

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu ciri kehidupan masyarakat modern adalah adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara cepat yang menuntut setiap orang untuk cermat dan cepat tanggap dalam menafsirkan setiap informasi yang diterima, khususnya dalam bidang pendidikan mata pelajaran Geografi untuk Sekolah Menengah Atas. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar Pada SMA Negeri 9 Yogyakarta telah menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 bagian silabus mata pelajaran Geografi kelas X yang berbunyi "Peserta didik ditugasi untuk menyaksikan pemutaran video yang terkait dengan dinamika litosfera (tektonisme, vulkanisme, seisme, dan proses eksogen)". Oleh sebab itu diperlukan suatu bahan belajar berupa animasi atau video sebagai penunjang materi yang didapatkan dari buku paket. Hal ini disebabkan karena pada materi litosfer terdapat proses-proses dinamika yang memerlukan penjelasan lebih jelas.

Secara umum litosfer merupakan materi geografi yang membahas tentang tektonisme, vulkanisme, seisme, dan proses eksogen. Pembuatan animasi 2 dimensi menggunakan motion graphic diharapkan mampu menjelaskan materi lebih jelas dengan memanfaatkan multimedia seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga siswa dapat menerima informasi yang disampaikan secara cepat dan tepat.

Motion Graphics merupakan percabangan dari Ilmu Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi untuk menyampaikan suatu pesan dan tujuan tertentu. Dengan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk membuat sebuah video animasi 2 dimensi menggunakan *motion graphic* yang dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar pada SMA Negeri 9 Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana menerapkan *motion graphic* pada materi litosfer Sekolah Menengah Atas sebagai bahan belajar SMA Negeri 9 Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Berupa animasi 2 dimensi menggunakan *motion graphic*.
2. Materi dalam animasi menyangkut pokok bahasan mata pelajaran Geografi tentang dinamika litosfer.
3. Animasi digunakan sebagai bahan pembelajaran siswa pada SMA Negeri 9 Yogyakarta.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 10 Pro, Adobe Illustrator CC 2017, Adobe After Effect CC 2017, dan Adobe Audition CS6.

5. Berdurasi 5 menit.
6. Dikemas dengan format file video .Mp4 dengan kualitas Full HD 1080p resolusi 1920x1080p.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah animasi *motion graphic* tentang litosfer sebagai bahan belajar untuk siswa-siswi SMA Negeri 9 Yogyakarta.
2. Mempermudah pemahaman siswa-siswi SMA Negeri 9 Yogyakarta tentang dinamika litosfer secara detail serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain :

1. Meningkatkan kualitas belajar siswa.
2. Membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
3. Dapat dijadikan sebagai masukan serta rujukan dalam mengambil suatu keputusan dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan dari penelitian yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan lapangan secara langsung terhadap object penelitian yaitu SMA Negeri 9 Yogyakarta.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti langsung bertemu dengan sumber informasi. Wawancara ini dilakukan dengan guru mata pelajaran geografi SMA Negeri 9 Yogyakarta untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi seperti buku, artikel, dan literatur-literatur tugas akhir yang berhubungan dengan topik yang dipilih yang berkaitan dengan objek penelitian. Studi pustaka digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan tambahan informasi tentang litosfer, tektonisme, vulkanisme, seisme dan lain sebagainya.

4. Metode Kuesioner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawab.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*), kesempatan (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*).

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi *motion graphic* dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan penjelasan terhadap latar belakang diambilnya judul skripsi “Pembuatan Animasi 2 Dimensi Dinamika Litosfer Menggunakan Motion Graphic pada SMA Negeri 9 Yogyakarta”, serta bab ini membahas rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan animasi menggunakan *motion graphic*, serta *software-software* yang akan digunakan dalam perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang profil SMA Negeri 9 Yogyakarta, analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, storyboard pada implementasi *Motion Graphic* untuk materi litosfer.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang cara dan tahapan pembuatan animasi 2 dimensi dengan *motion graphic* serta urutan-urutan pengerjaannya.

BAB V PENUTUP

Merupakan kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya serta saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan yang didapat. Saran berisi tentang kekurangan

atau kelemahan serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan. Bab ini juga berisi daftar pustaka yang berisi referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.

