

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan dunia digital animasi *motion graphic* mempunyai banyak manfaat salah satunya sebagai metode media pembelajaran. Animasi *motion graphic* adalah media dalam bentuk visual yang menggabungkan antara desain grafis dan film dengan menambahkan berbagai elemen dasar yang berbeda seperti desain objek 2 dimensi, desain objek 3 dimensi, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, dan tipografi [1].

SD Negeri 2 Pagergunung Temanggung sekolah dasar yang mengembangkan potensi Peserta didik dengan mengedepankan pembelajaran yang interaktif dan inovatif dan selalu mengedepankan ilmu pengetahuan. Dalam proses belajar khususnya pada Pengenalan metamorfosis dalam ilmu pengetahuan pada SD Negeri 2 Pagergunung, siswa kurang berminat dan cenderung tidak memperhatikan. Ditambah di masa pandemi covid 19 ini dalam beberapa bulan terakhir proses belajar mengajar masih dilakukan daring dan juga di masih dibatasi untuk belajar tatap muka dimana itu mengurangi minat belajar siswa.

Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan fisik atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik itu terjadi akibat pertumbuhan sel dan diferensiasi sel yang secara radikal berbeda, salah satu hewan yang bermetamorfosis adalah lebah [2]. Tubuh lebah terdiri dari bagian besar yaitu kepala (*head*), dada (*thorax*) dan perut (*abdomen*). Lebah merupakan salah satu serangga yang mengalami metamorfosis sempurna. Metamorfosis lebah sempurna mempunyai empat tahapan pertumbuhan. Yaitu dimulai dari stadium telur, larva, pupa, dan lebah dewasa [3].

Dalam sistem pembelajaran sekolah dasar, pengetahuan tentang metamorfosis lebah menjadi salah satu pelajaran mengenai pengetahuan alam yang merupakan makhluk hidup dalam proses kehidupan. Hal ini para siswa

mendapatkan pelajaran bagaimana hewan dapat berproses dengan cara metamorfosa terutama pada lebah. Metamorfosis bersifat alamiah, sangat tidak dimungkinkan jika lebah disuruh untuk metamorfosis sesuai dengan kehendak kita dan mengikuti arahan sesuai dengan materi pembelajaran, maka dari itu metamorfosis lebah ini sangat layak untuk dianimasikan.

Dari permasalahan yang ada, oleh sebab itu itu diperlukan metode pembelajaran tambahan yang dikemas dengan menarik dan tetap mengedukasi untuk menambah minat belajar siswa. Salah satunya yaitu lewat media animasi 2D. Animasi ini dibuat dengan aplikasi Adobe After Effect 2020 dan juga aplikasi pendukung lainnya dalam proses penganimasian dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

Hasil penelitian ini hanya digunakan ketika pembelajaran metamorfosis saja, jadi tidak dijadikan penilaian siswa pada semua materi mata pelajaran IPA. Dengan alasan bahwa yang dibutuhkan saat ini oleh pihak sekolah baru penggunaan animasi untuk materi metamorfosis dan belum ke semua materi, namun tidak menutup kemungkinan jika penelitian ini berhasil, pihak sekolah bisa mengembangkan ke materi pembelajaran yang lainnya.

Dalam hal ini peneliti membuat media pembelajaran untuk SD Negeri 2 Pagergunung yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Animasi 2D Metamorfosis lebah Menggunakan Teknik *Motion Graphic* Untuk Siswa SD Negeri 2 Pagergunung Temanggung".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

1. Bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran tambahan yaitu animasi?
2. bagaimana cara membuat media pembelajaran animasi 2D metamorfosis lebah dengan teknik *motion graphic*?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam proses pembuatan animasi 2D ini dapat tersampaikan dan tujuan yang yang diharapkan sesuai, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Video animasi 2D ini ditujukan bagi peserta didik kelas 5 SD Negeri 2 Pagergunung Temanggung.
2. Metamorfosis yang digunakan adalah lebah.
3. Video berdurasi lima menit.
4. Teknik animasi yang digunakan *motion graphic*.
5. Video animasi 2D ini berformat mp4 dengan resolusi 1920x1080.
6. Software aplikasi yang digunakan antara lain Adobe Illustrator 2020, Adobe After Effect 2020 , Adobe Audition CC 2020, Adobe Premiere Pro 2020.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah, sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan media pembelajaran dengan media animasi dengan teknik *motion graphic*.
2. Menganalisa Pengaruh animasi 2D dengan teknik *motion graphic* pada media pembelajaran tambahan yaitu metamorfosis.

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Untuk peneliti

1. Menerapkan ilmu yang sudah di dapat dalam proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan peneliti untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Untuk Guru

1. Mempermudah menyampaikan proses pelajaran tentang metamorfosis lebah.
2. Mengenalkan guru tentang sistem media pembelajaran yang lebih efektif dan mudah diterima oleh peserta didik.

1.5.3 Untuk Peserta Didik

1. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses belajar di mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.
2. Memaksimalkan pengetahuan peserta didik mengenai proses metamorfosis.

1.5.4 Untuk Masyarakat

1. Sebagai media edukasi tentang metamorfosis lebah.
2. Mengenalkan media pembelajaran animasi 2D dengan teknik *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian, maka terdapat beberapa metode yaitu: [4]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Dalam proses penelitian ini saya mendatangi dan mengamati secara langsung proses belajar yang masih dibatasi di SD Negeri 2 Pagergunung untuk mendapatkan data yang saya butuhkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan metode tanya jawab terkait tentang data yang ingin dikumpulkan melalui pihak terkait yaitu kepada kepala sekolah dan juga guru SD Negeri 2 Pagergunung Temanggung.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam proses pengembangan pembuatan media pembelajaran video animasi 2D ini menggunakan teknik *motion graphic*, dimana animasi 2D masih sangat familiar dengan peserta didik sehingga proses penyampaian metode pembelajaran dapat mudah diterima oleh peserta didik.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development*. penelitian digunakan untuk menghasilkan produk, serta menguji kelayakan dan juga keefektifan produk yang akan di buat.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam proses pembuatan video Animasi 2D ini, terdapat beberapa metode perancangan yaitu sebagai berikut :[5]

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode pada evaluasi yaitu bagaimana cara untuk mendapatkan penilaian atau kesimpulan terhadap objek tertentu. Dalam melakukan evaluasi dari hasil penelitian terdapat 2 unsur yang dapat di evaluasikan di antaranya :

1. Kelayakan isi konten video yang akan ditujukan kepada guru SD Negeri 2 Pagergunung.
2. Kualitas animasi kepada responden terkait melalui metode evaluasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada proses penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang tinjauan secara global permasalahan yang dibahas, yaitu terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori tentang animasi, teknik *motion graphic*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi 2D, dan juga mengenai metamorfosis lebah.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum SD Negeri 2 Pagergunung Temanggung, analisa kebutuhan, dan juga proses pra produksi

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil dan proses pembuatan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Mulai dari proses produksi (konsep karakter, animasi, *background* dan *backsound*), pasca produksi (*compositing*, *editing*, *rendering*), dan juga tahap pembahasan mengenai kebutuhan fungsional.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini merupakan penutup dari penyusunan berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN