dari (<http://englishadmin.com/2020/02/latihan-soal-listening-short-conversation-1.html>). Dimana materi ini juga nantinya bisa dijadikan sumber referensi bagi guru dalam memberikan pembelajaran mengenai speaking dan listening pada para siswa.

Pada pembelajaran materi *Speaking* meliputi keterampilan menyimak dan berbicara. Materi ini disampaikan lebih simpel dan menarik lagi karena dalam video ini, siswa dituntut untuk mempraktikkan adegan dengan menirukan percakapan menggunakan Bahasa Inggris, dan menjawab beberapa pertanyaan mengenai topik yang dibahas pada percakapan di bagian akhir video. Sehingga setelah pembelajaran, diharapkan siswa lebih memahami tentang materi *Speaking* tersebut. Kemudian akan dilakukan survei kepada siswa yang telah mengikuti pembelajaran ini, untuk melihat apakah penggunaan video animasi tersebut telah menarik minat para siswa selama pembelajaran daring. Berdasarkan penjabaran di atas, sehingga penulis bermaksud mengajukan judul skripsi yaitu **“Implementasi Teknik Motion Graphic untuk Video Pembelajaran Bahasa Inggris SMAN 1 Purwareja Klampok”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dari pengimplementasian ini adalah:

1. Bagaimana mengimplementasikan teknik *motion graphic* pada media pembelajaran daring video animasi untuk mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Speaking* di SMAN 1 Purwareja Klampok?

2. Bagaimana ketertarikan siswa dalam belajar materi *Speaking* Bahasa Inggris dengan bantuan video animasi di SMAN 1 Purwareja Klampok?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ditujukan agar penelitian dapat lebih terencana dan sederhana. Adapun batasan masalah yang diterapkan adalah:

1. Penelitian ini dibatasi pada upaya untuk membantu siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Speaking* dari teks *English We Speak-Spongers* dalam bentuk video *motion graphic* untuk pembelajaran daring.
2. Hasil video hanya dipakai untuk jenjang SMA sederajat.
3. Ide cerita di setiap adegan sesuai dengan alur percakapan dalam teks *English We Speak-Spongers*.
4. Perancangan video memanfaatkan audio yang sudah ada dari teks *English We Speak-Spongers* yang diedit menggunakan aplikasi Adobe Audition CC 2018, Google Translate *voice*, dan Text To Speech Online.
5. Penganimasian bagian kepala dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Character Animation 2020 dan bagian tubuh menggunakan aplikasi Adobe After Effects 2020.
6. Karakter dan *environment* pada video dirancang menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2019 dan Adobe Photoshop CC 2019.
7. Semua aset video disiapkan terlebih dahulu melalui tahap *rendering* sebelum disusun dengan aplikasi Adobe Premiere Pro 2020.
8. Survei dilakukan hanya kepada siswa kelas X MIPA-2 SMAN 1 Purwareja Klampok.



#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai ialah untuk mengetahui mengimplementasikan teknik *motion graphic* pada media pembelajaran daring video animasi untuk mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Speaking* di SMAN 1 Purwareja Klampok, dan mengetahui ketertarikan siswa dalam belajar materi *Speaking* Bahasa Inggris dengan bantuan video animasi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat bagi beberapa pihak yang didapat dalam penelitian ini adalah:

##### A. Manfaat untuk Penulis

1. Sebagai penerapan materi dari teori dan praktikum yang sudah dijalani selama menempuh masa studi strata I di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai persyaratan untuk menamatkan masa studi pada jenjang strata I di Universitas Amikom Yogyakarta.

##### B. Manfaat untuk Universitas Amikom Yogyakarta

1. Memperkaya koleksi karya ilmiah berupa laporan penelitian jenjang strata I di Perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan membahas mengenai implementasi teknik *motion graphic* untuk pembelajaran *Speaking* Bahasa Inggris.

##### C. Manfaat untuk SMAN 1 Purwareja Klampok

1. Membantu guru dalam penyampaian materi *Speaking* pada mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran berupa video dengan teknik *motion graphic*.
2. Membantu siswa dalam memahami materi *Speaking* pada mata pelajaran Bahasa Inggris selama pembelajaran daring.

## **1.6 Metode Penelitian**

Untuk mendapatkan bukti atau uji kebenaran pada suatu rumusan hasil dari penelitian ini digunakan beberapa tahap metode penelitian dalam penyusunan skripsi diantaranya metode pengumpulan data, metode analisis, dan metode perancangan.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data ditujukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Pada penelitian ini digunakan beberapa metode penelitian yaitu observasi dan wawancara.

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Mengamati dan mempelajari langsung kegiatan pembelajaran materi *Speaking* secara daring yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Purwareja Klampok.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Untuk memperkuat penelitian dan penulisan skripsi, diperlukan interaksi dengan pihak terkait yaitu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu memberikan penjelasan dengan kalimat untuk menerangkan data yang telah diperoleh guna menghasilkan suatu kesimpulan. Data yang diperoleh berasal dari kuisioner yang diberikan kepada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode ini.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Teknik yang digunakan penulis dalam proses perancangan terdiri dari tiga tahapan sebagai berikut: tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

#### A. Tahap Pra-Produksi

Proses pra-produksi dalam perancangan video *motion graphic* ini mencakup penentuan ide cerita, wawancara (*interview*), pengumpulan data, dan pembuatan *storyboard*.

#### B. Tahap Produksi

Tahap ini meliputi pengolahan audio, pembuatan karakter beserta *environment*, *Rigging*, *Animating*, dan *Rendering*.

#### C. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi merupakan tahap terakhir dari proses perancangan, yang diantaranya yaitu *Final Editing*, dan *Final Rendering*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab. Pada setiap bab terdapat cakupan dan isi yang disusun dengan tujuan agar laporan dapat lebih terarah, mudah dipahami, dan sistematis. Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini dapat dilihat sebagai berikut.

#### **BAB I      PENDAHULUAN**

Dalam bab ini membahas tentang kerangka penulisan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

#### **BAB II     LANDASAN TEORI**

Pada bab ini memuat landasan teori, serta sejumlah penjelasan mengenai teori atau konsep tentang bagaimana menganalisa dan merancang video animasi pembelajaran daring materi *Speaking* Bahasa Inggris, dengan mengimplementasikan teknik *motion graphic*.

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

Bab ini mendeskripsikan secara singkat bagaimana proses pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi *Speaking* di SMAN 1 Purwareja Klampok, dilanjutkan dengan analisis dan perancangan video menggunakan storyboard dan skenario.

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

Dalam bab ini mengulas pengimplementasian teknik *motion graphic* beserta urutan proses pembuatan video animasi, hasil video animasi yang diuji kepada siswa kelas X MIPA-2 SMAN 1 Purwareja Klampok, dan pembahasan survei pendapat dari siswa mengenai video animasi pembelajaran materi *Speaking* Bahasa Inggris yang telah diberikan.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dihasilkan dalam laporan penyusunan dan pembuatan skripsi dari uraian pada setiap bab disertai saran dari penulis yang membangun.