

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi sekarang telah berkembang dan diterapkan kedalam berbagai bidang kehidupan manusia seperti pada aspek budaya dan seni (Ispandi & Fakhriza, 2018). Demikian pula aspek pendidikan tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Penerapan teknologi, khususnya teknologi informasi dalam media pembelajaran adalah penggunaan perangkat keras (*hardware*) yang didukung oleh pemanfaatan perangkat lunak (*software*) sebagai alat bantu bagi pengajar dalam penyampaian materi pembelajaran (Adam & Syastra, 2015).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran juga merupakan cakupan dari seluruh sumber yang dibutuhkan untuk komunikasi dalam proses pembelajaran (Atapukang, 2016). Contoh dari media pembelajaran yang menerapkan teknologi informasi adalah komputer, laptop, proyektor, perangkat lunak *media player* dan lainnya. Selain dari itu media pembelajaran juga dapat memuat materi pembelajaran itu sendiri, seperti animasi *motion graphic*. Pemanfaatannya adalah media pembelajaran dapat menyajikan materi pelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran (Adam & Syastra, 2015).

Pembelajaran yang efektif merupakan proses pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada hasil yang dicapai, namun bagaimana proses pembelajaran tersebut dapat memberikan pemahaman dan perubahan baik (Fakhrurrazi, 2018).

Pembelajaran akan efektif jika hasil yang diharapkan sesuai dengan kemajuan anak didik ketika menguasai proses belajarnya (Yusuf, 2017).

Dalam media pembelajaran terdapat beberapa klasifikasi yaitu, media *audio visual* gerak, media *audio visual* diam, media *audio* semi gerak, media *visual* gerak, media *visual* diam, media *visual* semi gerak, media *audio*, dan media cetak (Tafonao, 2018). Dalam penelitian yang dilakukan penulis, media pembelajaran yang akan digunakan termasuk dalam klasifikasi yang pertama, yaitu media *audio visual* gerak dalam bentuk animasi *motion graphic*. *Motion graphic* sendiri merupakan gabungan dari potongan desain berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti elemen desain 2D maupun 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi dan musik (Desca Refita Putri, 2017).

Pada kondisi pandemi sekarang ini, terjadi perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk pada bidang pendidikan. Seluruh jenjang pendidikan harus beradaptasi dengan modifikasi drastis, yaitu proses pembelajaran harus dilakukan dari rumah melalui media *online*. Hal tersebut tidak mudah, karena baik pengajar maupun anak didik belum siap menjalani transisi proses belajar mengajar dan masalah yang muncul berupa tidak seragamnya proses pembelajaran, baik dari standar maupun kualitas capaian pembelajaran yang ditargetkan (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Heru, 2020). Selama masa pandemi Covid-19 tersebut, telah digunakan berbagai aplikasi media pembelajaran yang disediakan oleh pemerintah maupun swasta. Pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 9/2018 tentang Pemanfaatan Rumah Belajar sedangkan pihak swasta menyarankan pembelajaran *online* melalui

aplikasi Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, Moodle dan lainnya (Herliandry et al., 2020). Aplikasi yang digunakan tersebut memungkinkan anak didik dan pengajar menjalankan proses pembelajaran dalam bentuk menyerupai *video call*, dan beberapa aplikasi memiliki tambahan yang membolehkan pengajar memberikan tugas kepada anak didik maupun membagikan file untuk pembelajaran (Herliandry et al., 2020).

Pengaruh pandemi Covid-19 dan efeknya terhadap penggunaan alat bantu maupun media lainnya dalam pendidikan sangat tampak. Sebelum terjadinya pandemi media pembelajaran yang disediakan baik dalam bentuk perangkat keras maupun lunak biasanya disediakan oleh sekolah maupun institut yang ada, namun setelah pandemi, dikarenakan setiap anak didik mengikuti proses pembelajaran secara individual di rumah mereka maka setiap anak diharuskan memiliki dan mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat menghubungkan mereka dengan pengajar. Hal tersebut juga memunculkan masalah seperti teknologi yang dimanfaatkan sebagai media belajar, seperti laptop, gadget, dan lainnya belum merata diperkenalkan atau jika ada, teknologi tersebut kurang mendukung dalam proses pembelajaran yang harus dilalui (Herliandry et al., 2020).

