

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada SDIT Persada Bayat menggunakan kurikulum 2013 revisi yang telah mengubah kurikulum sebelumnya yang menggunakan kurikulum KTSP 2006 yang bersifat desentralistik dan dianggap memberatkan anak didik. Perubahan kurikulum dilakukan untuk menjawab tantangan zaman yang terus berubah agar peserta didik mampu bersaing di masa depan. ketika kurikulum berubah maka pendekatan pembelajaran pun juga akan berubah, pada kurikulum baru ini menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integrative dari kelas I – VI. Dimana Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam buku tematik.

Salah satunya adalah mata pelajaran ilmu pengetahuan mengenai Pendidikan Kewarganegaraan yg terkandung dalam beberapa chapter yg ada di buku tematik. Khususnya dalam materi pancasila yang perlu ilustratif yang lebih atraktif dan penjabaran yang lengkap mengenai informasi yg membutuhkan contoh yang dapat diamati oleh anak-anak.

Untuk mendukung hal itu maka dibutuhkan suatu alat bantu multimedia yang berupa animasi . animasi adalah salah satu elemen multimedia yang banyak digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat diterapkan diberbagai media. Dalam dunia pendidikan, animasi dapat digunakan sebagai

alat bantu penjelasan agar orang-orang yang diajar bisa lebih memahami maksud dari suatu konsep.

Maka dari itu dibuatlah video animasi 2 dimensi yang berisi materi mengenai pancasila dan contoh-contoh pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang diharapkan mampu untuk menyampaikan informasi sesuai dengan multimedia yang baik dan benar yang digunakan sebagai alat bantu untuk belajar siswa dengan tujuan untuk memberikan pandangan yang lebih luas mengenai pancasila serta anak didik dapat terbantu dalam memahami dan dapat menerapkan contoh-contoh pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di luar sekolah. Pada akhir penayangan video, para siswa akan di uji coba menggunakan pertanyaan seputar video yang di berikan ketika mereka bisa menjawab pertanyaan yang diberikan maka mereka paham dengan informasi yang ada dalam video tersebut sehingga video animasi tersebut akan dianggap sukses.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: membuat animasi dua dimensi tentang pengamalan pancasila sebagai alat bantu belajar pada SDIT Persada Bayat

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas maka perlu dibatasi. Beberapa batasan masalah dalam penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Video pembelajaran merupakan animasi 2 dimensi yang menggunakan teknik *2d Hybrid Animation*.
2. Penelitian ini dilakukan di SDIT Persada Bayat.
3. Materi pembelajaran yang disampaikan dalam video animasi ini sesuai dengan kurikulum dan buku yang digunakan di SDIT Persada Bayat.
4. Animasi digunakan sebagai alat bantu pembelajaran siswa pada SDIT Persada Bayat.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 10, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere, dan Adobe Audition.
6. Target durasi animasi kurang lebih 5 menit.
7. Di kemas dalam format file video .MP4

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendukung metode pembelajaran yang sudah ada.
2. Sebagai alat yang membantu siswa dalam mengilustrasikan materi buku kedalam bentuk video animasi
3. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana computer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Menerepkan ilmu yang didapat selama di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Untuk Penulis

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi dalam bentuk Animasi 2D kepada penonton dengan mudah.

1.5.2 Untuk Objek Penelitian

1. Animasi 2D ini diharapkan mampu menjadi Alat bantu belajar baru bagi siswa-siswi di SDIT Persada Bayat.
2. Meningkatkan pengetahuan Siswa tentang nilai-nilai pancasila

1.5.3 Untuk Amikom

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia khususnya animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan lapangan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu SDIT Persada Bayat.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti langsung bertemu dengan sumber informasi. Wawancara ini dilakukan dengan guru di SDIT Persada Bayat untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Studi pustakan merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi seperti buku, artikel, dan literature-literature tugas akhir yang berhubungan dengan topic yang dipilih yang berkaitan dengan objek penelitian. Studi pustaka digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan tambahan informasi tentang pendidikan pancasila.

1.6.2 Metode Analisis

Analisa pada penelitian digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk penelitian. Metode analisis pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Evaluasi

pengumpulan data evaluasi yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa-siswi SDIT Persada yang dijadikan responden untuk dijawab. Ketika mereka bisa menjawab pertanyaan yang diberikan maka mereka paham dengan informasi yang ada dalam video tersebut sehingga video animasi tersebut akan dianggap sukses.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan penjelasan terhadap latar belakang diambilnya judul skripsi "Pembuatan video animasi 2D tentang pengamalan pancasila sebagai alat bantu belajar di SDIT Persada Bayat". Serta bab ini membahas rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai dasar teori yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan animasi 2D, serta software-software yang digunakan dalam perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang profil SDIT Persada Bayat, analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, storyboard pada implementasi pembuatan animasi 2D untuk materi pendidikan pancasila.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang cara dan tahap pembuatan animasi 2 dimensi serta urutan-urutan pengerjaannya.

BAB V PENUTUP

Merupakan kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya serta saran-saran yang membangun, kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan yang didapat. Saran berisi tentang kekurangan atau kelemahan serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan. Bab ini juga berisi daftar pustaka yang berisi referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.