

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa bulan terakhir ini masyarakat dunia sedang gencar gencarnya menghadapi wabah pandemi COVID-19 (Coronavirus Disease-19) yang sudah mewabah di seluruh dunia. Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO (World Health Organization) atau Organisasi Kesehatan Dunia telah menetapkan sebagai Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Yang Meresahkan Dunia/ Public Health Emergency of International Concern (KEMMD/PHEIC), yang mengakibatkan beberapa kegiatan dan aktivitas di luar rumah di hentikan terlebih dahulu, demi kesehatan dan keamanan masyarakat, termasuk aktivitas sekolah. Masalah inilah yang nantinya mendorong pihak guru harus berpikir kreatif agar murid-murid mereka tetap aktif dan mampu memahami materi yang ada walaupun kegiatan belajar dan mengajar didalam rumah. Di sini guru-guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana yang nyaman untuk para murid mampu memahami materi, tanpa menimbulkan rasa bosan atau malah tak tertarik dengan materi yang disampaikan, terutama pada masa pandemic seperti ini di mana kegiatan belajar dan mengajar didalam rumah ini, terutama bagi guru-guru yang mengajar murid sekolah dasar hingga taman kanak-kanak. Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang menjadi tantangan bagi peneliti untuk mampu menciptakan media belajar yang menarik dan berkualitas

Pada masa New Normal inilah penggunaan teknologi harus dimanfaatkan dengan baik dan benar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan harapan peningkatan minat belajar, terutama anak usia dini di mana pada usia inilah otak anak sangat baik dari usia 1 hingga 5 tahun dalam penyerapan materi dengan baik. Dalam penelitian ini diperlukan pengembangan media pembelajaran di mana sebelumnya pihak RA Al-Amin yang mengajukan kurikulum dengan tema kebutuhan dengan sub tema jenis pakaian dan jenis makanan, menggunakan media pembelajaran statis seperti foto dan kartu gambar saja yang hendak di ganti dengan media animasi Motion Graphic, di mana menurut Nur Qomariah Panjaitan (2020) menunjukan hasil penelitian yang secara keseluruhan hasil belajar pendidikan agama islam yang dilakukan beliau, menunjukan pembelajaran film animasi lebih tinggi meningkatkan minat daripada storytelling yang dilakukan[2]. Dari beberapa studi yang sudah dilakukan oleh peneliti di seluruh dunia juga membandingkan antara, penggunaan animasi dan ilustrasi statis dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang beragam diantaranya menunjukkan hasil positif dan beberapa menunjukkan hasil negatif. Menurut peneliti meta-analisis oleh Ke,Lin, Ching, Dwyer yang membahas tentang pembelajaran animasi, membandingkan hasil penelitian penggunaan animasi dengan ilustrasi statis, menunjukkan bahwa rata-rata kelompok yang menggunakan media animasi mengalami peningkatan pembelajaran sebesar 62 %, sedangkan kelompok yang menggunakan media statis hanya meningkat 50%.dengan rata rata dari kedua nilai tersebut 76.67[3]. Dari hasil penelitian inilah peneliti dalam kegiatan penelitian ini, peneliti menggunakan media animasi yang berbasis Motion Graphic dalam kegiatan belajar dan mengajar yang diharapkan mampu

meningkatkan minat para murid-murid RA Al-Amin. Lalu mengapa peneliti menggunakan Motion Graphic dalam menyusun dan membuat animasi tersebut. Menurut animasistudio.com Motion Graphic terdiri dari 2 kata yaitu Motion yang berarti Gerak dan Graphic sering dikenal sebagai Grafis. Secara singkat Motion Graphic bisa disebut grafis yang bergerak. Secara detail, Motion Graphic adalah rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti Ilustrasi, Tipografi, hingga Fotografi[4], dan menurut ekrut.com menjelaskan bahwa Motion Graphic adalah jenis animasi yang menggabungkan teks, grafik, warna dan gerakan untuk membuat konten video yang menarik secara visual. Dari kedua penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Motion Graphic adalah jenis animasi yang merupakan gabungan dari beberapa desain-desain berbasis media visual yang menciptakan ilusi dari gerak dan biasanya dilengkapi dengan audio untuk mempermanis dan menambah daya Tarik dari sebuah animasi.

Dari kesimpulan itulah peneliti berharap mampu untuk meningkatkan ketertarikan murid-murid dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar didalam rumah selama masa COVID-19 dan NEW Normal. Dengan demikian peneliti membuat materi pengenalan macam-macam baju untuk anak usia dini, diharapkan mampu meningkatkan daya tarik murid – murid dengan media yang diajukan oleh pihak RA Al-Amin sebagai ajang mengasah kemampuan peneliti dalam yang diaplikasikan melalui dengan metode Motion Graphic dalam media digital berbentuk video, dengan maksud sebagai sarana media pembelajaran yang menarik bagi murid murid terutama untuk RA Al-Amin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti bisa menarik rumusan masalah pada perancangan tugas akhir ini dapat dirumuskan :

- a. Bagaimana membuat animasi tersebut mudah dipahami, tidak membosankan menghibur dan berisi materi yang menarik oleh siswa dan siswi RA-Al Amin
- b. Bagaimana membuat animasi dari macam-macam pakaian untuk anak usia dini yang menarik, mudah dipahami, dan mengingat kembali macam-macam pakaian untuk anak usia dini.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan ini tidak menyimpang dari tujuan akhir, maka penulis menuliskan beberapa batasan masalah, sebagai berikut :