Seni tari itu sendiri merupakan salah satu dari pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan yang merupakan pengembangan diri dari peserta didik dan merupakan mata kuliah seni budaya tari yang ada di perguruan tinggi (Setyarini, 2019). Seni tari merupakan gerak ritmis seni yang menggunakan gerakan tubuh serta bagiannya secara berirama untuk keperluan mengungkapkan perasaan, maksud dan pikiran yang dilakukan ditempat dan waktu tertentu (Restian & Alifatussa'dah, 2019). Proses pembelajaran di seni tari pada dasarnya terdiri dari

30% materi dan 70% praktek oleh karena itu pertemuan tatap muka antara dosen dan mahasiswa sangat dibutuhkan. Dalam masa pandemi ini permasalahan menjadi lebih kompleks dikarenakan perkuliahan berjalan secara *online* dan dibutuhkannya pembelajaran yang nyaman dan mampu dipahami mahasiswa, mengingat seni tari merupakan pembelajaran yang didominasi kegiatan praktek (M. S. Dewi, 2020).

Tari Burung Enggang atau yang dapat disebut juga sebagai Tari Enggang merupakan tarian khas dari suku Dayak Kenyah yang berada di Kalimantan Timur. Tarian Burung Enggang telah menjadi tarian wajib dalam upacara adat suku Dayak Kenyah, dimana tarian tersebut biasanya dibawakan oleh wanita-wanita muda suku Dayak Kenyah (Azizah, Nahrussalwa, Lisnawati, Sari, & Rifayanti, 2016). Penulis memilih media pembelajaran Tari Burung Enggang dikarenakan permintaan oleh Dosen Tari Universitas Universal dan beliau juga menyarankan Tari Burung Enggang karena gerak dalam tari tersebut cukup mudah untuk dianimasikan. Hasil media pembelajaran akan ditujukan kepada mahasiswa semester 4. *Motion graphic* yang akan dibuat berupa animasi 2D menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Illustrator*. Saat ini proses pembelajaran seni tari di Universitas Universal kurang efektif dikarenakan pada masa pandemi ini terdapat banyak faktor yang dapat menghalangi berjalannya perkuliahan seperti masalah jaringan dan waktu yang bertabrakan, sehingga mahasiswa yang mengalami kendala tersebut sulit untuk mengulang kembali pembelajaran yang telah terlewat dengan efektif.

Permasalahan yang ditemukan pada Program studi Seni Tari Universitas Universal dari hasil wawancara penulis adalah bahwa saat ini adalah terbatasnya bentuk media pembelajaran digital yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran *online*. Oleh karena itu, meskipun sudah terdapat penggunaan media

digital, diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbentuk animasi *motion graphic* ini, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Bentuk dari media digital tersebut dapat berupa web interaktif maupun video animasi dan tari yang akan dijadikan media pembelajaran adalah Tari Burung Enggang dari Kalimantan Timur dikarenakan tari tersebut memiliki gerakan dasar yang tidak terlalu rumit. Media pembelajaran tersebut dibuat dan akan digunakan untuk mahasiswa semester 4 Program studi Seni Tari Universitas Universal agar proses pembelajaran pada matakuliah Tari Etnis Kalimantan lebih efektif. Penulisan script, bentuk animasi dan properti tari yang akan digunakan dalam pembuatan animasi dirancang oleh penulis dengan bantuan Dosen Seni Tari Universitas Universal.

Beberapa penelitian sebelumnya yaitu, media pembelajaran desain grafis menggunakan photoshop berbasis multimedia dengan hasil *output* yang diperoleh dari penelitian berupa aplikasi multimedia (Diariono, 2013), kemudian adapula pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe After Effect* pada mata pelajaran listrik dinamis berbentuk video untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi listrik dinamis (Satra, Ahzan, & Fuaddunazmi, 2016), penelitian berupa teknik animasi tingkat keterampilan pada *motion graphic* perawatan gigi anak dengan hasil *output* yang diperoleh dari penelitian berupa *motion graphic* interaktif (Sarinastiti, Susanto, & Mutammimah, 2017), perancangan animasi edukasi bahasa inggris tingkat dasar dengan hasil *output* berupa animasi multimedia interaktif (Ispandi & Fakhriza, 2018), selain itu terdapat juga pengembangan materi ajar

animasi bahasa inggris bagi usia dini di kota Bengkulu dengan hasil *output* berupa video animasi 2D & lembar kerja siswa (Asiyah, Syafri, & Hakim, 2018).

