

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar [1]

Terdapat sebuah pertanyaan penting yang menarik untuk dikaji dalam mengawali bab ini. Pertanyaan tersebut adalah hal apa yang terjadi jika proses pembelajaran tidak efektif? Jika hal tersebut terjadi, tentunya akan memakan banyak waktu, tenaga dan biaya sementara tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dan akan terjadi kesalahpahaman antara pendidik dan peserta didik. Beberapa masalah yang sering timbul adalah terkadang pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Mereka cukup puas dengan metode konvensional sehingga peserta kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka mengandalkan metode ceramah konvensional sehingga proses belajar mengajar di kelas sangat membosankan. Kasus-kasus di atas masih sering dijumpai dalam proses pembelajaran hingga saat ini. [2]

Rendahnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran di Indonesia tentu akan berdampak pada tidak menariknya proses pembelajaran. Di sisi lain kondisi ini diperparah dengan kenyataan bahwa tidak semua materi

pembelajaran bersifat baru dan kontekstual. Beberapa media pembelajaran bahkan dianggap sudah tertinggal zaman dan cenderung tidak menarik, yang salah satunya adalah pembelajaran tentang budidaya kelapa sawit. Padahal pembelajaran budidaya kelapa sawit ini sangat penting karena dipandang dapat meningkatkan pengetahuan dan informasi bagi para masyarakat yang ingin membudidayakan kelapa sawit.

Proses pembelajaran bisa ditingkatkan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang umum dilakukan adalah memasukan berbagai teknologi ke dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan seperti media pembelajaran berbasis motion graphic. Perkembangan teknologi yang mengharuskan pembelajaran menjadikan lebih modern dan bisa dilakukan dimanapun secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran motions graphic. Dengan pergeseran paradigma yang terjadi akibat perubahan filsafat yang berkembang ke arah digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media. [3]

Kelapa sawit adalah tumbuhan industri/ perkebunan yang berguna sebagai penghasil minyak masak, minyak industri, maupun bahan bakar. Pohon Kelapa Sawit terdiri dari dua spesies yaitu *elaeis guineensis* dan *elaeis oleifera* yang digunakan untuk pertanian komersil dalam pengeluaran minyak kelapa sawit namun terlepas dari itu ada dampak negatifnya yaitu terhadap keseimbangan alam, namun tidak semua tentang kelapa sawit selalu berdampak negatif, tergantung perspektif dan kesadaran dari masyarakat itu sendiri. kelapa sawit memberikan dampak positif berupa

peningkatan pendapatan dan peningkatan daya beli masyarakat, kelapa sawit sendiri sebenarnya dari semak belukar yang tidak produktif dan kemudian dimanfaatkan menjadi perkebunan sawit, dan bukan hasil dari pembakaran hutan dan lahan. Jadi dampak negatif dari kelapa sawit sebenarnya bisa diminimalisir dengan menanam kelapa sawit secara tidak sembarangan dan memperhatikan teknik menanam yang baik dan benar. Sehingga tidak menjadi penyebab kenapa pohon kelapa sawit yang sedang ditanam tidak berproduksi secara maksimal sesuai dengan harapan, dan juga melakukan evaluasi kesesuaian lahan, yaitu dengan mengidentifikasi karakteristik lahan gambut sebelum melakukan deforestasi untuk pembukaan lahan perkebunan. [4]

Pada dasarnya banyak masyarakat yang ingin membudidayakan kelapa sawit namun belum mampu atau masih minim dalam pengelolaan kelapa sawit. Faktor tersebut antara lain kondisi lahan, pengetahuan bercocok tanam serta pengalaman yang belum cukup. Salah satu cara untuk memberikan pengetahuan kepada petani sawit adalah melalui sosialisasi. [5] Sosialisasi yang dilengkapi dengan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi akan memudahkan dan sangat membantu masyarakat. Masyarakat akan lebih mudah memperoleh informasi tentang budidaya kelapa sawit. Penggunaan teknologi dalam menciptakan media sosialisasi seperti Animasi dengan Teknik *motion graphic* yang bertujuan untuk dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum, sehingga

pembelajaran tentang budidaya kelapa sawit bagi masyarakat umum sangat tepat sasaran.

