

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi 2D sudah dikembangkan sejak lama dalam berbagai bidang entah itu di dunia hiburan, promosi, media pembelajaran dan masih banyak lagi. Sasaran atau target pasar animasi 2D pun dari berbagai kalangan baik tua maupun muda laki-laki maupun perempuan, karena animasi bisa merealisasikan apa yang di dunia nyata tidak dapat dilakukan tapi masih bisa membawa pesan dalam videonya.

Seiring perkembangan multimedia sekarang banyak animasi 2D yang menggunakan teknik motion grafik yang banyak digunakan sebagai media promosi produk. Tidak sedikit juga yang membuat animasi 2D sebagai media pembelajaran atau edukasi.

Di saat pandemi sekarang semuanya terpaksa harus tetap di rumah dan melakukan semuanya serba online, sampai sekolah pun harus online. Dengan adanya media pembelajaran yang dikemas dengan multimedia sangat membantu dalam proses belajar mengajar karena pengajar bisa lebih efektif dalam menjelaskan materi dan juga peserta didik bisa lebih memahami materi karena dikemas dalam bentuk audio visual. Apalagi dalam mata pelajaran olahraga, kita tidak bisa melakukan pembelajaran seperti dulu lagi yang dimana kita bisa berkumpul dan bertatap muka langsung dengan pengajar. Saat ini kita cuma bisa mempelajarinya lewat buku atau internet dan itupun hanya sekedar teori yang biasanya peserta didik bingung saat praktik langsung, dengan adanya bantuan multimedia sangat memudahkan dalam penyampaian materi karena disajikan dalam bentuk video tutorial dan bisa langsung dipraktikkan.

Dalam skripsi ini penulis membuat media pembelajaran yang berbasis animasi 2D yang menggunakan teknik motion grafik dalam penjelasan teknik-teknik dasar permainan bola basket. Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti

animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan motion graphic yang umum adalah sebagai title sequence (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, animasi berbasis web, dan lain-lain[1]. Penggunaan motion grafik diharapkan mampu membuat peserta didik lebih paham dengan materi yang disampaikan karena dalam motion grafik terdapat elemen-elemen yang memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi.

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah MDLC atau Multimedia Development Life Cycle. Pengembangan metode multimedia ini terdiri dari enam tahap, *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Karena dalam metode terdapat tahapan pengujian produk yang akan dilakukan penulis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan dapat dirumuskan yaitu : “Bagaimana membuat media pembelajaran bola basket dengan video animasi 2D menggunakan teknik motion grafik?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan dalam masalah ini, penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu

1. Video animasi 2D penjelasan beberapa materi dasar seperti nama-nama posisi pemain, lebar lapangan dan beberapa aturan dalam permainan bola basket.
2. Video animasi 2D penjelasan beberapa materi dalam teknik dasar bermain bola basket seperti *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.
3. Evaluasi kelayakan visual pada motion grafik.
4. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi 2D ini adalah Adobe Photoshop CC 2018, dan Adobe After Effect CC 2018.
5. Durasi Video yang akan dibuat adalah 2 menit 30 detik.

6. Ratio yang digunakan dalam video adalah 16:9 dengan resolusi 1920x1080 atau 1080p dengan format video .mp4.
7. Video akan diupload di Youtube dalam pendistribusian akhir.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi 2D pada teknik dasar bola basket dengan menggunakan teknik motion grafik sebagai media penunjang kegiatan belajar kurikulum darurat bagi guru SMP.
2. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman murid dalam mengenal teknik dasar bola basket.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan diperoleh manfaat sebagai berikut :

- 1) Bagi peserta didik
Dapat menambah tersedianya referensi belajar, berupa video animasi 2D.
- 2) Bagi pengajar
Membantu memudahkan guru dalam proses mengajar karena bertambahnya media pembelajaran baru yang digunakan.
- 3) Bagi peneliti
Dapat menambah wawasan tentang elemen apa sajakah yang penting dalam pembuatan video animasi 2D dengan menggunakan motion grafik.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab 1: Pendahuluan, yaitu membahas latar belakang dipilihnya topik ini sebagai topic penelitian, lalu dilanjutkan dengan rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, manfaat, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab 2: Tinjauan Pustaka, yaitu membahas teori-teori yang mendukung berjalannya skripsi ini.

Bab 3: Metode Penelitian, yaitu membahas apa saja yang diperlukan peneliti dalam penelitian, alur penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini dan pembuatan rancangan karakter dan property yang dibutuhkan dalam animasi.

Bab 4: Hasil dan Pembahasan, yaitu berisi pembuatan animasi mulai dari pengembangan animasi dengan *software* Adobe After Effects, pembuatan narasi sampai proses rendering, kemudian pengujian alpha dan beta dan tahap terakhir yaitu pendistribusian video animasi.

Bab 5: Kesimpulan dan Saran, yaitu berisi kesimpulan dari seluruh proses penulisan skripsi ini dan juga saran untuk pengembangan berikutnya.