Dari beberapa contoh penelitian terdahulu diatas, penulis akan menggunakan dua aplikasi utama yaitu, *Adobe After Effect* yang merupakan salah satu dari software untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada dan dapat digunakan. *Adobe After Effect* juga dapat diintegrasikan dengan banyak database, sehingga mudah dipelajari (Satra et al., 2016). Selain itu penulis juga akan menggunakan *Adobe Illustrator* yang merupakan salah satu software pengolah gambar berbasis vektor. Vektor merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Karena gambar jenis vektor tidak terdiri dari titik, maka apabila tampilan gambar diperbesar, gambar tidak akan kehilangan detailnya sehingga kualitas gambar tetap baik (Wijaya, 2016). Penulis menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Illustrator*. Karakter serta *background* dari *motion graphic* akan dirancang di *Adobe Illustrator* dan dianimasikan dengan *Adobe After Effect*.

Berdasarkan hal diatas, dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah perancangan media pembelajaran untuk Tari Burung Enggang yang berupa animasi *motion graphic* yang akan diberikan kepada Dosen pengampu matakuliah untuk dipakai dalam proses pembelajaran mahasiswa semester 4 pada matakuliah Tari Etnis Kalimantan di Program studi Seni Tari Universitas Universal. Selain itu dalam penelitian ini, *motion graphic* yang akan dihasilkan berupa video animasi dengan format .mp4 dan pada umumnya dapat ditampilkan di hampir semua perangkat yang memiliki *media player*.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas penulis mengajukan judul “MEDIA PEMBELAJARAN TARI BURUNG ENGGANG KALIMANTAN TIMUR DALAM BENTUK ANIMASI *MOTION GRAPHIC* (STUDI KASUS : PROGRAM STUDI SENI TARI UNIVERSITAS UNIVERSAL)” untuk tugas akhir penulis.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, permasalahan yang akan dibahas pada tugas akhir ini adalah:

1. Terbatasnya media pembelajaran digital efektif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran
2. Proses pembelajaran saat perkuliahan *online* masih kurang efektif di Program studi Seni Tari Universitas Universal

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dari hasil identifikasi masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memanfaatkan *motion graphic* sebagai media pembelajaran Tari Burung Enggang pada matakuliah Tari Etnis Kalimantan di Program studi Seni Tari Universitas Universal?
2. Bagaimana media pembelajaran *motion graphic* menjadi lebih efektif dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk mahasiswa Program studi Seni Tari Universitas Universal?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Melihat bentuk dari media digital yang dibutuhkan dapat berupa baik web interaktif maupun animasi *motion graphic*, maka dalam tugas akhir ini

1. Penelitian ini hanya membahas tentang Tari Burung Enggang dari Kalimantan Timur.
2. Tari Burung Enggang yang dijadikan referensi merupakan karya tari oleh dosen Program studi Seni Tari, Ibu Mega Lestari Silalahi, S.Sn, M.Sn.
3. Audio Tari Burung Enggang digunakan atas izin dosen Program studi Seni Tari yang bersangkutan.
4. Perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* dan *Adobe Illustrator*.
3. Penelitian yang dilakukan ditujukan untuk dosen dan mahasiswa di Program studi Seni Tari Universitas Universal
4. Penelitian ini dibuat untuk mahasiswa semester 4 matakuliah Tari Etnis Kalimantan
5. *Output* penelitian berupa animasi *motion graphic* Tari Burung Enggang

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media digital animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran Tari Burung Enggang Kalimantan Timur Program studi Seni Tari Universitas Universal

2. Membantu agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran Tari Burung Enggang Kalimantan Timur Program studi Seni Tari Universitas Universal
3. Membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif untuk Tari Burung Enggang Kalimantan Timur Program studi Seni Tari Universitas Universal

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis pada tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

1. Manfaat teoretis

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan sumbangan bagi penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang multimedia.

2. Manfaat praktis

- a. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan membantu masyarakat dalam penggunaan animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran digital.

- b. Penulis

Penulis dapat meningkatkan pemahaman tentang cara pembuatan sebuah animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran digital seni tari khususnya Tari Burung Enggang Kalimantan Timur.

- c. Almameter

Hasil penelitian ini diharapkan dan memberikan referensi sebagai bahan kajian ilmu kepada almameter yang berhubungan dengan animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran digital.

d. Instansi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bentuk media pembelajaran digital Tari Burung Enggang Kalimantan Timur di Program studi Seni Tari Universitas Universal