

# BABI

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu sarana strategis dalam pewarisan nilai-nilai luhur bangsa kepada generasi muda yaitu siswa, atau dapat dikatakan bahwa sejarah memiliki fungsi didaktis yang turut membangun mental peserta didik sebagai generasi bangsa. [1]

Indonesia adalah Negara yang kaya akan keaneka ragaman suku bangsa , adat istiadat dan agama. Keanekaragaman inilah merupakan sumber kekayaan yang sangat berharga untuk generasi selanjutnya. [2]

Pendidikan Moderen di tuntut untuk mengerti kemampuan berfikir, agar perkembangan iptek yang pesat dapat di pahami dengan baik. Sejarah termasuk kedalam ilmu empiris (dalam Bahasa Yunani *empieria* yang artinya "pengalaman" ) [3]

Penelitian mengenai tingkat kesadaran sejarah suatu masyarakat, adalah suatu penelitian yang menarik untuk di laksanakan . Hal ini berkaitan erat dengan masalah system Pendidikan pengetahuan ilmu sejarah yang terdapat di sekolah-sekolah , mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Kondisi masyarakat yang umumnya masih beranggapan bahwa Ilmu Sejarah bukanlah subyek yang patut di perhatikan . Padahal , melalui kesadaran sejarah yang hidup dan berkembang di masyarakat dalam membangun spiritual masyarakat Indonesia dalam menghadapi masa depan yang menyangkut dalam menghadapi setiap masalah . [4]

Sejarah tentang Desa masih sangat menarik bagi para sejarawan untuk dipelajari karena hampir semua peristiwa sejarah berasal atau terjadi di daerah pedesaan. Desa sebagai bagian terkecil di Indonesia, memiliki ciri khas tersendiri. Hal ini menjadi suatu penyebab karena di masing-masing wilayah di Indonesia terbentuk melalui proses sejarah yang panjang dan berbeda-beda. [1]

Sepertihalnya juga dengan desa Tirtomoyo Kecamatan Poncowarno Kabupaten Kebumen. Sebelum disebut Desa Tirtomoyo, daerah ini dahulu berupa sebuah hutan. Kemudian, setelah datang seorang yang suka mengembara sekaligus mencari kesaktian yang bernama Mbah Ketuwon (Rantan Sari) yang berasal dari Kerajaan Mataram. Sepulangnya dari mengembara, terjadi sebuah peristiwa yang membuat Beliau harus pergi dari kerajaannya pada saat itu.[4]

Sampailah Mbah Ketuwon di sebuah tempat dan bertemu dengan seorang Tokoh Desa yang memberi petunjuk agar dirinya pergi ke arah Selatan yang dimana terdapat bukit berbatu dan tanahnya kemerahan. Setelah menetap dalam beberapa waktu, Mbah Ketuwon kedatangan tiga orang yakni Paragumeng seseorang yang dicari oleh Penjajah Belanda pada saat itu, Kyai Sahid dan Kyai Raka yang berasal dari Desa seberang meminta izin agar dapat ikut tinggal bersama Mbah Ketuwon.[4]

Kemudian tempat itu diberi nama Desa Ketuwon yang diambil dari nama pertama orang yang menetap sebelum akhirnya berganti lagi menjadi Desa Tirtomoyo yang mempunyai arti Tirta yang berarti Banyu dan Moyo yang berarti Kemakmuran, karena wilayah ini berdekatan dengan lereng tangkuban yang ditengah-tengahnya terdapat gunung yang berbatu dan mengeluarkan mata air. [Arsip desa]

Berkaitan dengan pentingnya peranan kesadaran sejarah dalam kehidupan masyarakat , maka penelitian ini merupakan penelitian yang sangat tepat di lakukan, karna menyangkut pembahasan sejarah untuk mengedukasi dan menambah pengetahuan didalam bermasyarakat . Pemilihan propinsi Jawa Tengah dengan menitik beratkan penelitian di kota Kebumen , tepatnya di desa Tirtimoyo ,Kecamatan Poncowarno . [4]

Dari latar belakang diatas, Penulis ingin mengajak masyarakat khususnya warga Desa Tirtomoyo untuk dapat belajar dan mengingat sejarah tempat tinggal mereka, namun dengan visual yang berbeda, yakni dengan Multimedia. Dengan ini kita dapat menarik minat masyarakat untuk kembali belajar Sejarah dengan tampilan berbeda. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran . [5]

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara teks, grafik dan suara dalam suatu aktifitas pergerakan, dan sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar diam menjadi gambar bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata [5]

Kelebihan video di dalam multimedia adalah, Menjelaskan keadaan nyata dari suatu proses, fenomena, atau kejadian. video dapat memperkaya penyajian/penjelasan,

