

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah Negara yang memproklamasikan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus tahun 1945. Di Indonesia sendiri terdapat banyak sekali Pahlawan Nasional yang memperjuangkan Negaranya. Baik itu Pahlawan pada era Penjajahan Belanda dan Jepang, Pahlawan pada era Proklamasi dan Pahlawan Revolusi setelah Proklamasi.

Namun, pada jaman sekarang ini banyak siswa yang sudah mulai lupa akan perjuangan para Pahlawan Indonesia. Pembelajaran yang umum dilakukan oleh pendidik atau guru di SD Negeri 2 Jogoprayan adalah dengan metode ceramah dan alat bantu lainnya seperti foto dan poster saja. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran yang berbentuk video animasi 2D ini, diharapkan dapat membantu tenaga pendidik di sekolah tersebut dalam menyampaikan materi tentang pahlawan yang akan disandingkan dengan media, sarana, dan metode pembelajaran yang sudah ada.

Saat ini animasi 2D sendiri banyak digemari oleh banyak kalangan dan salah satunya adalah anak – anak sekolah. Sebelum berangkat sekolah mereka seringkali menonton serial kartun animasi 2D maupun 3D untuk menemani mereka sarapan sebelum berangkat sekolah. Oleh karena itu video animasi sangat cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah.

Dengan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk membuat suatu Media Pembelajaran “Mari Mengenal Pahlawan Indonesia” berbasis video Animasi 2D Pada SD Negeri 2 Jogoprayan yang dapat digunakan siswa untuk belajar, serta dapat merubah suasana dalam belajar mengajar di kelas lebih menarik. Yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan rasa Nasionalisme pada siswa untuk menghargai jasa – jasa para pahlawan yang rela mempertaruhkan jiwa dan raganya demi kemerdekaan Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan tersebut dapat dirumuskan permasalahan: Bagaimana membuat Video pembelajaran, “Mari Mengenal Pahlawan Indonesia” berbasis Animasi 2D yang dapat memenuhi kebutuhan anak Sekolah Dasar dan dapat diterima pada jenjang Sekolah Dasar khususnya siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 2 Jogoprayan.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Animasi yang dibuat hanya dalam bentuk Video Animasi 2D dengan tema Mari Mengenal Pahlawan Indonesia.
2. Animasi ini dibuat untuk siswa Kelas 6 SD 2 Jogoprayan
3. Animasi ini membahas tentang Tokoh Persiapan Kemerdekaan Indonesia.

4. Software yang digunakan dalam pembuatan Video Animasi 2D ini dengan menggunakan Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro.
5. Animasi ini dibuat menggunakan beberapa teknik *keyframe*.
6. Editing Video di animasi ini menggunakan Adobe Premiere Pro.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan adanya animasi 2D ini siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan menyimak materi tentang Pahlawan.
2. Diharapkan siswa dapat lebih mengenal tentang sejarah Pahlawan di Indonesia
3. Diharapkan dapat meningkatkan rasa Nasionalisme dan rasa bangga siswa terhadap Pahlawan – Pahlawan di Indonesia
4. Diharapkan dengan adanya Video Animasi 2D ini Bapak/Ibu Guru dapat lebih mudah untuk menyampaikan materi kepada siswa mereka.

1.5 Manfaat Penelitian

Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2D. Sehingga membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Mempermudah tenaga pendidik atau guru untuk menyampaikan materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis Video Animasi

edukasi sehingga dapat meningkatkan daya tarik, kekreatifitasan serta sebagai alat bantu mengajar dalam proses belajar mengajar

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam pembuatan video animasi 2D yaitu dengan metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, dan metode pengujian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah mengumpulkan data berupa teori – teori yang akan di gunakan dengan membaca buku – buku yang relevan untuk membantu di dalam menyelesaikan proses produksi animasi yang diperoleh di perpustakaan.

2. Metode Literatur

Metode literatur yaitu penulis melakukan penambahan wawasan dengan membaca jurnal, buku – buku yang berkaitan dengan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) dan analisa kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional yang diperlukan dalam pembuatan Video Pembelajaran “Mari Mengenal Pahlawan Indonesia” yang berbasis video animasi 2D.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini yaitu tahap pra produksi meliputi persiapan menentukan ide cerita atau

tema, membuat standar karakter, *background*, membuat cerita dan *script*, serta membuat *storyboard* yang diperlukan dalam pembuatan video ini

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan ini merupakan tahap produksi video animasi 2D "Mari Mengenal Pahlawan Indonesia" yang meliputi *drawing character*, *background*, *animating* atau penganimasian.

1.6.5 Metode Testng

Tahapan ini dilakukan percobaan terhadap animasi 2D untuk melihat kesesuaian antara animasi, *background*, *storyboard*, *naskah*, durasi serta kesesuaian dengan materi pelajaran yang ada.

1.6.6 Metode Implementasi

Hasil akhir dari pembuatan animasi 2D setelah *Final Export* berupa file *.mp4* yang akan di distribusikan ke sekolah tersebut agar nantinya digunakan oleh tenaga pengajar sebagai media *pendamping* untuk menyampaikan materi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan gambaran secara lengkap mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan penelitian skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tujuan pustaka, pengertian animasi, jenis – jenis animasi, teknik animasi, 12 prinsip animasi, dan proses pembuatan animasi serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan animasi 2D “Mari Mengenal Pahlawan Indonesia”

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai implementasi pembuatan animasi 2D pada tahap kedua yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mengurai kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran dari penulis baik kepada sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran.