

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami kemajuan. Berbagai inovasi dikembangkan melalui teknologi salah satunya yaitu *Augmented Reality* yang merupakan teknologi interaksi yang menggabungkan antara dunia nyata dan dunia maya. *Augmented Reality* banyak dikembangkan diberbagai bidang seperti media masa, manufaktur, kesehatan, pendidikan dan masih banyak lainnya. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan peran teknologi merupakan suatu hal yang sangat penting agar pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan adanya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan data berupa animasi, grafis, audio dan video secara digital.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif dalam proses pengembangan pembelajaran agar mahasiswa secara mandiri lebih mudah dapat memahami materi. Adanya media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi dan mempermudah suatu kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga menjadi salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga. Media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu visual, audio-visual dan animasi.

Animasi merupakan kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan sesuai alur yang sudah ditentukan. Dalam penyampaian informasi ada beberapa jenis animasi yang dapat digunakan seperti *stop motion*, *clay animation*, *cut-out animation*, *puppet animation* dan *motion graphic*. Dalam pembuatan media pembelajaran, jenis animasi yang biasa digunakan untuk menyampaikan informasi adalah *motion graphic*.

Pada penerapannya *motion graphic* sering digunakan dalam menggambarkan berbagai solusi desain grafis untuk menciptakan suatu desain

komunikasi yang dinamis dan efektif untuk menyampaikan informasi. *Motion graphic* sendiri merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi dan Videografi dengan menggunakan teknik animasi. Hasil dari *motion graphic* itu sendiri dapat berupa teks dan video.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berencana untuk membuat sebuah animasi *motion graphic* yang akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih inovatif pada media pembelajaran *Augmented Reality* di Politeknik Negeri Sriwijaya jurusan Teknik Komputer program studi Teknologi Informatika Multimedia Digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil tugas akhir yang berjudul “**Pembuatan Media Pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Motion Graphic*”.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana proses pembuatan animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran *Augmented reality*?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan animasi sebagai media pembelajaran *Augmented Reality* pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital?

1.3 Ruang Lingkup Penulisan

Adapun ruang lingkup penulisan dari tugas akhir ini yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis animasi *motion graphic*.
2. Materi yang di sampaikan membahas pembuatan *Augmented Reality* pada mata kuliah Praktikum Enterprise Social Multimedia dan Praktikum *Augmented Reality* di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
3. Objek penelitian dalam analisis data diambil mahasiswa D.IV Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan video animasi *motion graphic* sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran *Augmented Reality*.
2. Menerapkan Media Pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* pada materi *Augmented Reality*.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran.

1.5 Manfaat

Adapun Manfaat yang di dapat dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Dapat digunakan dosen untuk menyampaikan materi *Augmented Reality* pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
2. Dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang dapat di akses oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
3. Memberikan ilustrasi kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.

1.6 Metodologi Penelitian

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan wawancara yang dilakukan secara langsung dan cukup singkat untuk mendapatkan data. Metode ini dilakukan dengan mewawancarai dosen jurusan teknik komputer tentang materi *augmented reality*.

2. Tahap Perancangan

Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu berupa pembuatan konsep dan perancangan animasi *motion graphic*.

3. Pengumpulan Materi

Pada tahap ini pengumpulan bahan-bahan yang digunakan untuk video animasi yaitu berupa desain aset, perekaman suara dan pengumpulan materi tambahan.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun langkah-langkah dalam menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi deskripsi mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran *augmented reality* berbasis animasi *motion graphic*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini peneliti mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi pemaparan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari konsep hingga hasil.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya serta saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat.