

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman dan sumber daya manusia secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan teknologi. Salah satunya teknologi animasi infografis. Sebagian besar animasi infografis untuk media informasi saja. Akan tetapi, banyak manfaat yang dapat diambil dari adanya animasi infografis ini. Seperti media pembelajaran, media informasi, media presentasi, media iklan atau promosi, media ilmu pengetahuan. Dari berbagai macam manfaat dari animasi infografis, media pembelajaran menjadi sorotan bagi peneliti.

Terlintas di benak peneliti, kenapa pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak memanfaatkan media pembelajaran animasi infografis. Pasti bisa, karena pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi sejarah mengandalkan teks dan foto saja. Media pembelajaran animasi infografis bisa dimanfaatkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khusus untuk materi sejarah untuk menunjang proses pembelajaran karena mengandung unsur gambar, teks, dan suara.

Berdasarkan pengamatan kegiatan proses belajar mengajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP N 2 Tempel Yogyakarta masih kurang seimbang. Materi yang diajarkan oleh guru hanya sebatas media teks yang terangkum dalam aplikasi power point. Hal ini membuat siswa susah untuk mengingat pelajaran yang diberikan. Pembelajaran dengan perpaduan dengan Video Infografis ini belum pernah dipakai sebagai metode pembelajaran di SMP N 2 Tempel. Dengan menggunakan Video Infografis ini bisa meningkatkan daya ingat siswa dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menanggapi permasalahan di atas, untuk meningkatkan perkembangan teknologi dan untuk memanfaatkan media animasi infografis sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khusus materi sejarah. Maka Peneliti bertujuan membuat **“Perancangan dan Pembuatan Video Edukasi Infografis Materi Ajar Guru Sejarah Tentang Kraton Yogyakarta pada SMP N 2 Tempel Yogyakarta”** sebagai penunjang materi belajar mengajar untuk siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang Video Edukasi Infografis Materi Ajar Guru Sejarah Tentang Kraton Yogyakarta pada SMP N 2 Tempel Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Inti video infografis ini hanya berisi sejarah singkat berdirinya Kraton Yogyakarta.
2. Video dibuat dalam bentuk flat animasi dua dimensi.
3. Video ini hanya memuat data pengetahuan siswa tentang Kraton Yogyakarta, gambar, teks penunjang materi dan background.
4. Durasi video berkisar 1-3 menit.
5. Penelitian ini hanya dibatasi sampai dengan pembuatan video.
6. Video infografis ini menggunakan teknik motion grafik dengan efek standart scale, position, oppacity.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah video sejarah tentang Keraton Yogyakarta untuk siswa SMP N 2 Tempel.
2. Memberikan pengetahuan sejarah singkat berdirinya Keraton Yogyakarta untuk SMP N 2 Tempel.
3. Mengenalkan sejarah Keraton Yogyakarta pada siswa sekarang agar bisa mencintai sejarahnya, tidak hanya tempat wisatanya.

4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai cara pembuatan animasi 2D.

1.5.1.1 Metode Wawancara Tertulis

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara tertulis berupa angket dengan siswa yang terkait dengan objek penelitian.

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode ini didapat dari mempelajari buku, artikel dan situs internet serta referensi lain yang terkait dengan animasi 2D.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode yang digunakan penulis untuk menyiapkan proses pembuatan animasi mulai dari tahap pra produksi sampai pasca produksi.

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode untuk melakukan pengecekan ulang dalam tahap produksi, untuk melihat dan mendokumentasi hasil yang ada sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan dari penelitian ini yang meliputi latar belakang, maksud dan tujuan, permasalahan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang dasar teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan film animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan produksi, proses pra produksi pada pembuatan film animasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses pembuatan dari perancangan bab sebelumnya serta hasil penelitian atau hasil dari analisis data dan pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan hasil penelitian meliputi kesimpulan dan saran.