Pengguna pun dapat melakukan pengulangan (*replay*) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus, serta sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor. Kemudian penggabungan video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat dalam penyampaian pesan dibandingkan media text [5]

Persentase pertumbuhan kepemilikan komputer dan kepemilikan akses internet dalam rumah tangga yang mencapai angka 20,05 persen untuk kepemilikan komputer dan 66,22 persen untuk kepemilikan akses internet dalam rumah tangga. Penggunaan internet juga mengalami peningkatan selama kurun waktu 2014—2018, yang ditunjukkan dari meningkatnya persentase penduduk yang mengakses internet pada tahun 2014 sekitar 17,14 persen menjadi 39,90 persen pada tahun 2018 [6]. Dari data yang terlampir berjumlah 897 Kepala Keluarga di Desa Tirtomoyo, bahwasanya penelitian yang telah di ambil yaitu 43 sampel menghasilkan 85% kepala keluarga yang tidak mengetahui sejarah dari desa mereka tersebut . (data terlampir)

Kemudian dengan media apa agar para Kepala Keluarga ini dapat ikut mempelajari atau mengetahui sejarah tentang desa Tirtomoyo? Penulis memilih teknik animasi parallax sebagai pengantar edukasi yang lebih efisien di era modern ini. Teknik parallax atau Animasi 2.5D adalah animasi 2D dalam ruang 3D[7].

Dalam animasi 2.5 dimensi atau bisa di sebut parallax , ilusi kedalaman (sumbu z) ditambahkan ke dalam gambar melalui teknik penambahan bayangan dan pencahayaan, namun gambar itu sendiri masih berada pada sumbu x dan y di bidang datar 2 dimensi. Penggunaan teknik embossing, shadowing, beveling, dan highlighting memberikan efek



kedalaman (depth) sehingga gambar terlihat terangkat atau terpisah menjadi latar belakang[8].

Metode animasi parallax adalah metode yang tepat, dikarenakan metode tersebut dapat meningkatkan pengalaman sensorik pengguna jika dirancang dengan baik dan terintegrasi secara logis. Bergantung pada kompleksitas interaktivitas, gerakandapat meningkatkan proses navigasi dengan menghibur pengguna sambil menekankan hierarki informasi [7], atas dasar hal tersebut maka peneliti membuat sebuah media pembelajaran berbasis animasi parallax sebagai pembelajaran masyarakat dengan judul “Pembuatan Video Edukasi Sejarah Pendiri Desa Tirtomoyo Kecamatan Poncowarno dengan Menggunakan Teknik Paralaks”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat di identifikasikan beberapa Masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya kesadaran masyarakat tentang bagaimana pentingnya sebuah sejarah.
2. Belum adanya sebuah media berupa video yang bisa menjelaskan tentang sejarah dengan lebih menarik.
3. Terbatasnya media yang merealisasikan pengetahuan tentang sejarah pada masyarakat di platform media ruang publik dan platform lainnya dengan model berupa video animasi parallax.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, banyak sekali pengaruh dan dampak sejarah terhadap masyarakat. Pembelajaran dan pelatihan kepada orang tua sangatlah penting dikarenakan mereka adalah orang yang pasti paling banyak menghabiskan waktu dengan anak-anak.

Sehingga pengetahuan dan keahlian mereka dalam mengedukasi pembelajaran dapat menolong untuk memberikan informasi yang akurat melalui metode pembelajaran animasi. Hal ini membuat adanya 2 rumusan masalah, yaitu :

1. Apakah Penerapan animasi parallax / 2 dimensi sebagai metode pembelajaran Masyarakat untuk pembelajaran mengenai sejarah dapat mendukung dan menambah pengetahuan masyarakat di Desa Tirtomoyo?
2. Seberapa efektif penggunaan metode animasi parallax / 2 dimensi sebagai media pembelajaran?

### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Lingkup pembahasannya hanya untuk pembelajaran tentang sejarah pada masyarakat Desa Tirtomoyo.

2. Sarana pembelajaran disini menggunakan media video animasi bukan yang lain, dimana memakai metode animasi parallax atau 2.5 dimensi.
3. Sasaran utama penontonnya adalah masyarakat di DesaTirtomoyo.

### 1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertulis, dapat di ambil bahwasanya tujuan dari skripsi ini ada 2 yakni :

1. ialah untuk mengedukasi serta memberi pengetahuan dan kesadaran kepada masyarakat di Desa Tirtomoyo untuk dapat mengenali dan meberikan pembelajaran pada anak sejak dini lewat media social yang ada.
2. Mengetahui keefektifan metode animasi motion graphic dalam kasus tersebut.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Bagi penulis skripsi ini dapat menambah kepekaan peneliti terhadap hal-hal kecil yang sebenarnya memiliki dampak besar kepada masyarakat, dan menambah skill peneliti dalam membuat sebuah video animasi parallax atau 2.5 dimensi

dengan memikirkan matang-matang tentang pengkonsepian dan perencanaan dalam pembuatan video animasi tersebut.

