

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu penunjang untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas dan berkompoten. Di sekolah siswa mendapatkan pendidikan dan pengajaran, baik akademik maupun non akademik. Metode dan penerapan proses belajar mengajar di sekolah pun dapat beragam. Seiring dengan meningkatnya teknologi, media informasi semakin banyak memberikan kemudahan terhadap pengguna untuk saling berkomunikasi.

Sudah hampir 1 tahun lebih sekolah-sekolah dibuat untuk kegiatan pembelajaran di rumah atau biasa disebut *Work From Home* (bekerja dari rumah) serta *E-Learning* bagi para siswa sesuai dengan program pemerintah untuk memutus rantai pandemi Covid-19 (*coronavirus disease*) yang sangat mudah menular bagi para guru maupun siswa [2].

SMK Negeri 1 Godean adalah sebuah sekolah menengah kejuruan negeri di Kabupaten Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki fokus terhadap bidang multimedia dan manajemen, berdasarkan observasi langsung dan wawancara tidak terstruktur kepada Ibu Dra. Titik Styawati selaku guru jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 1 Godean. Saat ini Sekolah ini sedang melaksanakan program pembelajaran di rumah dikarenakan adanya penyakit pandemi yaitu Covid19 (*coronavirus disease*) yang sangat mudah menular bagi para guru maupun siswa. Hasil dari observasi dan wawancara menemukan bahwa angkatan 2020 jurusan BDP (Bisnis Daring dan Pemasaran) ketika melaksanakan pembelajaran dari rumah kurang efektif dan kurang menarik karena hanya menggunakan slide-slide power point. Yang seharusnya materi pembelajaran disampaikan secara langsung menjadi melalui komputer. [4]

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat media pembelajaran video animasi materi “Memahami Bisnis Ritel” untuk SMK N 1 Godean?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka perlu adanya batasan pada penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang sudah diuraikan. Batasan masalah antara lain adalah:

1. Penelitian dilakukan berfokus pada animasi 2D.
2. Pembuatan media pembelajaran animasi 2D ini berfokus pada teknik *motion graphic*.
3. Isi materi pada video animasi ini hanya materi tentang memahami bisnis ritel.
4. Pembuatan media pembelajaran animasi 2D tentang memahami bisnis ritel berdurasi kurang dari 5 menit.
5. Target penayangan yang dilakukan pada animasi ini yaitu lewat youtube.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan, rumusan masalah dan batasan masalah. Dapat disimpulkan maksud dan tujuan penelitian ini antara lain adalah:

1. Pembuatan media pembelajaran berupa sebuah video animasi 2D dengan materi memahami bisnis ritel.
2. Menghasilkan sebuah media pembelajaran sebagai penyampaian materi saat proses belajar mengajar.
3. Menerapkan ilmu yang didapat saat belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata-1 Teknologi Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa teori maupun praktikum yang merupakan hasil dari mata kuliah selama masa kuliah.
2. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberi informasi dan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan animasi 2D menggunakan teknik *Motion Graphic* dan membuat pembaca termotivasi untuk berkarya dalam bidang animasi 2D.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk mendukung keberhasilan penulis dalam pembuatan animasi ini, maka dibutuhkan metode-metode yang sesuai dan tepat, berikut adalah metode-metode yang akan digunakan :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan studi dari video, situs internet, buku paket dan jurnal nasional. Data yang digunakan adalah sistem pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berupa animasi 2D.

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

Sukandarrumendi (2006: 68-70) mendefinisikan observasi adalah pengamatan dan pencatatan suatu objek dengan sistematis fenomena yang diselidiki.

Metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan teknik *motion graphic* dan juga konsep dari animasi 2D.

### **1.6.1.2 Metode Kepustakaan**

Metode kepustakaan adalah penelitian kepustakaan yang dilaksanakan dengan cara membaca, menelaah dan mencatat berbagai literatur atau bahan yang sesuai dengan pokok bahasan kemudian disaring dan dituangkan dalam kerangka pemikiran secara teoritis (15). Metode ini dilakukan untuk memperkuat fakta yang sedang penulis teliti terkait dengan bisnis ritel.

### **1.6.1.3 Metode Wawancara**

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada peneliti (16).

### **1.6.2 Metode Analisis**

Tahapan analisis adalah tahapan di mana sistem yang sedang berjalan dipelajari dan sistem pengganti diusulkan. Dalam tahapan ini dideskripsikan sistem yang sedang berjalan, masalah, dan kesempatan didefinisikan, dan rekomendasi umum untuk bagaimana memperbaiki, meningkatkan atau mengganti sistem yang sedang berjalan diusulkan (Al Fatta, 2007)[3].

### **1.6.3 Metode Produksi**

Metode Produksi ini menggunakan alur proses produksi di mana terdiri dari tiga proses yaitu proses pra produksi, produksi, dan proses pasca produksi.

### **1.6.4 Metode Evaluasi**

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *motion graphic* terhadap animasi 2D yang akan dibuat.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, menggunakan sistematika yang terdiri dari beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang animasi, teori tentang *motion graphic*, teori tentang video pembelajaran, teori tentang bisnis ritel, analisa penelitian terdahulu, dan hasil penelitian terdahulu.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum penelitian, tahapan pengumpulan data, tahapan analisis kebutuhan, dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi mengenai hasil perancangan analisa teknik *motion graphic* pada pembuatan video pembelajaran animasi 2D materi "memahami bisnis ritel". Dari proses produksi, pasca produksi hingga evaluasi. Hasil perancangan yang disajikan berupa analisa kebutuhan serta pembahasan hasil penelitian.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan berisi rangkuman dari hasil analisis yang dilakukan sesuai dengan hasil pembahasan serta menjawab dari tujuan pembahasan, sedangkan saran berisi saran-saran yang berdasarkan keterbatasan yang ditemukan selama pelaksanaan penelitian ini sehingga dapat dijadikan rekomendasi yang membangun untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.