Penggunaan motion graphic atau grafis gerak dalam dunia editing akhir-akhir ini menjadi tren meskipun sudah ada sejak dulu namun karena perkembangan dunia desain grafis yang membuat suatu penyampain pesan menjadi menarik dan mudah. Masyarakat yang sangat awam terhadap budidaya kelapa sawit dan pemanfaatan hasil dari kelapa sawit, dengan adanya media berbasis multimedia menambah pengetahuan tentang budidaya kelapa sawit. Dan dengan adanya motion graphic masyarakat umum bisa mempunyai waktu lebih dikarenakan motion graphic dapat digunakan di telepon pintar dan dapat diulang dengan demikian peserta didik bisa belajar kapanpun dan dimana saja.

Peneliti berharap dari penelitian ini bisa menjadi media untuk mengetahui apa itu kelapa sawit dan bagaimana menanam kelapa sawit secara tidak sembarangan dengan teknik menanam yang baik dan benar. Dan dengan menerapkan fungsi utama motion graphic yaitu memberikan suatu citra yg tidak dapat dilakukan atau sangat sulit dilakukan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan “bagaimana perancangan animasi pembelajaran budidaya kelapa sawit dengan menggunakan teknik motion graphic.”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah untuk menghindari cakupan bahasan yang meluas supaya hasilnya bisa terarah sesuai tujuan. Beberapa hal batasan masalah sebagai berikut :

1. Peneliti menganalisa dan melakukan observasi langsung dengan mendatangi tempat budidaya kelapa sawit mandiri milik petani di Kecamatan Mantewe, Kabupaten Tanah bumbu, Kalimantan selatan.
2. Perangkat lunak (Software) yang digunakan untuk membuat media Pendidikan menggunakan Adobe illustrator, Adobe Photoshop, Adobe after effect cc 2020, dan Adobe premiere pro 2020.
3. Teknik yang digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran adalah Teknik motion graphic
4. Video pembelajaran berdurasi 3 – 5 menit
5. Penelitian ini sampai pada tahap hasil video animasi budidaya kelapa sawit

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian yaitu:

1. Bertujuan untuk membuat pembelajaran tentang budidaya kelapa sawit lebih menarik dan mudah dipahami dengan menggunakan media video animasi yang menarik dan kreatif, agar target audiens lebih tertarik dan pesan yang ingin disampaikan bisa tercapai.

2. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi media yang efektif dan efisien untuk mengetahui bagaimana cara budidaya kelapa sawit Manfaat Penelitian

1.5 Manfaat Penelitian:

1. Agar dapat memberi pengetahuan tentang kelapa sawit dan Menambah jenis media pembelajaran baru untuk para audience dan masyarakat luas.
2. sebagai media penyampaian pesan berupa video animasi sebagai bentuk pengenalan kelapa sawit kepada audience/masyarakat luas yang ingin mengetahui budidaya kelapa sawit

Manfaat sebagai penulis :

1. Syarat kelulusan dan wisuda
2. Menambah pengalaman dan wawasan baru dibidang IT multimedia
3. Penerapan dan pengembangan ilmu yang selama ini didapat dari proses didalam perkuliahan

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis menggunakan sistematika penulisan yang bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Tahapan – tahapannya :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode penelitian dan Sistematika Penulisan

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisi tentang Tinjauan Pustaka serta dasar teori yang digunakan dalam penelitian agar dapat mendukung pelaksanaan penulisan dari hasil penelitian

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang Analisis permasalahan yang ada serta penyelesaiannya dan Perancangan atau Metode yang dipakai pada Penelitian

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil dari beberapa tahapan penelitian yaitu dari analisis sampai dengan implementasinya

5. BAB 5 PENUTUP

Pada Bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis .Yaitu menyimpulkan apa inti dan apa yang diperoleh dari hasil penelitian.Lalu untuk saran yaitu mengemukakan penggunaan dan pengembangan penelitian yang dibuat agar dapat bermanfaat dan digunakan sebagaimana mestinya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Di bagian ini berisi tentang keterangan dari buku buku dan literature lain yang dijadikan acuan penulis dalam penyusunan skripsi.