

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini teknologi semakin berkembang pesat yang ditandai dengan hampir semua kegiatan sehari-hari dilakukan dengan menggunakan teknologi. Teknologi memiliki banyak manfaat di berbagai bidang salah satunya adalah pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan yang mana pada saat ini proses belajar mengajar dialihkan dengan memanfaatkan semua teknologi yang ada untuk menggantikan media pembelajaran konvensional.

Saat ini, pembelajaran konvensional lebih cepat membuat bosan peserta didik yang memiliki pemahaman *digital* yang baik. Untuk itu, kegiatan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan pengajar dapat diserap secara optimal oleh peserta didik.

Media merupakan suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada khalayak. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan semua sarana yang secara fisik digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, pemahaman peserta didik terhadap materi dan kemudahan peserta didik dalam mempraktekkan teori yang telah disampaikan. Daya tangkap yang dimiliki peserta didik sebanyak 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan dan 90% dari apa yang peserta didik lakukan (Peter Shea dalam Munir, 2009:57).

Secara umum penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat sebagai berikut: 1) Mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan pengajar akan lebih menarik perhatian, 2) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran,

3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, 4) Mampu meningkatkan aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar (Nurseto, 2011).

Oleh karena itu, pemilihan media harus benar-benar diperhatikan oleh pengajar dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kondisi kelas yang bersangkutan. Sebab, pemilihan media pembelajaran akan berpengaruh kepada proses dan hasil belajar para peserta didik. Di era yang penuh dengan perkembangan teknologi saat ini penyampaian materi dengan hanya menggunakan media *e-book*, modul dalam bentuk PDF atau materi yang ditulis di *Power Point* seringkali dapat membuat peserta didik mudah merasa bosan karena terlalu monoton.

Sinematografi merupakan salah satu ilmu yang dipelajari pada program Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital (TIMD). Sinematografi merupakan ilmu terapan yang membahas teknik mengambil gambar dan menggabungkan gambar-gambar tersebut menjadi sebuah rangkaian gambar yang dapat menyampaikan cerita atau ide. Terdapat beragam materi yang dibahas dalam sinematografi ini salah satunya adalah mengenai *shot size*.

Shot size adalah besar kecilnya subjek dalam sebuah *frame*. Masing-masing ukuran *shot* memiliki makna yang berbeda-beda ketika diaplikasikan pada pengambilan gambar. *Shot size* sangat diperlukan dalam pembuatan suatu *video* atau *film* karena *shot size* berfungsi untuk mengatur jalan cerita visual di dalam pikiran penonton. *Shot size* merupakan salah satu materi yang harus dipahami betul oleh mahasiswa agar nantinya tidak mengalami kesulitan dalam memproduksi suatu *video* ataupun *film* dalam proses pembelajaran sinematografi.

Untuk dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar pada peserta didik maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran untuk materi macam-macam *shot size* dan penggunaannya dalam sinematografi yang lebih menarik dan tidak monoton. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam hal ini adalah media animasi berbasis *motion graphic*.

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk mengoptimalkan efek visual serta memberikan interaksi berkepanjangan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat (Wardoyo, 2015).

Motion graphic adalah grafik yang menggunakan *footage* dari *video* atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia (Bentacourt dalam Satria, 2017:6). Animasi *motion graphic* akan dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik karena visualisasi yang dapat membantu memaksimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan pembuatan suatu media pembelajaran untuk materi macam-macam *shot size* dan penggunaannya dalam sinematografi yang menarik dan tidak monoton berupa animasi berbasis *motion graphic* dikarenakan selama ini media pembelajaran yang digunakan hanya berupa PDF dan materi yang dipaparkan melalui *slide Power Point*. Sementara, media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* belum tersedia dan belum pernah digunakan sebelumnya untuk menyampaikan materi mengenai macam-macam *shot size* dan penggunaannya dalam sinematografi di Program Studi TIMD.

Adapun judul dari skripsi yang akan dibuat yaitu **“Pembuatan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Motion Graphic Materi Macam-Macam Shot Size dan Penggunaannya dalam Sinematografi di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* materi macam-macam *shot size* dan penggunaannya dalam sinematografi di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* materi macam-macam *shot size* dan penggunaannya dalam sinematografi menurut penilaian ahli dan mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic*.
2. Materi yang dibahas adalah mengenai macam-macam *shot size* dan penggunaannya dalam sinematografi.
3. Perangkat lunak atau *software* yang digunakan dalam membuat media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* ini adalah *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect*, *Adobe Premier Pro*, *Adobe Media Encoder* dan *Fipacclip*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* ini adalah:

1. Merancang dan membuat media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* materi macam-macam *shot size* dan penggunaannya dalam sinematografi di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* materi macam-macam *shot size* dan penggunaannya dalam sinematografi menurut penilaian ahli dan mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan Dosen Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya dalam menyampaikan materi mengenai macam-macam *shot size* dan

penggunaannya dalam sinematografi kepada mahasiswa dengan lebih menarik.

2. Media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar mahasiswa yang membantu memaksimalkan pemahaman mengenai materi macam-macam *shot size* dan penggunaannya dalam sinematografi.