

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia merupakan segala hal yang berwujud visual, Multimedia menampilkan gambar, suara dan teks dalam waktu bersamaan. Dengan meningkatnya perkembangan jaman, cakupan wilayah multimedia bukan hanya pada iklan TV maupun pembuatan film, namun juga untuk keperluan presentasi maupun pembelajaran. Motion graphic merupakan bagian multimedia yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Metode pembelajaran pada SD Negeri Kiyaran 1 yang digunakan oleh sebagian besar guru masih konvensional yaitu guru masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi mengingat di era teknologi informasi banyak software dan hardware yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Terutama dibidang multimedia pembelajaran. Disini peneliti akan membuat sebuah video animasi 2d berupa motion graphics agar para peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan video motion graphic memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bisa melihat ilustrasi bagaimana terjadinya proses siklus hidrologi dalam bentuk video animasi 2d.

Untuk itulah peneliti memanfaatkan multimedia pada pembelajaran siklus hidrologi. Siklus air atau siklus hidrologi adalah sirkulasi air yang tidak pernah berhenti dari atmosfer ke bumi dan kembali ke atmosfer melalui kondensasi, presipitasi, evaporasi dan transpirasi. Pemanasan air laut oleh sinar matahari merupakan kunci proses siklus hidrologi tersebut dapat berjalan secara terus menerus.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah animasi motion graphic, yang berisi informasi tentang pengertian siklus hidrologi. Dalam video yang berdurasi kurang dari 3 menit diharapkan mampu memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik tentang terjadinya siklus hidrologi. Proses tentang pembuatan animasi motion graphic tersebut nantinya akan dibahas pada bab-bab selanjutnya.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah

1. Bagaimana memanfaatkan Multimedia dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimana membuat media pembelajaran untuk materi siklus air dengan menggunakan motion graphic?

1.3 Batasan Penelitian

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Objek penelitian yang dituju sebagai objek penelitian SD Negeri kiyaran 1
2. Video yang dihasilkan berbentuk animasi 2d motion graphic
3. Video yang dihasilkan hanya menggambarkan tentang terjadinya siklus hidrologi secara umum
4. Video dibuat menggunakan software Adobe After Effect dan Adobe Illustrator
5. Penulis hanya akan membuat video berdurasi kurang dari 3 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelttan

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah berikut

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran tentang siklus air yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di SD Negeri kiyaran 1.

1.4.2 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menerapkan media pembelajaran tentang siklus air agar digunakan oleh para siswa di SD Negeri Kiyaran 1 sebagai kelengkapan pembelajaran.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan agar penelitian pembuatan skripsi ini sesuai dengan yang diinginkan. Untuk mendapatkan data yang lengkap, akurat dan benar, penulis melakukan tahapan penelitian sebagai berikut.

1. Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan video animasi pembelajaran.

2. Studi Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku dengan tema Motion Graphic, IPA dan Sains yang membahas materi siklus air

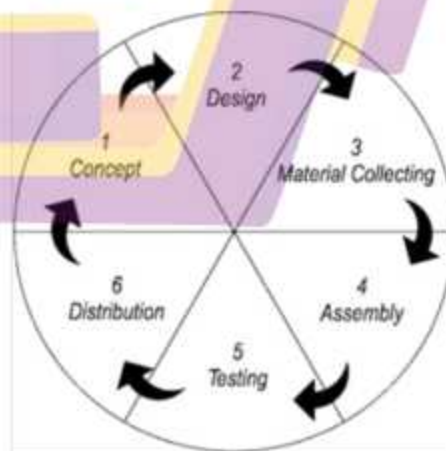
sebagai bahan referensi yang digunakan dalam penyelesaian penelitian.

3. Studi Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan beberapa pihak, seperti Ibu Leni sebagai guru yang mengajar pelajaran IPA dan siswa kelas 5 di SD Negeri Kiyaran 1.

1.5.2 Tahapan Pembuatan Media Pembelajaran

Dalam pembuatan video pembelajaran ini metode analisis yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle, dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. (Luther,1994).



1. Concept

Tahap concept akan menguraikan tujuan yaitu membuat motion graphic sebagai media pembelajaran untuk SD Negeri 1 Kiyaran. Durasi video yang akan dibuat adalah 3 menit yang berbentuk mp4 dengan kualitas 1080p.

2. Design

Tahapan perancangan penelitian yang akan dilakukan seperti pembuatan storyboard, design karakter, background, dan menentukan alur video mulai dari opening hingga akhir video.

3. Material Collecting

Proses pengumpulan materi yang dibutuhkan dalam penelitian yang akan dilakukan. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar.

4. Assembly

Pada tahapan ini dilakukan proses produksi. Materi serta file multimedia yang sudah disiapkan sebelumnya kemudian dirangkai dan disusun sesuai design yang telah ditentukan.

5. Testing

Tahapan testing merupakan fase uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari penelitian, hal ini dimaksud agar penelitian yang telah dibuat sesuai dengan yang telah direncanakan, sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran di SD Negeri Kiyaran 1.

6. Distribution

Tahapan penyerahan hasil penelitian yang dilakukan kepada SD Negeri Kiyaran 1 berupa motion graphic pembelajaran siklus air yang dikemas dalam bentuk DVD.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan akan disajikan dalam lima bab agar penyajian laporan lebih terstruktur.

Urutan masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam penyusunan skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini diawali dengan tinjauan pustaka yang memaparkan ringkasan referensi yang berupa tulisan ilmiah. Kemudian dasar teori yang menunjang dalam perancangan video animasi motion graphic siklus air pada SD Negeri Kiyaran 1.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan video animasi motion graphic siklus air.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil dan proses pembuatan video motion graphic siklus air.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi pembahasan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diberikan oleh penulis baik untuk pembaca maupun peneliti selanjutnya yang akan menjadikan skripsi ini sebagai referensinya.