

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan teknologi terutama teknologi informasi dan komputer mendorong munculnya berbagai revolusi dan inovasi baru dalam penyajian sebuah informasi, dan animasi merupakan contoh dari perkembangan teknologi yang mana pemanfaatannya tidak lagi hanya sebagai media hiburan tapi juga digunakan diberbagai bidang salah satunya dibidang Pendidikan.[1]

Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi. Disebut animasi 2D karena memiliki elemen ukuran Panjang (X-axis) dan (Y-axis). Animasi tipe ini hanya dapat dilihat tampak depannya saja karena tidak memiliki kedalamatan atau (Z-axis).[2] Dalam pembuatan animasi 2D terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan, diantaranya adalah *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan gabungan dari beberapa elemen seperti musik, video, fotografi, tipografi, dan ilustrasi. Dalam bentuk gambar bergerak dan menambahkan audio serta tulisan yang sesuai membuat *motion graphic* sering digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi salah satunya dalam bentuk video pembelajaran.[3]

Video adalah media elektronik untuk merekam, menyalin, memutar, menyiarkan, dan menampilkan media visual bergerak, sedangkan pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar untuk menumbuhkan sekaligus mengembangkan wawasan, kreatifitas, dan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan. Sehingga dapat disimpulkan video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, dan teori pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.[4]

Pembelajaran planet tata surya merupakan salah satu dari ilmu tematik tema 9 yang diajarkan pada murid kelas 6 SD Negeri Dukuh, pada mata pelajaran ini para siswa mempelajari apa itu orbit, rotasi, revolusi dan macam-macam planet seperti

Matahari, Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus. Dimana penyampaian materi planet tata surya masih menggunakan media gambar yang terdapat dibuku pelajaran dan penjelasan secara lisan oleh guru. sementara materi tentang planet di sistem tata surya terdapat dilangit serta membutuhkan biaya dan alat yang rumit untuk melihat secara langsung, sehingga dibutuhkan animasi 2D untuk memvisualkan planet di sistem tata surya.

Dari permasalahan yang ada penulis akan membuat video 2D animasi menggunakan teknik *motion graphic* sebagai video pembelajaran tentang planet tata surya, diharapkan dengan video animasi 2D ini para siswa dapat menangkap informasi secara lebih jelas terkait planet tata surya.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis mengambil judul penelitian berupa "Implementasi Animasi 2D Menggunakan Teknik *Motion Graphic* Sebagai Video Pembelajaran Planet Tata Surya Di SD Negeri Dukuh Kulon Progo"

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah yaitu "Bagaimana mengimplementasikan animasi 2d menggunakan teknik *motion graphic* sebagai video pembelajaran planet tata surya di SD Negeri Dukuh Kulon Progo?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan, Peneliti membatasi luasnya ruang lingkup yang akan dibahas pada skripsi ini agar tidak melebar ke topik lain dan memudahkan penulis dalam pengerjaannya.

1. Gambar *asset* dibuat menggunakan *software adobe illustrator*.
2. Teknik yang digunakan adalah *motion graphic*.
3. Video animasi berisi pengenalan planet tata surya sesuai dengan buku pedoman di SD Negeri Dukuh.
4. Video animasi di buat menggunakan *software adobe after effect*, dan *adobe premier pro*.

5. Video animasi ditujukan untuk siswa SD Negeri Dukuh.
6. Objek penelitian adalah seluruh siswa kelas 6 SD Negeri Dukuh.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini yaitu menghasilkan video animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* tentang planet tata surya sebagai video pembelajaran siswa SD Negeri Dukuh Kulon Progo untuk menuntaskan pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan sajian visual animasi 2D yang mampu menyampaikan pesan dari sebuah tema yang telah di pilih.
2. Membantu siswa SD Negeri Dukuh dalam memahami nama nama planet tata surya menggunakan animasi 2D *motion graphic*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan untuk mempermudah penyusunan skripsi. Berikut sistematika penulisan skripsi

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi gambaran mengenai permasalahan dan penelitian yang akan dibahas. Terdiri dari beberapa sub bab yang membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan berisi mengenai penjelasan dari penelitian yang telah dilakukan orang lain sebelumnya mengenai hal yang sama yaitu pemanfaatan 2D animasi sebagai video pembelajaran dan juga dasar dasar teori yang menjadi landasan penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang pembahasan metode-metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini diawali dengan gambaran umum, perancangan dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dari pembuatan video animasi 2D *motion graphic* "Planet Tata Surya" dan juga pembahasan terhadap hal tersebut.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini, penulis mencantumkan tentang sumber yang telah dijadikan referensi sebagai acuan dalam pembuatan laporan skripsi selama ini.