

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini semakin pesat sehingga berpengaruh pula pada dunia pendidikan. Berbagai upaya dilakukan agar meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Tidak hanya untuk pendidikan tingkat menengah atau atas saja, inovasi gaya belajar juga di berikan pada pendidikan anak usia dini. Karakteristik gaya belajar anak usia dini dibagi menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, audio dan audiovisual. Dengan cara melihat, mendengarkan dan kombinasi antara mendengar dengan melihat, anak pada usia dini akan terangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauannya untuk belajar [1].

Sejalan dengan perkembangan teknologi terdapat alat yang dinamakan multimedia. Multimedia terbagi dalam beberapa elemen yaitu teks, gambar, suara, video, animasi dan virtual reality [2]. Dalam elemen video biasanya terdapat elemen lain yaitu teks, gambar, suara dan animasi yang mana sesuai dengan karakteristik gaya belajar anak usia dini.

Pembuatan video ini menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*. Alasan memilih teknik *Live Shoot* agar dapat menggambarkan secara langsung materi yang sedang di bahas, sedangkan pemilihan teknik *Motion Graphic* kerana teknik ini dapat menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia yang dapat menyampaikan informasi secara efektif namun tetap menarik [3].

TK N 1 Maret terletak satu tempat dengan Stasiun Radio AURI PC 2 yang mana menjadi saksi perjuangan Indonesia pada peristiwa Serangan Umum 1 Maret 1949 dengan menyebarkan berita perjuangan Indonesia ke seluruh dunia. Untuk mengenang peristiwa tersebut dibangun sebuah Monumen yang dinamai Monumen Serangan Umum 1 Maret.

Dalam proses belajar mengajar terdapat materi tentang sejarah Serangan Umum 1 maret di dalam materi pembelajaran TK 1 Maret. Untuk memperoleh data yang relevan peneliti melakukan metode wawancara (interview) dengan salah satu guru dan dengan kepala TK N 1 Maret. Dari hasil wawancara terhadap salah satu guru, Ibu Suparti mengatakan bahwa dalam proses penyampaian materi tentang Serangan Umum 1 Maret tersebut dirasa sulit karena materi yang begitu rumit, sedangkan para peserta didik kurang tertarik saat proses penyampaian materi, para peserta didik bosan dan tidak memahami materi yang disampaikan. Dan hasil dari wawancara terhadap kepala TK N 1 Maret, Ibu Sumarni mengatakan bahwa beliau mewajibkan penyampaian materi tentang Serangan Umum 1 Maret karena agar melesterikan sejarah sedari dini dan mengetahui sejarah monumen yang terdapat di dalam lingkungan TK mereka.

Berdasarkan permasalahan yang telah didapat dan diuraikan, peneliti menyimpulkan untuk Membuat Video Pengenalan Sejarah Monumen Serangan Umum 1 Maret dengan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* untuk TK N 1 Maret.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "Bagaimana Membuat Video Pengenalan Sejarah Monumen Serangan Umum 1 Maret dengan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* untuk TK N 1 Maret?"

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan. Beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Video dibuat menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Audition CS6, dan Adobe Premiere CS6.
2. Teknik yang digunakan adalah *live shoot* dan *motion graphic*.
3. Video dikemas menjadi *file* video berformat .Mp4 berdurasi 04.50 menit.
4. Resolusi untuk video ini HD 1920x1080 *pixels* dengan rasio 16:9.
5. Video pengenalan sejarah ditujukan untuk peserta didik di TK N 1 Maret dengan ditayangkan menggunakan media LCD proyektor.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat Video Pengenalan Sejarah Monumen Serangan Umum 1 Maret untuk TK N 1 Maret agar dapat membantu dalam penyampaian materi tersebut kepada para peserta didik.

2. Memberikan alternative penyampaian materi pengenalan sejarah Monumen Serangan Umum 1 Maret.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan memperoleh gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Memberikan wawasan tentang sejarah Serangan Umum 1 Maret.
 - b. Menambah pengalaman dan pembuatan video dengan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*.
 - c. Dapat menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan pendidikan Strata-1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Guru
 - a. Membantu mempermudah menyampaikan sejarah Serangan Umum 1 Maret.
 - b. Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media belajar.
3. Bagi Peserta Didik
 - a. Meningkatkan fokus Peserta didik dalam memperhatikan.
 - b. Menambah ketertarikan dalam proses menerima bahan ajar.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode, antarlain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan di sampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun penelitian ini. [5] Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti mendatangi dan mengamati secara langsung terhadap objek penelitian yaitu di TK N 1 Maret, untuk mendapat data yang dibutuhkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh secara langsung dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada responden terkait penelitian. Peneliti mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan kepada kepala sekolah dan guru TK N 1 Maret.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mencari, membaca dan mengumpulkan berbagai buku, dokumen dan artikel sebagai referensi yang mengarah dan berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Metode Perancangan

Untuk membuat video pengenalan ini, dibutuhkan metode perancangan yaitu : tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.[6]

1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam produksi. Persiapan pra produksi antara lain memilih topik, melakukan survei dan riset, menganalisis data, membuat narasi, membuat sketsa atau naskah.

2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan proses produksi desain grafis dan produksi audio.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, terdapat proses *composite*, *editing* dan *rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan laporan penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika yang terdiri dari lima bab, adapun secara garis besar terdiri dari :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisi penjelasan dan penyempurnaan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan teori yang digunakan dalam proses penelitian. Termasuk aplikasi yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan untuk membangun aplikasi media interaktif.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran untuk mengembangkan aplikasi sehingga nantinya dapat bermanfaat bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber atau referensi yang digunakan penulis dalam penulisan laporan penelitian.