

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dengan berkembangnya teknologi informasi, berbagai bidang mulai menggunakan teknologi sebagai media informasi, salah satu bidang yang menggunakannya adalah bidang pendidikan. Dimana penggunaan animasi pada video pembelajaran sudah mulai digunakan. Penggunaan animasi pada video akan mempermudah dalam penyampaian informasi karena animasi memiliki bentuk penyampaian informasi yang interaktif sehingga memberikan daya tarik tersendiri pada siswa di jenjang sekolah menengah pertama.

Motion merupakan bahasa universal, setiap gerakan mempunyai dampak dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layar dapat meningkatkan maknanya (Krasner, 2008). Film Animasi menggunakan teknik *motion graphic*, yaitu metode yang memadukan beberapa unsur multimedia seperti teks, gambar, video dan audio yang kemudian diolah menggunakan software tertentu, sehingga sebuah animasi akan terlihat lebih menarik. Menggunakan teknik *motion graphic* pada pembuatan animasi ialah untuk menghemat waktu dalam penyampaian informasi, tidak leang dimakan waktu, serta mudah dimengerti.

Globalisasi sudah berlangsung sejak lama. Gagasan globalisasi telah ada sejak abad 18 di Eropa dan Amerika Serikat, Hingga pada abad 19 dan 20 berkembang ke seluruh penjuru dunia. Globalisasi digambarkan sebagai sebuah proses menyatunya seluruh warga dunia menjadi satu (Sunarso, 2008).

Tentu globalisasi akan berdampak terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam kehidupan bermasyarakat yaitu kehidupan yang ada dalam masyarakat dilihat dari pekerjaan seseorang maupun dilihat dari tempat tinggal yang berbeda. Dalam kehidupan berbangsa tentu dilihat dari unsur yang paling kecil yaitu keluarga, suku bangsa dan bangsa. Dan kehidupan bernegara yang meliputi aspek kenegaraan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di SMP Negeri 4 Banguntapan, ditemukan bahwa belum adanya media pembelajaran berbasis animasi dengan teknik *motion graphic* seperti diatas. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan penyampaian informasi materi tentang dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara bisa tersampaikan kepada siswa lebih efektif dan menarik.

Dari permasalahan diatas maka akan dibuat media belajar berupa film animasi pada SMP Negeri 4 Banguntapan. Teknik *motion graphic* dan visual efek adalah inti dari skripsi ini, yaitu “Perancangan dan Pembuatan Animasi Dampak Globalisasi Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara” Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknik Motion Grafik pada SMP Negeri 4 Banguntapan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah Bagaimana membuat animasi media pembelajaran tentang Dampak Globalisasi Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara dengan Teknik Motion Grafik untuk siswa SMP Negeri 4 Banguntapan?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka batasan masalah yang dilampirkan, yaitu :

1. Animasi dibuat untuk para siswa SMP Negeri 4 Banguntapan dalam bentuk video.
2. Menggunakan teknik *motion graphic* dalam pembuatan animasi.
3. Hanya menampilkan informasi yang berhubungan dengan materi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IX SMP.
4. Video animasi ini dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator Creative Cloud 2017, Adobe Photoshop Creative Cloud 2017, Adobe After Effects Creative Cloud 2017, Adobe Premiere Pro Creative Cloud 2017, Adobe Audition Creative Cloud 2017.*
5. Dikemas dengan menggunakan format .mp4 dan dimensi 1280 x 720 *pixels* dalam media penyimpanan *Compact Disk* sebagai bentuk fisik dari animasi.

6. Mengimplementasikan animasi di situs web berbagi video populer seperti *YouTube* dengan format *.mp4* dan dimensi *1280 x 720 pixels*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video pembelajaran dalam bentuk animasi agar para siswa di SMP Negeri 4 Banguntapan dapat lebih mudah memahami dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara menggunakan teknik *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat mengembangkan diri di bidang animasi dan desain grafis.
 - b. Mengetahui cara dan proses dalam pembuatan animasi 2D.
2. Bagi Siswa SMP Negeri 4 Banguntapan
 - a. Mempermudah pemahaman dalam materi dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
 - b. Mampu meningkatkan minat belajar siswa.
3. Bagi Guru SMP Negeri 4 Banguntapan
 - a. Menambah pengetahuan tentang media pembelajaran dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
 - b. Menjadi referensi sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Observasi

ialah metode pengumpulan data yang dikumpulkan langsung ke SMP Negeri 4 Banguntapan untuk mendapatkan data secara tepat dan akurat.

2. Metode Wawancara

Yaitu data diperoleh dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Cara ini merupakan cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi secara akurat.

3. Metode Studi Pustaka

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi yang akurat. Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, ada juga buku elektronik (*e-book*) yang dapat dijadikan referensi dalam studi pustaka. Metode studi pustaka tersebut menggunakan acuan berupa buku atau literatur yang relevan dengan proses penelitian sebagai tambahan referensi.

1.6.2 Metode Pengembangan Animasi

Proses pengembangan animasi terdiri dari beberapa tahap, yaitu :

1. PraProduksi

PraProduksi adalah tahapan sebelum produksi. Disini semua hal yang berkaitan dengan proses pembuatan karya animasi disiapkan. Seperti membuat ide cerita, membuat naskah, *logline*, perancangan karakter, sinopsis, *diagram scene*, pembuatan *storyboard*.

2. Produksi

Pada tahap ini akan dibuat *background*, pembuatan beberapa objek yang akan digunakan pada tahap pasca produksi, serta pengisian suara atau *dubbing voice*.

3. Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap akhir setelah proses produksi yang meliputi *editing* animasi, *editing* suara, *compositing*, *rendering* dan konversi kedalam bentuk CD/DVD.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan masalah mengenai pengenalan video animasi menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar para siswa

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi profil singkat SMP Negeri 4 Banguntapan, pembahasan ide cerita, naskah, *storyboard* mengenai praproduksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas proses produksi dan pasca produksi, dimana tahap produksi membahas tentang pembuatan bahan-bahan animasi dan pasca produksi membahas bagaimana animasi yang utuh, yaitu berupa video animasi berbasis animasi 2 Dimensi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang bersifat konstruktif yang dapat digunakan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.