

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi di era digital memberikan kemudahan dalam mengakses informasi di berbagai media, hal ini berkaitan erat dengan istilah “multimedia”. Penggunaan dan pemanfaatan multimedia membuat penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah mahasiswa dalam mendapatkan informasi tersebut.

Media pembelajaran di era teknologi saat ini sangat beragam mulai dari power point, animasi dan berbagai media lainnya. Media pembelajaran sendiri dimaksudkan sebagai tempat untuk mengalirkan informasi dari sumber informasi ke penerima. Salah satu media pembelajaran yang efektif dan mulai banyak dipakai saat ini adalah video animasi, karena memiliki kaitan erat dengan teknologi, selain itu juga mengombinasikan antara audio dan visual.

Penyampaian pembelajaran dalam bentuk video animasi dapat menjadikan pembelajaran yang disampaikan lebih efektif. Pembelajaran yang disampaikan adalah teknik stitching dalam mata kuliah fotografi, karena tidak dipaparkan penjelasan tentang teknik stitching pada mata kuliah fotografi dikarenakan adanya keterbatasan alat dan waktu, ditambah lagi dengan adanya pemberlakuan daring membuat pembelajaran praktek menjadi lebih sulit untuk dilaksanakan, jika hal ini terus menerus dibiarkan, akan berpengaruh pada keterbatasannya pengetahuan pada mahasiswa dalam mata kuliah fotografi.

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang disampaikan dalam video ini harus dikemas dengan cara yang lebih menarik untuk ditonton. serta diperlukan visualisasi yang baik sehingga pesan yang disampaikan mudah dimengerti. Hal ini dapat diwujudkan dengan memaksimalkan sisi tampilan serta kualitas audio, agar dapat berkesinambungan antara visual dan penjelasan, maka dari itu, penulis memilih untuk menggunakan media animasi 2D dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga memberikan video dengan visual yang menarik untuk diketahui oleh mahasiswa dalam mata kuliah fotografi.

Adanya media pembelajaran seperti ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena pembelajaran tersebut lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh mahasiswa dikarenakan mereka dapat melihat secara jelas bagaimana cara menerapkan teknik stitching pada mata kuliah fotografi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, skripsi yang akan di buat berjudul **"RANCANG BANGUN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK FOTOGRAFI STITCHING BERBASIS ANIMASI 2D"**. Dengan pemanfaatan animasi, diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada mahasiswa secara optimal dalam fotografi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi yaitu :

1. Bagaimana tahapan pembuatan media pembelajaran teknik stitching berbasis animasi 2D.
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih efektif.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar dalam penyusunan skripsi ini lebih terfokus dan tidak menyimpang batasan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana tahapan pembuatan media pembelajaran teknik stitching berbasis animasi 2D.
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran teknik stitching berbasis animasi 2D dalam menyampaikan informasi kepada mahasiswa mata kuliah fotografi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tersedianya video media pembelajaran yang lebih menarik berbasis animasi 2D.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran animasi 2D dalam menyampaikan informasi kepada mahasiswa mata kuliah fotografi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menyediakan sarana pembelajaran animasi 2D untuk mahasiswa mata kuliah fotografi yang akan membuat pembelajaran lebih efisien bukan hanya dari tenaga namun juga waktu.
2. Dapat membantu tenaga pengajar di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya dalam mengembangkan media pembelajaran mata kuliah fotografi.
3. Memberikan pemahaman bagian-bagian dalam pembuatan proyek video animasi, yaitu proses pembuatan asset, proses pembuatan gerak animasi, proses pembuatan layout animasi, proses pembuatan efek digital animasi dan proses rendering.