

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perjuangan bangsa Indonesia memperjuangkan kemerdekaan pada tahun 1945 adalah salah satu dari banyak kejadian yang tidak boleh terlupakan oleh warga negara Indonesia, karena tepatnya pada bulan agustus tahun 1945, bangsa Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya dan membebaskan diri dari para penjajah. Memproklamasikan kemerdekaan merupakan hal yang penting untuk suatu negara agar nantinya dapat diakui sebuah negara oleh negara-negara lainnya. Perjuangan bangsa Indonesia tidak semata-mata hanya dengan memproklamasikan kemerdekaannya saja, tetapi dengan keringat dan darah yang dipertaruhkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh bangsa Indonesia. Peran bapak Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta yang menjadi orang terdepan dalam membacakan teks proklamasi dihadapan banyak orang, menjadikan salah satu peran penting dalam kemerdekaan bangsa Indonesia [1]. Tidak hanya peran beliau-beliau saja yang penting dalam kejadian ini, kita tidak boleh melupakan peran orang-orang yang berada dibelakang suksesnya pelaksanaan pembacaan proklamasi dan pengorbanan para pejuang dan pahlawan terdahulu. Dengan mengingat perjuangan mereka, kita dapat menghargai jasa para pahlawan yang telah mendahului kita.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat menuntut setiap orang untuk cermat dan cepat tanggap dalam menafsirkan setiap informasi yang diterima agar setiap informasi yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami. Salah satu contoh penyampaian informasi adalah dengan video animasi 2D, yaitu suatu karya seni untuk memanipulasi gambar statis menjadi seolah-olah hidup dan bergerak [2]. *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bias dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak diakhir iklan, elemen-elemen

seperti logo 3D yang berputar-putar disebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll [3]. Dengan zaman yang makin berkembang dan tidak dapat kita hindari, animasi bukan hanya sekadar untuk memenuhi kebutuhan hiburan saja, melainkan juga dapat digunakan menjadi media informasi dan pembelajaran.

Penggunaan media animasi pembelajaran *motion graphics* akan mempermudah dan membantu proses belajar mengajar. Siswa mampu belajar dengan menyerap dan melihat materi dengan utuh melalui media animasi. Dengan demikian, mempermudah pengajara/guru untuk tidak harus menjelaskan pembelajaran secara berulang-ulang, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung jauh lebih berkesan, serta diterima oleh para siswa dengan mudah. Dalam penelitian Yusuf (2017) menemukan bahwa animasi mampu meningkatkan pembelajaran dengan motivasi belajar siswa, sehingga menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar para siswa. Hal ini juga didukung penelitian dari Sari (2013) yang menyatakan media animasi *motion graphics* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. [4]

SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu merupakan salah satu lembaga pendidikan di Karanganyar yang beralamatkan Klemboran, Baturan, Colomadu, Karanganyar. Pada mata pelajaran IPS terdapat materi sejarah Masa-masa Kemerdekaan Indonesia pada Tahun 1945-1950. Materi hanya berisi sebatas gambar dan tulisan tanpa ada gerakan dan kurangnya imajinasi yang ditampilkan untuk pembaca karena tulisan materi teks saja tidak mampu bergerak dengan sendirinya. Dengan menggunakan animasi *motion graphic* dapat membantu para siswa dalam memahami materi Masa-masa Kemerdekaan yang diilustrasikan dengan menarik.

Dengan SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu yang baru memasuki usia 4 tahun, tentu saja SMP Muhammadiyah harus memiliki branding yang bagus nantinya untuk memajukan sekolah. Dipilihnya materi sejarah kemerdekaan Indonesia tahun 1945-1950 ini sebagai materi pembuka untuk materi sejarah yang nantinya bisa digunakan untuk pengajar maupun para siswa dalam

melakukan aktivitas belajar mengajar di sekolah SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu.

Berdasarkan pada keterangan diatas, penulis terdorong untuk membuat penelitian dengan mengangkat judul "*Perancangan dan Pembuatan Animasi Masa-masa Kemerdekaan Indonesia Tahun 1945-1950 pada SMP Muhammadiyah Program Unggulan Colomadu Menggunakan Teknik Motion Graphics*". Dengan adanya media pembelajaran ini, penulis berharap siswa sekolah menengah pertama dapat memahami dan tertarik pada materi Masa-masa Kemerdekaan Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, "*Bagaimana implementasi animasi motion graphic pada video pembelajaran Masa-masa Kemerdekaan Indonesia Tahun 1945-1950 di SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu agar memudahkan para siswa dalam memahami materi pelajaran*".

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini agar mencapai tujuan dan sasaran yang diharapkan, yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan video pembelajaran dibuat menggunakan animasi 2D dengan teknik *motion graphic* yang berdurasi kurang lebih dari 10 menit.
2. Penelitian dilakukan di SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu.
3. Pembuatan video pembelajaran bertujuan agar siswa-siswi dapat memahami materi sejarah yang terdapat dalam pelajaran IPS.
4. Materi dalam video animasi merupakan materi yang terdapat dalam buku IPS.
5. Video pembelajaran akan didiskusikan terlebih dahulu dengan guru pengajar sebelum digunakan untuk kegiatan belajar mengajar para siswa-siswi dengan guru.

6. Tahapan akhir penelitian yaitu video pembelajaran yang sudah selesai akan diserahkan kepada SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu dan guru yang bersangkutan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam pembuatan dan perancangan video pembelajaran ini dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara pembelajaran yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 7 Program Unggulan Colomadu.
2. Memberikan kesan yang baru bagi para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa-siswinya.
3. Untuk mengetahui seberapa membantunya cara belajar mengajar dengan menggunakan animasi *motion graphic*.
4. Sebagai syarat kelulusan jenjang S1 pada jurusan Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Mempermudah para siswa dalam memahami materi masa-masa kemerdekaan Indonesia.
2. Memberikan warna baru kepada para guru dan siswa-siswinya dalam memberikan dan menerima cara penyampaian materi dari biasanya.
3. Membuat para siswa dengan mudah memvisualkan materi yang ada.
4. Meningkatkan motivasi siswa-siswi agar lebih giat dalam belajar karena dengan kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi masa-masa kemerdekaan.
5. Memperkenalkan dan memperlihatkan video *motion graphic* yang nyata kepada para siswa.

1.6 Metode penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dan informasi yang digunakan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini sebagai berikut:

1. Metode Observasi
2. Metode Wawancara
3. Metode Kuesioner
4. Metode Studi Pustaka

1.6.2 Metode Perancangan

Pada tahapan ini dilakukannya perancangan dan pembuatan dengan menggunakan teori produksi yang meliputi sebagai berikut:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

