

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Effendy (2007: 101-113) pendidikan adalah komunikasi dalam arti kata bahwa dalam proses tersebut terlibat dua komponen yang terdiri atas manusia, yaitu pengajar sebagai komunikator dan pelajar sebagai komunikan.[1]

Dalam praktik pendidikan dan pembelajaran, komunikasi tidak hanya mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien namun juga komunikasi berkontribusi dalam memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Contoh, banyak peserta didik yang malas atau bosan selama pendidik menjelaskan suatu materi pelajaran maka dengan pendekatan komunikasi dapat dicari penyebab dan solusinya.[2]

Saat belajar di SD Karangjati, guru akan menjelaskan materi pelajaran melalui slide atau dari buku pelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, sehingga sulit untuk mengingat penjelasan yang diterima. Media pembelajaran yang ada selama ini hanya berbasis pemahaman melalui buku. Jika melalui buku, sebagian besar siswa hanya mengerti teori saja, kegiatan belajar seperti ini akan membuat siswa merasa jenuh dan pemahaman pada materi pelajaran menjadi berkurang. Salah satu cara untuk membangkitkan dan menjaga minat atau perhatian siswa adalah dengan menggunakan visual, sesuatu yang baru, menampilkan sesuatu yang lain/aneh yang berbeda dari hal biasa dalam pembelajaran.

Sedangkan jika menggunakan animasi *motion graphic* siswa SD Karangjati diharap dapat lebih mudah memahami mengerti materi secara visual. Dan dengan adanya animasi *motion graphic* fotosintesis pada pohon kaktus siswa dapat mempelajari materi ini dengan menontonya secara berulang-ulang.

Menurut Khirsna (2010), *Motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Serta dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik.[3]

Masalah yang terjadi di SD Karangjati adalah kurangnya media yang digunakan untuk menjelaskan materi kepada siswa, oleh karena itu peneliti akan membuat animasi *motion graphic* fotosintesis pada pohon kaktus, yang mana materi fotosintesis ini merupakan mata pelajaran kelas 4 di SD Karangjati. Peneliti menggunakan teknik *motion graphic* karena untuk mensimulasikan objek secara lebih detail dan jelas, dengan menggerakkan semua objek pada video *motion graphic* agar terlihat imajinatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah adalah “Bagaimana menerapkan animasi *motion graphic* pada materi fotosintesis pohon kaktus?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Animasi ini menggunakan teknik motion graphic.
2. Animasi ini dibuat menggunakan software CorelDraw X7, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere CS6, Adobe Audition CS6.
3. Materi yang di berikan hanya membahas tentang fotosintesis pada pohon kaktus.
4. Video ini menggunakan resolusi 1280 x 720.
5. Penayangan video ini di lakukan secara offline di SD Karangjati menggunakan LCD Proyektor
6. Video ini menggunakan format mp4 (MPEG Layer-4 Audio).
7. Video fotosintesis menggunakan motion graphic ini berdurasi kurang lebih 4 menit 9 detik.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

a. Maksud penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi motion graphic fotositesis pada pohon kaktus untuk siswa kelas 4 SD Karangjati.
2. Sebagai referensi untuk topik yang serupa pada penelitian selanjutnya.
3. Sebagai salah satu syarat untuk penulis menyelesaikan pendidikan program strata 1 Teknik informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

- b. Tujuan yang hendak dicapai penelitian ini adalah sebagai berikut:
1. Membantu dalam menjelaskan materi fotosintesis dengan media video di SD Karangjati.
 2. Dengan adanya animasi *Motion Graphic* fotosintesis ini di harapkan agar siswa lebih mengerti dan memahami materi fotosintesis.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang di peroleh dari *Motion Graphic* tata cara pencegahan dampak yang penulis buat:

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang animasi motion graphic.
2. Sebagai syarat untuk penulis menyelesaikan pendidikan program strata 1 Teknik informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat Bagi SD Karangjati

1. Menambah fasilitas pembelajaran yang memudahkan bagi siswa SD Karangjati.
2. Memudahkan masing-masing anggota kelas mengetahui animasi motion graphic yang berbentuk 2D, dan dapat memahami proses pembuatan animasi ini.
3. Menarik minat siswa untuk melihat dan mengetahui proses fotosintesis.

1.5.3 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Dapat memperkenalkan teknik *Motion Graphic* kepada mahasiswa lain agar teknik ini bisa berkembang.
2. Dapat menambah referensi atau ide-ide baru dalam *Motion Graphic*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun langkah – langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut [4]:

1.6.2 Metode Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis unsur-unsur yang tampak dalam suatu objek penelitian.

1.6.3 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan dengan bercakap – cakap secara tatap muka.

1.6.4 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk menganalisa permasalahan-permasalahan yang dapat ditangani dengan membangun sistem yang sesuai. Sehingga kami menemukan solusi-solusi yang akan mengatasi masalah tersebut, dengan memanfaatkan data-data yang dikumpulkan berdasarkan faktor *internal* (dalam)

dan faktor *external* (luar) yaitu *Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats*. Selain itu, juga dibutuhkan analisis kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.[5]

1.6.5 Metode Perancangan

Untuk membuat sebuah proyek film, ada tahapan - tahapan yang harus dilalui. Secara umum, tahapan tersebut dibagai menjadi tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, dan pasca produksi [6].

1. Pra-produksi

Tahap pra produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi sebelum multimedia komersial diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan.

2. Produksi

Tahap pembuatan desain yang meliputi merancang gaya, seperti foto, animasi, video dan audio.

3. Pasca-produksi

Tahap meliputi pengeditan, rekaman efek suara, percampuran audio dan video, penggandaan, dan penyerahan atau penyiaran.

1.7 Sistematika Penelitian

Penulisan tugas akhir ini tersusun atas 5 bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, serta manfaat penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori berisikan beberapa pengertian teori yang digunakan dalam penelitian. Adapun yang dibahas dalam bab ini adalah teori tentang animasi motion graphic dan jenis-jenisnya.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisa dan perancangan animasi motion graphic fotosintesis pada pohon kaktus pada SD Karangjati berdasarkan kebutuhan dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan proses dan hasil pembuatan animasi motion graphic 2D dan proses testing.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir dan berisikan tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua sumber yang dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN