

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Pendidikan di Indonesia sudah melewati jalan yang sangat Panjang. Pendidikan menjadi tolok ukur majunya suatu bangsa dilihat dari tingkat kecerdasan masyarakatnya, karena kualitas Pendidikan sangat menentukan kualitas dan penyediaan sumber daya manusia yang unggul dan mampu memajukan Indonesia [1]. Perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor berkembang dan berubahnya system pendidikan. Transformasi pendidikan di Indonesia biasanya mulai dilakukan dari kurikulum yang digunakan, teknik pengajaran guru, cara mengakses pelajaran dan sebagainya. Perubahan ini bisa dilihat dengan jelas pada saat masa pandemi COVID-19 yang mana pada saat itu semua Pendidikan menggunakan metode daring dan serba digital setelah sebelumnya masih menggunakan cara belajar yang konvensional [2].

Pada penelitian ini jenis media yang digunakan peneliti adalah *motion graphic*. *Motion graphic* adalah salah satu jenis media yang menggabungkan semua elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, dan dalam menyajikan informasi yang lebih menarik sehingga audiens yang menyaksikan lebih tertarik dan mudah untuk mengikuti informasi yang disajikan [3].

SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang beralamat di jalan Ki Mangunsarkoro No.43, Gunungketur, Pakualaman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Di sekolah ini, para siswa melakukan proses belajar masih dengan cara lama, yaitu guru menyampaikan materi dari buku pelajaran kepada para siswa. Pada saat peneliti bertemu langsung dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, mata pelajaran yang peneliti akan jadikan bahan penelitian, guru tersebut mengatakan beliau mengalami sedikit kesulitan dalam menjelaskan materi yang disampaikan kepada para murid karena kurangnya visual yang menampilkan materi yang sedang disampaikan. Hal ini berdampak pada para murid yang kesulitan mengikuti informasi yang disampaikan karena hanya dijelaskan melalui lisan.

Maka dari itu solusi yang paling tepat untuk mengatasi masalah ini adalah dengan membuat bagaimana materi pembelejaran tersebut dapat tersampaikan dengan lebih baik dan juga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa-siswi SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Cara yang peneliti lakukan adalah dengan membuat *motion graphic* yang akan memvisualisasikan materi yang sedang dipelajari oleh para murid. Materi yang peneliti jadikan penelitian adalah pembabakan sejarah pada masa praaksara. Alasan peneliti memilih materi ini karena materi tersebut adalah bagian dari awal terjadinya peristiwa sejarah sebelum terjadinya peristiwa sejarah yang lain dengan harapan para murid mampu lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui *motion graphic*. Dengan menggunakan *motion graphic*, materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh para murid karena materi disampaikan dengan lebih detail dan lebih menarik untuk diikuti.

Kesimpulannya, peneliti akan melakukan penelitian dengan membuat *motion graphic* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang nantinya akan dijadikan media pembelajaran bagi para murid SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta. Materi yang peneliti jadikan penelitian adalah pembabakan sejarah pada masa praaksara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan satu masalah yaitu, bagaimana mengimplementasikan *motion graphic* untuk menjelaskan materi pembabakan sejarah pada masa praaksara?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media berbentuk 2D *motion graphic*.
2. *Motion graphic* hanya digunakan di SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta.
3. *Motion graphic* memiliki target durasi kurang lebih 6-7 menit.

4. Informasi media pembelajaran sudah sesuai kurikulum 2013.
5. *Motion graphic* akan dibuat dengan resolusi 720p *frame rate* 30 fps format MP4.
6. *Motion graphic* dibuat menggunakan *software* Adobe After Effect 2021, Adobe Illustrator 2021, Adobe Premiere Pro 2021.
7. Aspek informasi akan dievaluasi oleh guru mata pelajaran, teknik *motion graphic* akan dievaluasi oleh multimedia (editor/animator).

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *motion graphic* sebagai media pembelajaran.
2. Memvisualisasikan media materi pembabakan sejarah pada masa praaksara dalam bentuk *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru
Motion graphic yang dibuat oleh peneliti bisa menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi.
2. Bagi Animator
Motion graphic ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi animator lain.
3. Bagi Peneliti
Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari selama di perkuliahan.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh hasil penelitian sesuai dengan harapan, Penggunaan metodologi dalam penelitian harus tepat sasaran dan mengarah pada tujuan penelitian serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode wawancara teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab anatar peneliti dan narasumber yang berlangsung satu arah.

2. Metode Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan pada objek penelitian yang kemudian dilakukan pencatatan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini metode analisis yang digunakan peneliti adalah metode SWOT dengan menganalisa masing-masing kelebihan dan kekurangan serta ancaman apa saja yang ada pada masing-masing media pembelajaran.

1.6.3 Metode Perancangan

1. Pra produksi

Pra produksi merupakan tahapan paling dasar dalam pembuatan *motion graphic*. Dalam tahap ini, animator diharuskan untuk menentukan ide, konsep cerita, desain karakter, dan *storyboard*.

2. Produksi

Produksi merupakan tahap paling inti dalam proses pembuatan *motion graphic*. Tahapan ini yang akan menentukan kualitas visual pada *motion graphic* dihasil akhir. Animator diharuskan membuat asset *motion graphic* seperti karakter dan *environment*, dilanjutkan dengan mengolah asset yang sudah dibuat tadi menjadi *motion graphic*, lalu pembuatan audio.

3. Pasca produksi

Pasca produksi merupakan tahap paling akhir dalam proses pembuatan *motion graphic*. Tahap ini dilakukan proses *finishing* pada vide *motion*

graphic yang sudah jadi dengan menambahkan beberapa modifikasi dan penambahan efek agar *motion graphic* terlihat lebih bagus dan menarik. Pasca produksi dilakukan dengan *compositing*, *editing*, dan *final rendering*.

1.6.4 Metode Evaluasi

1. Alpha test

Metode ini ditujukan untuk mengevaluasi kelayakan *motion graphic* sesuai dengan kebutuhan objek penelitian berdasarkan kebutuhan fungsional

2. Beta test

Metode ini digunakan untuk mengevaluasi aspek informasi dan aspek teknik *motion graphic* melalui kuesioner

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta metode yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan bagaimana beberapa teori yang mendasari penelitian berdasarkan topik yang dibahas.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan objek yang dijadikan penelitian dan metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini serta menjelaskan proses pra produksi *motion graphic*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan proses produksi hingga pasca produksi pembuatan *motion graphic* dan dilanjutkan dengan pengolahan data yang didapat dari kuesioner menggunakan skala likert.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini adalah bagian penutup dari penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran.