

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Upaya untuk mencegah penyebaran virus COVID-19, pandemi yang melanda hampir seluruh dunia termasuk Indonesia, pemerintah menetapkan kebijakan untuk melakukan *social distancing* atau menjaga jarak. Hal ini diatur dalam UU No. 9 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) [1]. Kebijakan tersebut berdampak bagi dunia pendidikan di Indonesia yang sebelumnya memungkinkan untuk murid dan guru bertatap muka secara langsung, menjadi sistem pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara jauh tanpa bertatap muka secara langsung dengan menggunakan perangkat atau gawai yang menggunakan jaringan internet. Hal ini sangat berdampak pada perubahan dalam dunia pendidikan. Maka dari itu pengajar dituntut untuk mengembangkan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelum masa pandemi, yang dimana sangat sulit untuk mengilustrasikan materi yang ada dengan sistem pembelajaran yang tidak bertemu secara langsung atau daring. Salah satu cara untuk mempermudah pembelajaran daring yaitu dengan menggunakan video *motion graphic*.

Dalam pembuatan video banyak sekali teknik yang bisa digunakan, salah satunya *motion graphic*. *Motion graphic* terdiri dari 2 kata yaitu *motion* yang berarti gerak dan *graphic* yang berarti grafis. Menurut Sukarno (2008), *motion graphic*

merupakan 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 [2].

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat kendala-kendala yang bisa diatasi dengan menghasilkan video *motion graphic*, karena dengan menggunakan *motion graphic* akan lebih mudah untuk mengilustrasikan materi yang sulit disampaikan secara verbal. Maka dari itu, penulis akan mengangkat skripsi dengan judul “Implementasi Teknik Motion Graphic untuk Proses Pencernaan dalam Tubuh Manusia pada Anak Kelas 5 SD Negeri Karangasem”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Bagaimana cara mengembangkan metode penyampaian materi mengenai proses pencernaan dalam tubuh manusia pada anak kelas 5 SD Negeri Karangasem dengan menggunakan *motion graphic*?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terfokus maka diperlukan adanya batasan-batasan masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang cara mengemas atau mengembangkan metode penyampaian materi proses pencernaan dalam tubuh manusia pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD Negeri Karangasem.
2. *Software* yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah Adobe After Effect CC 2020, Adobe Premiere Pro CC 2020, Adobe Audition CC 2020, dan Adobe Illustrator CC 2020.
3. Video pembelajaran hanya ditayangkan di platform YouTube, dengan resolusi 1080p, dan berdurasi antara 5 - 15 menit.
4. Penelitian ini hanya membahas sampai dengan penyayangan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video pembelajaran materi proses pencernaan dalam tubuh manusia pada kelas 5 SD Negeri Karangasem.
2. Sebagai syarat utama untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu yang selama ini diperoleh dibangku perkuliahan.
2. Mampu menyelesaikan penyusunan skripsi untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Objek Penelitian

1. Membantu proses belajar-mengajar pada SD Negeri Karangasem.
2. Mempermudah anak kelas 5 SD Negeri Karangasem memahami materi tentang proses pencernaan dalam tubuh manusia.
3. Memanfaat kemajuan teknologi yang ada.

1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk skripsi pada bidang multimedia.
2. Dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa/i yang sedang, atau akan mengerjakan skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan terhadap topik penelitian, yaitu dengan mengumpulkan data melalui berbagai sumber seperti buku, internet, karya ilmiah, jurnal maupun skripsi. Dalam hal ini penulis mencari informasi mengenai teknik *motion graphic*, animasi, materi proses pencernaan dalam tubuh manusia pada anak SD, dan informasi lain yang terkait dengan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah diperoleh dari objek penelitian ataupun dari internet lalu ditindaklanjuti sebagai rekomendasi untuk pengerjaan video.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yaitu:

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian antara hasil implementasi dengan kriteria standar yang telah ditetapkan dalam menyampaikan materi video pembelajaran yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penelitian ini lebih terarah dan terstruktur, penulis menyusun secara sistematis berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis permasalahan dan kebutuhan sistem dalam pembuatan video pembelajaran.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan video sesuai konsep yang dipilih. Yaitu meliputi kegiatan pra produksi seperti pembuatan storyboard, kegiatan produksi seperti editing, dan juga kegiatan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang diperoleh dari permasalahan yang dibahas.

