

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan penggunaan multimedia yang semakin pesat dewasa ini, mempengaruhi seluruh lapisan masyarakat, baik muda maupun lanjut usia. Dimanjakan dengan kemudahan dan serba instan, membuat kebutuhan akan teknologi juga semakin meningkat baik untuk tujuan promosi, hiburan, ataupun edukasi. Dimana kebutuhan teknologi pada bidang pendidikan saat ini sudah semakin tinggi, ditandai dengan adanya penyampaian proses belajar mengajar yang tidak lagi menggunakan peralatan konvensional, melainkan dengan multimedia, khususnya *audio visual*.

Kelompok Belajar Nurul Hikmah Surobayan, merupakan salah satu fasilitas berupa tempat belajar yang memiliki siswa yang berusia dini umumnya pada usia 2-4 tahun. Menurut Berk, L.E. (2009), anak-anak pada periode ini lebih mampu mengontrol diri dan mengurus dirinya sendiri. Mereka juga mengembangkan keterampilan kesiapan sekolah (seperti kemampuan mengikuti instruksi, mengenal huruf), dan menghabiskan banyak waktunya untuk bermain bersama teman. Hal tersebut didukung pula oleh perkembangan berpikir dan bahasa yang luar biasa [1]. Pendidikan pada fase ini, lebih mengusung konsep "*Let them play*" yang membiarkan siswanya bereksplorasi sebanyak mungkin dengan tipe belajar yang lebih struktural dari pendidikan yang diberikan orang tua di rumah. Dalam hal ini didampingi oleh guru pada masing-masing kelompok belajarnya. Pendidikan yang

diberikan pada fase ini antara lain dasar-dasar pengenalan huruf, angka, warna dan lingkungan sekitar.

Media merupakan bagian dari multimedia, yang dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk perantara menyalurkan pesan dari satu pihak ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat penerima pesan [2] (pada penelitian ini dimaksudkan adalah siswa) sehingga tujuan pengiriman pesan menjadi lebih optimal, media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu media *audio*, *visual* dan *audio-visual*. Media *audio visual* adalah media yang merupakan kombinasi dari media *audio* yang biasa dipahami dengan kemampuan dengar dan media *visual* atau kemampuan pandang. Media *audio visual* umumnya berupa video. Sedangkan *rigging* merupakan salah satu cara penganimasian sebuah objek pada video animasi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi dengan memberikan *bone* (tulang) agar gerakan objek yang dibuat, lebih menyerupai gerakan normal dan umum manusia sehingga imajinasi penonton animasi tersebut dapat disetarakan dengan gerakan manusia nyata.

Berdasarkan latar belakang permasalahan penelitian yang sudah disampaikan diatas, penulis memberikan solusi untuk memberikan materi (bahan ajar) dalam bentuk media audio visual yang berupa video animasi 2d dengan menerapkan teknik *rigging* pada penyampaian bahan ajar kelas kecil pada Kelompok Belajar Nurul Hikmah Surobayan, dengan partisipan  $\pm$  20 siswa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “ Bagaimana membuat media

penyampaian bahan ajar dengan menerapkan teknik *rigging* pada karakter 2 dimensi yang akan digunakan oleh KB Nurul Hikmah Surobayan? ”.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlukan batasan-batasan yang diantaranya :

1. Bahan ajar berbasis Multimedia ini berupa Video bahan ajar berdurasi  $\pm 7$  hingga 8 menit.
2. Plugin yang digunakan untuk *rigging* animasi 2D adalah DUIK versi 15.52 untuk *Adobe After Effects*.
3. Objek penelitian yakni Kelompok Belajar Nurul Hikmah Surobayan, Bantul.
4. Sasaran video bahan ajar ini adalah siswa kelas kecil pada Kelompok Belajar Nurul Hikmah Surobayan, Bantul.
5. Informasi yang akan ditampilkan dalam video bahan ajar ini, berfokus pada materi pengajaran mengenai pembelajaran *Alphabet* dan meniru.
6. Video bahan ajar yang dibuat adalah versi 1 berisi pengenalan huruf A-E.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian dengan judul “Implementasi Teknik *Rigging* untuk Karakter 2D pada Bahan Ajar Berbasis Multimedia KB Nurul Hikmah Surobayan” adalah sebagai berikut:

- a. Mengaplikasikan mata kuliah Multimedia pada video bahan ajar yang akan dibuat.

- b. Membuat video animasi penyampaian bahan ajar dengan menerapkan teknik *rigging* pada Kelompok Belajar Nurul Hikmah Surobayan.
- c. Media pembelajaran yang dibuat ini bisa memberikan cara baru dalam proses belajar mengajar.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian, guna menyelesaikan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain :

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan antara lain :

#### a. Teknik Wawancara

Yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi informasi dengan melakukan wawancara langsung terhadap responden yaitu Kepala Pengurus dan Guru Wali Kelompok Belajar Nurul Hikmah Surobayan.

#### b. Teknik Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

#### c. Teknik Studi Pustaka

Mengumpulkan informasi dan data referensi yang digunakan untuk melakukan penelitian yang bersumber dari buku yang diambil dari perpustakaan dan internet serta me-*review* artikel dan jurnal yang terkait dengan penerapan *Rigging*, Media Pembelajaran, *Motion* dan Audio Visual.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk menganalisa informasi baru dan kesalahan apa yang harus segera penulis perbaiki dalam membuat penelitian ini.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini dilakukan sebelum membuat video bahan ajar atau dalam tahap produksi, metode ini masuk ke dalam tahap pra-produksi yaitu dengan menentukan ide dan tema, membuat perencanaan bahan ajar yang akan dibuat atau rancangan desain, membuat naskah, dan pembuatan *storyboard*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

#### a. Produksi

Produksi adalah tahap selanjutnya setelah pra-produksi, dimana dalam tahap ini, dilakukan beberapa proses pembuatan video pembelajaran yang diantaranya *drawing*, *coloring* (pewarnaan), dan penganimasian karakter dan *environment*.

#### b. Pasca Produksi

Tahap lanjutan setelah proses produksi, dimana hal-hal yang dilakukan dalam proses ini adalah *editing*, *finishing*, dan *rendering*.

### 1.5.5 Metode Testing

Pada tahapan ini dilakukan suatu evaluasi terhadap video bahan ajar yang dibuat. Evaluasi diberikan oleh penonton video bahan ajar yang sudah dibuat, baik dari orang tua siswa maupun guru.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. BAGIAN AWAL

Bagian yang terdiri dari *cover*, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel (jika ada), halaman daftar gambar, dan halaman daftar lampiran (jika ada).

### 2. BAGIAN ISI

#### - BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang dibuatnya perancangan media bahan ajar video dan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

#### - BAB II : LANDASAN TEORI

Menjelaskan hal-hal, teori, dan tinjauan pustaka baik dari buku maupun sumber lain yang mendasari dan mendukung pembahasan dalam pembuatan tugas akhir.

#### - BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi analisis pada Kelompok Belajar Nurul Hikmah Surobayan, serta konsep dan ide yang digunakan untuk membuat video bahan ajar.

#### - BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas hasil dari tahap perancangan, dengan menguraikan hasil dari penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh

#### - BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah dibahas pada bab-bab sebelumnya.

### **3. BAGIAN AKHIR**

Bagian yang terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.

