

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang Bersertifikat Kampus Merdeka merupakan program yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sejak tahun 2020. Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah dan mendapatkan kemampuan, pengetahuan dan sikap di dunia industri. Pada umumnya program ini dilaksanakan selama satu semester penuh, dengan pendaftaran dibuka disetiap akhir semester perkuliahan. Dalam program ini nantinya peserta akan mengikuti bootcamp di perusahaan yang menerima peserta tersebut selama periode berlangsung.

Dalam program ini penulis mengambil posisi sebagai Video Editor di PT Sebangku Jaya Abadi atau yang sering dikenal sebagai Sebangku Games, yang terletak di Jalan Rajawali No.6 D, Sanggrahan, Condongcatur, Depok, Sleman. Sebangku Games merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Teknologi Pendidikan. Sebangku Games menginisiasi media pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak dengan mengedepankan pendidikan karakter melalui kearifan lokal budaya indoneisa. Dengan salah satu produk yang sudah banyak dikenal adalah Boardgame Sutasoma, dan kini dalam pengembangan produk Marica. Marica merupakan sebuah platform media pembelajaran berisi video pembelajaran yang interaktif dan didalamnya terdapat worksheet serta mini game. Marica sendiri merupakan singkatan dari "Mari Membaca". Materi Marica mengacu pada Gerakan Literasi Nasional (GLN) oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang berisi tentang literasi baca-tulis, literasi numerasi, literasi digital, literasi finansial, literasi budaya dan kewargaan, serta literasi sains. Marica mengabungkan beberapa unsur metode pembelajaran seperti *game-based learning*, *story-based learning* dan *quantum learning*.

Story-based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dengan maksud meningkatkan kualitas pembelajaran. Marica sendiri terdapat video pembelajaran yang berisi cerita petualangan dengan sisipan materi sesuai kurikulum yang menyenangkan bagi anak. Dalam video Marica sendiri

terdapat dua jenis video yang berbeda, yaitu video *live shoot* dan *motion comic*. Tentunya disetiap video juga terdapat ilustrasi menarik bagi anak yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

Maka dari latar belakang masalah diatas peneliti mengambil judul skripsi "Perancangan Video Pembelajaran Literasi Numerasi Marica Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah tertulis diatas, bagaimana membuat video pembelajaran literasi numerasi marica menggunakan teknik live shoot dan motion graphic.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang berdasarkan rumusan masalah diatas, maka muncul batasan-batasan masalah sebagai berikut ini:

1. Jumlah video yang dibuat 12 video dengan total 4 materi yang dibagi menjadi 3 episode di setiap materi.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan teknik live shoot digunakan untuk menayangkan alur cerita dan motion graphic digunakan untuk menayangkan materi dan aktivitas.
3. Target durasi video pada setiap episode 6 menit.
4. Software yang digunakan untuk pembuatan video pembelajaran yaitu Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, dan Adobe Audition.
5. Format video MP4 dengan resolusi 1920x1080p 25fps.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam pembuatan video pembelajaran literasi numerasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan materi literasi numerasi berbasis cerita untuk anak yang mudah dipahami.

2. Mengembangkan dan meningkatkan metode pembelajaran berbasis video menggunakan teknik live shoot dan motion graphic

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang berhubungan satu dengan yang lain. Maka peneliti membuat uraian bab – bab sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Di Bab ini berisikan kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung dalam pembuatan naskah laporan tugas akhir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum MBKM, Pendaftaran, Capaian pembelajaran, Aspek teknis, aspek kreatif, kebutuhan hardware dan software.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan video pembelajaran, termasuk proses shooting, proses editing, compositing, dan pembahasan

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan laporan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam proses pembuatan video pembelajaran.