- a. Animasi ini hanya membahas Macam-macam Pakaian
- b. Animasi ini menggunakan Corel Draw dalam pembuatan materi dan karakter animasi
- c. Animasi ini menggunakan adobe after effect dalam pembuatan animasi
- d. Animasi ini menggunakan adobe premiere pemasukan audio dan proses finising

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di sebutkan di atas maka perancangan memiliki tujuan untuk :

- a. Meningkatkan minat - murid dalam mengikuti kegiatan belajar selama masa pandemic COVIT-19.
- b. Menunjukkan kualitas animasi mampu mendorong presentasi minat belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan perancang dalam tugas akhir ini adalah

a. Manfaat Teoriti :

Hasil dari perancangan ini di harapkan dapat bermanfaat bagi RA Al-Amin dan beberapa guru tk lainnya dalam menerangkan Macam-macam Pakaian Untuk Anak Usia dalam bentuk media film animasi yang diterapkan dalam pembelajaran daring maupun tidak.

b. Manfaat Praktis :

1. Bagi Penulis

Untuk digunakan sebagai menambah pengalaman dalam dunia animasi maupun pendidikan.

2. Bagi Guru

Memanfaatkan perancangan ini untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi tersebut tanpa harus bertatap muka seperti masa pandami seperti sekarang.

3. Bagi Universitas

Hasil penelitian dapat menambah pustaja sebagai literatur bagi perancangan yang relevan dan bermanfaat.

4. Bagi Dunia Pendidikan

Diharapkan mampu meningkatkan alternatif media pendidikan untuk pembelajaran yang lebih mandiri, kreatif dan menyenangkan.

1.6 Metode Penelitian

Didalam Proses Metode Penelitian adalah berisi kumpulan - kumpulan data yang sudah di kumpulkan oleh penulis dengan beberapa macam jenis cara pengumpulan data yang sudah dilakukan sebelumnya.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data, dilakukan dalam penyusunan tugas akhir / skripsi ini memiliki beberapa aspek yang meliputi :

1.6.2 Metode Observasi

Dalam metode observasi, dengan dilakukan kegiatan peneliti, yaitu dengan melakukan pengamatan dengan RA Al-Amin dengan alamat Karanglo 2/3 Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, D.I Yogyakarta 55581 dengan mengamati murid - murid dalam melakukan kegiatan belajar di dalam kelas mereka masing - masing.

1.6.3 Metode Wawancara

Dalam metode wawancara, dengan dilakukan peneliti melalui Wawancara semi - struktur dengan Ibu Titik Ratna Damayanti, selaku guru kelas B dengan membahas, Macam - macam Pakaian Untuk Anak Usia yang dipelajari murid - murid untuk memahami dan menambah materi pembahasan dalam kegiatan membuat animasi Motion Graphic.

1.6.4 Metode Analisis

Tahap - tahap yang dilakukan oleh penulis dalam menganalisis data yang digunakan dalam pembuatan animasi tersebut yaitu :

- a. Melakukan penilaian penggunaan karakter pada animasi, agar mampu menarik minat murid - murid RA Al-Amin dalam proses belajar melalui animasi Motion Graphic.
- b. Melakukan pengumpulan data materi yang digunakan, dari jenis - jenis materi yang digunakan, memastikan kualitas gambar, hingga detail kecil yang akan digunakan peneliti dalam menentukan kategori dan urutan materi macam - macam pakaian untuk anak usia dini.

1.6.5 Metode Perancangan

Dalam tahap perancangan, animasi tersebut akan menggunakan metode animasi Motion Graphic yang masing - masing tahapnya di kerjakan dengan software yang berbeda. Dari perancangan bahan materi dan karakter menggunakan Corel Draw, tahap animasi dilakukan dengan After Effect dan tahapan penambahan suara, penyatuan animasi dan tahap akhir akan di proses melalui Adobe Premiere Pro

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terbentuk dari beberapa bab dan sub bab yang berisi sebagai berikut :

1.7.1 BAB I : PENDAHULUAN

Dari Bab Pendiri terdiri dari beberapa sub bab, yang berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah yang menjadi kajian animasi ini, Tujuan yang hendak di capai, Manfaat, Metode Penelitian yang digunakan, serta Sistematika Penulisan.

1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI

Bab Pendahuluan terdiri dari beberapa sub bab, yang berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah yang menjadi kajian animasi ini, Tujuan yang hendak di capai, Manfaat, Metode Penelitian yang digunakan, serta Sistematika Penulisan.

1.7.3 BAB III METODE PENELITIAN

Bab II landasan teori berisi tentang tinjauan pustaka, mengurai teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail.

1.7.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab III metode penelitian berisi tentang metode-metode dalam melakukan penelitian atau perancangan dalam pengembangan media pembelajaran ini.

1.7.5 BAB V PENUTUP

Bab IV hasil dan pembahasan berisi tentang langkah-langkah dalam perancangan dalam pengembangan media pembelajaran yang berisi dari

menganalisis data apa yang diperlukan dan proses perancangan dan pembuatan perancangan dalam pengembangan media pembelajaran.

1.7.6 DAFTAR PUSTAKA

Dari Bab V penutup berisi tentang kesimpulan dan saran, dalam kesimpulan ini dapat menemukan kembali masalah penelitian dan mengambil kesimpulan dari data-data yang sudah diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang dikerjakan, layak untuk digunakan.

