

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap setiap lini kehidupan masyarakat termasuk proses belajar mengajar. Terdapat beberapa kendala yang dialami oleh murid, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar online yaitu penguasaan teknologi masih kurang, penambahan biaya kuota internet, adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua menjadi berkurang dan jam kerja yang menjadi tidak terbatas bagi guru karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah (Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri 2020). Terjadinya pandemi ini membuat proses belajar mengajar sangat terganggu, biasanya proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan tatap muka langsung antara peserta didik dan guru di kelas, selama pandemi berubah menjadi pembelajaran daring (Fitriya, Magdalena, dan Fauziah Fadhillahwati 2021). Mengatasi hal tersebut akhirnya mendorong setiap pengajar untuk menciptakan inovasi dalam proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik di tengah situasi pandemi Covid-19. Berbagai macam jenis media pembelajaran dapat di gunakan sesuai dengan kondisi, waktu serta tujuan pembelajaran seperti media audio, media visual, media audio-visual, maupun media animasi. Salah satu jenis animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah animasi *motion graphic*.

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 (Sukarno dan Setiawan 2015). *Motion graphic* untuk pembelajaran bukanlah hal baru sebagai salah satu sumber belajar. Terdapat beberapa hal yang membedakan *motion graphic* yang dikembangkan dengan lainnya. Pada umumnya *motion graphic* disajikan dalam waktu yang

singkat atau sekitar tiga menit (Purwanti dan Haryanto 2015). *Motion graphic* sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan yakni dapat menyampaikan pembelajaran secara inovatif, dinamis, efektif dan efisien. *Motion graphic* adalah media yang digunakan oleh desainer grafis profesional untuk menggambarkan serta memberikan suatu masalah yang ada lalu mengkomunikasikan kepada audiens dalam bentuk video berbasis animasi 2 dimensi. Pesan pada gambar mampu mempersuasi seseorang dalam menentukan sikap untuk memilih tindakan yang menunjang keinginannya (Kusumadinata, Ike Atikah Ratnamulyani, dan Muhamad Rendi Nurmansyah 2019).

Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) merupakan salah satu mata kuliah yang ada di Jurusan D.III Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. Mata kuliah ini bertujuan untuk menghasilkan mahasiswa yang mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek berupa aplikasi dengan menggunakan Bahasa Java, menghasilkan mahasiswa yang mampu memahami konsep dasar pemrograman Java dan mahasiswa yang mampu memahami paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek. Sejak pandemi Covid-19 melanda Indonesia, mata kuliah PBO hanya dilakukan secara daring dengan menggunakan media aplikasi Google Meet dan Powerpoint saja. Untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah PBO, maka pada skripsi ini dibuat sebuah video animasi *motion graphic* pembelajaran berbasis mata kuliah PBO. Pembuatan media pembelajaran ini berlandaskan dari hasil riset dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam pengumpulan data dan riset yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pada mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek media pembelajaran yang digunakan hanya berbasis teks dengan media aplikasi Microsoft PowerPoint. Adapun materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini berupa penjelasan mengenai Konsep Dasar Pemrograman Java, Kelas Input dalam Java (BufferedReader, JOptionPane, Scanner), Statement Kontrol if, if-else dan switch-case yang dapat disampaikan dengan media atau alat bantu berupa video animasi *motion graphic* sehingga proses belajar mengajar akan lebih mudah. Diharapkan hasil skripsi ini dapat dimanfaatkan untuk memperkaya konten mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran *motion graphic* pada mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek sesuai, agar capaian pembelajaran tercapai?
2. Bagaimana analisis data dari penerapan animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran Praktik Pemrograman Berorientasi Objek dari sisi para ahli animasi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Mengetahui tingkat kualitas animasi *motion graphic* dari sisi ahli animasi.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Dapat digunakan dosen dalam membantu penyampaian materi Praktik Pemrograman Berorientasi Objek.
2. Menambahkan aset materi bahan ajar bagi Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penulisan dari Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* mengenai mata kuliah Praktik Pemrograman Berorientasi Objek di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Objek penelitian dalam analisis data yaitu 2 orang ahli dalam bidang animasi.