

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran pada saat ini telah masuk dalam era modernisasi dimana peranan teknologi dipergunakan dengan masif. Penggunaan teknologi efisiensi tersebut didapatkan dari ringkasnya materi dan mudahnya pemahaman murid terhadap bahan ajar.

Media teknologi yang dipergunakan sebagai sarana pembelajaran sudah merambah hingga animasi, menurut penelitian yang dilakukan oleh Aditya menerangkan bahwasanya peranan media animasi sebagai pengantar pembelajaran sangatlah efektif terutama pada jenjang sekolah dasar [1]. Dalam penelitian tersebut dijelaskan Kemajuan teknologi animasi telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran.

Animasi dapat menjadi sebuah media untuk membantu dalam proses pembentukan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pada proses pembuatan animasi 2D ini terdapat bagian-bagian proses dalam perancangannya, salah satunya dalam proses pembuatan storyboard. Animasi 2D merupakan animasi yang tiap frame dibuat unik oleh animator baik pembuatan secara tradisional maupun modern, kebebasan artistik dalam pembuatan animasi 2D hampir tidak terbatas hanya dibatasi oleh imajinasi atau kemampuan artistik dan adanya keunggulan bagi animator dalam mendesain tiap frame secara bebas. Oleh karena itu, untuk terus meningkatkan rasa kepedulian, media animasi 2D menjadi salah satu cara untuk menyebarkan informasi dan kepedulian kepada target audiens berupa anak-anak dengan kategori usia 7-11 tahun tentang tata surya [18]

Dari efisiensi animasi tersebut penulis ingin melakukan penelitian penerapan animasi parallax terhadap bahan ajar materi tata surya dimana materi tersebut memiliki komponen visual dan kedalaman ruang pada bentuk animasinya. Dimana sistem tata surya adalah topik yang kompleks dan abstrak, yang sulit untuk dipahami hanya dengan membaca buku teks atau melihat gambar diam. Animasi

paralaks memungkinkan siswa untuk melihat pergerakan relatif antara planet-planet, benda-benda langit, dan tata surya secara keseluruhan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Hal tersebut menjadikan fungsi dari teknik parallax dapat terlaksana yaitu untuk memperlihatkan jarak antar objek sehingga terbentuk ruang [2].

Dengan demikian, pembuatan animasi paralaks sebagai media pembelajaran untuk materi sistem tata surya di kelas 6 SD memiliki tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks mengenai tata surya. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas penulis mendapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana caranya membuat animasi parallax yang dapat memberikan kesan ruang untuk penggambaran tata surya dan menambah tingkat pemahaman materi penyampaian sebagai bahan materi pembelajaran mata pelajaran IPA Kelas 6 SD ?

1.3 Batasan Penelitian

Pada penelitian ini diperlukan batasan-batasan agar tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun batasan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Perancangan video menggunakan software After Effect
2. Animasi akan berdurasi 10 Menit.
3. Materi Tata Surya meliputi penempatan planet dan satelitnya.
4. Perancangan gambar menggunakan software Adobe Photoshop.
5. Hasil dari video merupakan animasi 2D.
6. Animasi yang dihasilkan merupakan animasi parallax

7. Kurikulum yang dipergunakan adalah kurikulum 2013
8. Proses pengambilan data dilakukan pada SDN Balang Baru 1 Makassar.

1.4 Tujuan Penelitian

Pada penjabaran sebelumnya penulis merumuskan tujuan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mengintegrasikan animasi dengan pembelajaran
2. Memperluas peranan multimedia
3. Mempermudah pemahaman dari proses pembelajaran materi tata surya kepada murid.
4. Mempermudah pekerjaan dari tenaga pendidik dalam penyampaian materi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, menambah wawasan penulis mengenai perancangan animasi parallax dalam pembuatan animasi pembelajaran.
2. Bagi Instansi, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran serta memodernisasi penyampaian materi sehingga dapat meningkatkan efektifitas dari pekerjaan.
3. Bagi Universitas, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta referensi terhadap penelitian yang sejenis bagi mahasiswa yang sedang menyelesaikan skripsi.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini dapat diuraikan isi dari skripsi pada setiap bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menerangkan apa yang dimaksud dengan teori-teori dasar dalam animasi, tata surya teknik pembuatan animasi, pengertian animasi parallax dan software yang digunakan dalam pembuatan animasi serta tinjauan pustaka mengenai beberapa hal tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan di terangkan seperti deskripsi singkat tentang objek penelitian yaitu tata surya, analisa masalah apa saja yang yang terdapat dalam pembuatan animasi, pemaparan solusi yang di gunakan dalam memecahkan masalah beserta proses pra produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Didalam bab ini penulis akan menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembuatan animasi mulai dari produksi hingga proses pasca produksi dan penilaian terhadap hasil animasi dari objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis dalam proses penelitian.