## 2. Bagi Civitas AMIKOM

Menambah pengetahuan bagi mahasiswa dalam perujukan sebuah skripsi serta menjadi sebuah rujukan penelitian / inspirasi penelitian bagi peneliti yang baru memulai.

## 3. Bagi Masyarakat Desa Tirtomoyo

Agar warga Desa Tirtomoyo mengenal dan mengetahui sejarah tempat tinggalnya dengan tujuan sebagai media edukasi yang diajarkan turun temurun agar terjaga nilai budayanya.

### 1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan pada pengembangan media video animasi ini ialah dengan memakai penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), sebab R&D merupakan metode penelitian yang di pakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan penelitian ini termasuk kepada penelitian dan pengembangan (R&D), karena penelitian berpijak dari penelitian Khafid Maulana : 2016 dengan hasil berupa pembahasan mengenai perancangan film animasi pendek 2D yang kemudian penulis kembangkan dengan Teknik animasi parallax agar supaya lebih berkembang didalam penyampaiannya. [9]



## 1. 1.7.1 Metode Pengambilan Data

### a. Metode Studi Pustaka

ialah proses pengumpulan data serta informasi melalui buku-buku serta jurnal-jurnal dari segala referensi yang berhubungan terhadap proses pembuatan media ini [8].

### b. Metode Kuisioner

Metode Pengumpulan Data dengan bermacam daftar pertanyaan terhadap tanggapan tentang video hasil akhir yang sudah jadi kepada viewer guna mengitung impact yang didapat dan kelayakan bagipenonton terhadap media video animasi yang telah dibuat [8].

### c. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap infografis pada dunia media, dan presentasi motion graphic. Serta peneliti melakukan observasi ke lapangan untuk melihat bagaimana karya ilmiah ini dapat diterapkan dilapangan [8].

### d. Metode Dispropordonate Stratified Random Sampling

Metode pengumpulan dengan menentukan jumlah sample bilamana populasi berstrata tapi kurang proposional. Dimana peneliti mensortir Kembali responden sesuai kebutuhan penelitian [8].

## 2. 1.7.2 Metode Analisis Table

Analisis table tunggal dilaksanakan lewat penyusunan table frekuensi, yaitu dengan memasukkan data-data yang didapat dari kuisioner kedalam kerangka table yang sudah dipersiapkan, lalu dianalisis sesuai dengan jawaban yang ada [9]

## 3. 1.7.3 Metode Perancangan

Peneliti memakai metode perancangan dengan melakukan berbagai tahapan yaitu tahapan praproduksi, produksi, dan pasca produksi, yang nantinya akan menjadi patokan peneliti dalam merancang sebuah karya ilmiah agar dapat terkerjakan dengan rapi dan sesuai dengan ide awal yang telah direncanakan. [10]

## 4. 1.7.4 Metode Testing

Dalam metode testing sangat dibutuhkan oleh peneliti untuk melihat bagaimana hasil dari proses yang sudah dilakukan, agar nantinya pada saat tahapan implementasi hasil dari sebuah produk dapat dinikmati dan diterima oleh penonton dan masyarakat dengan hasil dan informasi yang diberikan jelas dan tidak mengacu pada kesalahan.

Pada metode ini penulis memakai kuisioner terhadap 2 aspek, ialah aspek penonton dan aspek multimedia. Dengan metode tersebut penulis dapat mengukur hasil dari penerapan di sebuah desa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang berkaitan apakah pantas atau tidaknya. [10]

## 1.8 Sistematika Penulisan

### 5. BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

### 6. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini bakal menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori yang berkaitan dengan animasi Parallax Kemudian membahas tentang landasan teori mengapa memakai motion graphic, pula tentang kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dalam pembuatan karya ilmiah.

### 7. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Untuk bab ini menerangkan tentang gambaran umum, Analisa, kebutuhan system, dan proses praproduksi dalam pembuatan karya ilmiah penulis.

### 8. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Di bab ini memuat tentang penjelasan mengenai hasil dari pembuatan motion graphic berbasis 2D

dari preproduction (konsep, materi, script, storyboard, pembuatan standar objek dan character), kemudian production (animasi, compositing, render 1) dan terakhir post-production (dubbing, editing, rendering 2)

## **9. BAB V      PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari penelitian dan saran yang dapat peneliti rangkum selama prosesnya.

