

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman semakin berkembang dan maju, begitu pula dengan teknologi. Pada zaman modern sekarang perkembangan teknologi semakin pesat dan canggih. Perusahaan teknologi terus berlomba-lomba dalam berinovasi, ini dikarenakan mayoritas masyarakat modern sekarang sangat bergantung pada teknologi. Selain teknologi, tidak lengkap jika kita tidak menyertakan internet didalamnya. Sama halnya dengan teknologi, perkembangan internet juga sangat berkembang pesat beriringan dengan teknologi tersebut. Dengan canggihnya teknologi dan mudahnya mengakses internet, membuat sebagian masyarakat tak hanya menggunakannya sebagai hiburan, namun juga bisa mendapatkan informasi, berkomunikasi, dan melakukan pemasaran. Kecanggihannya teknologi dan mudahnya akses internet ini bahkan digunakan di berbagai macam bidang tak terkecuali pada bidang Pendidikan.

Pendidikan secara umum adalah proses pengajaran suatu pengetahuan, keterampilan atau kebiasaan dari satu generasi ke generasi lain dibawah bimbingan seseorang secara langsung atau secara otodidak (belajar sendiri). Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik agar dapat mengetahui, mengevaluasi dan menerapkan setiap ilmu yang didapat dari pembelajaran di kelas / pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses belajar mengajar, seseorang yang disebut sebagai pengajar selalu akan dituntut untuk memberikan inovasi baru agar peserta didik mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan & menarik. Inovasi ini dapat berupa pengembangan metode pembelajaran dan materi pembelajaran. Dapat memanfaatkan teknologi dalam menerapkan materi pembelajaran yang mana akan di sebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah materi yang disampaikan dengan menggunakan teknologi yang ada, hal ini dapat mempengaruhi proses belajar

mengajar. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan / memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal. Penyampaian materi secara lisan dapat beralih menjadi teks dengan menggunakan media tertentu untuk pembelajaran. Namun penggunaan media pembelajaran ini terkadang masih belum efektif. Karna dinilai materi yang disampaikan kebanyakan masih tetap berbentuk teks sehingga terkesan monoton dan kurang menarik, meskipun sudah menggunakan media digital.

Tidak semua orang dapat memahami materi yang disampaikan dalam bentuk teks, terlebih jika materi tersebut mengharuskan kedepannya nanti untuk dilakukan / dipraktekkan. Sama seperti pada Mata Kuliah Fotografi Dasar di Jurusan Teknik Komputer Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya, tidak hanya diharuskan paham materi tetapi juga mengharuskan untuk dipraktekkan. Namun, sejauh ini materi pada Mata Kuliah Fotografi Dasar masih disampaikan dalam berbentuk teks dengan menggunakan bantuan aplikasi *power point* disertai dengan penjelasan yang disampaikan dengan metode ceramah. Penyampaian materi seperti ini dinilai kurang efektif, sebab tampilan visual materi kurang menarik, terkesan kaku dan monoton karena bentuk penyampaian berbentuk teks. Ada beberapa materi yang memang membutuhkan ilustrasi gambar agar pemahaman dapat meningkat sebelum praktek dilakukan. Disaat belum efektifnya penyampaian materi pembelajaran tersebut, maka diperlukan suatu media, teknik, atau teknologi yang mampu memvisualisasikan suatu materi agar lebih menarik secara visual dan mudah di pahami.

Untuk itu media pembelajaran yang digunakan masih perlu lebih dikembangkan lagi. Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai tujuan pembelajaran yaitu seperti media visual, audio, audio-visual, dan animasi. Ada banyak tipe animasi yaitu seperti animasi *stop motion*, *motion graphic*, animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D *Motion Graphic* adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya *animator 2D* membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan, bisa ditambahkan teks, grafik, dan audio/sound. Animasi 2D *Motion Graphic* sebagai media pembelajaran dapat menjadi hal menarik dan memiliki beberapa keuntungan sebab memiliki

kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan melakukan visualisasi sehingga materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Sehingga hal inilah yang mendasari penulis untuk membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk video dengan menerapkan teknik Animasi *2D Motion Graphic*. Dengan kemampuan Animasi *2D Motion Graphic* tersebut, penyampaian materi pada mata kuliah Fotografi Dasar di Jurusan Teknik Komputer Prodi Teknologi Digital Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya dengan menerapkan atau menggunakan media pembelajaran berupa Animasi *2D Motion Graphic* dengan adanya visualisasi materi dapat tergambarkan dengan jelas nyata, tentunya lebih menarik dari segi visual serta tidak kaku dan monoton sehingga akan mempermudah pemahaman materi pada proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa Animasi *2D Motion Graphic* pada mata kuliah Fotografi Dasar di Jurusan Teknik Komputer Prodi Teknologi Digital Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya. Terkhususnya pada materi Pengertian Fotografi, Pengenalan Kamera, dan Sudut Pandang (*Angle*). Dari latar belakang tersebut, maka diambillah penelitian Tugas Akhir dengan judul **Implementasi Teknik Animasi *2D Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Fotografi Dasar.**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dibuat maka pembahasan yang akan dibahas oleh penulis pada penelitian Tugas Akhir ini yaitu :

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan teknik Animasi *2D Motion Graphic* pada mata kuliah Fotografi Dasar?
2. Bagaimana penerapan Animasi *2D Motion Graphic* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Fotografi Dasar?
3. Apakah mahasiswa dapat memahami terhadap materi yang disampaikan?
4. Apakah media pembelajaran Animasi *2D Motion Graphic* lebih menarik jika dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional berbentuk *Power Point* teks?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian tentunya ada tujuan yang hendak dicapai, adapun tujuan dari pembuatan media pembelajaran animasi 2D *motion graphic* dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa Animasi 2D *Motion Graphic* pada mata kuliah Fotografi Dasar sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Untuk mengetahui seberapa efektifnya pemahaman mahasiswa terhadap materi serta untuk mengetahui seberapa menarik tampilan video secara visual yang disampaikan menggunakan Animasi 2D *Motion Graphic* pada mata kuliah Fotografi Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan media pembelajaran animasi 2D *motion graphic* dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1. Membantu dalam penyampaian materi yang sulit lalu diubah ke dalam bentuk visual yang menarik sehingga mudah dipahami.
2. Mempermudah proses pembelajaran bagi mahasiswa dengan menggunakan sarana pembelajaran digital yang mudah diakses tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dibuat, serta agar penelitian tugas akhir ini terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan maka penulis membatasi permasalahan yang dibahas pada penelitian Tugas Akhir ini ialah :

1. Proses pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Animasi 2D *Motion Graphic* ini dimulai dari tahap pra produksi sampai pasca produksi, dengan menggunakan *software* desain *animating*, dan *editing*.
2. Materi yang disampaikan yaitu tentang Definisi Fotografi, Pengenalan Kamera dan Sudut Pandang (*Angle*). Materi yang akan disampaikan

merupakan bagian dari mata kuliah Fotografi Dasar di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

3. Dalam proses pembuatan media pembelajaran animasi 2D *motion graphic* ini cukup menggunakan tiga *software* yaitu *software* desain *Adobe Illustrator*, *software animating Adobe After Effect*, dan *software editing Adobe Premiere Pro*.