

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Kemajuan zaman ditandai dengan perkembangan teknologi inovatif yang berbasis pada perkembangan ilmu pengetahuan (Lestari, 2018). Teknologi merupakan pengembangan yang berorientasi pada pemecahan masalah. Oleh karena itu, teknologi dipandang sebagai penemuan baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia (Huda, 2020). Pemanfaatan teknologi merupakan elemen penting dalam segala aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi membawa inovasi baru pada perannya untuk mencapai tujuan pendidikan (Y. A. Efendi et al., 2020).

Pendidikan merupakan prosedur terstruktur dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu meningkatkan potensi dirinya (Lestari, 2018). Pendidikan juga berfungsi sebagai wadah penciptaan kualitas karakter anak bangsa (Atsani, 2020). Kualitas pendidikan merupakan kunci utama bagi keberhasilan suatu bangsa. Dengan pendidikan, akan terciptanya generasi muda yang cerdas berkualitas (Atsani, 2020). Kualitas pendidikan itu sendiri didasarkan pada pemanfaatan teknologi secara komprehensif (Apriansyah et al., 2020). Hal ini mendorong dunia pendidikan dituntut mampu mengimbangi serta memanfaatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran (Budiman, 2017) (Mawardi et al., 2019).

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi bagi seorang pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal (Tafonao, 2018). Media pembelajaran mampu meningkatkan

produktivitas siswa, mengubah metode belajar secara mandiri, menanggulangi keterikatan waktu dan ruang, serta keseragaman penyampaian materi (Hamka & Effendi, 2019). Keterbatasan waktu mengakibatkan materi tidak tersampaikan secara maksimal. Namun dengan media, memungkinkan materi dapat disampaikan sesuai alokasi waktu yang ditentukan. Maka dari itu, penggunaan media berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran (Anisa et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran kondusif dengan penerapan TIK dalam Kurikulum 2013, di mana siswa dituntut belajar mandiri dan guru hanya berperan sebagai fasilitator (Y. A. Efendi et al., 2020). Salah satu jenis media yang biasa digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah video animasi *motion graphic* (Damayanti & Wulandari, 2018).

*Motion graphic* merupakan media visual dari kumpulan desain atau animasi yang di dalamnya terdapat gabungan elemen desain grafis dan bahasa film (Romadonah & Maharani, 2019). *Motion graphic* menggunakan teknologi animasi untuk menciptakan gerakan ilusi yang disatukan dengan audio untuk dipergunakan dalam proyek multimedia (Nurmansyah et al., 2019). Animasi *motion graphic* ramai digunakan untuk menyampaikan suatu informasi yang bersifat luas, seperti iklan layanan masyarakat, profil perusahaan, media promosi, presentasi portofolio, serta keperluan multimedia lainnya (Damayanti & Wulandari, 2018).

Animasi sendiri merupakan teknik visualisasi yang menggabungkan urutan *still image* atau gambar diam agar terciptanya rangkaian gerakan ilusi. Dalam pengembangannya, animasi dibentuk dari model gambar grafis yang kemudian digerakkan, sehingga gambar diam tersebut terlihat seperti hidup (Anita & Marisa, 2017). Animasi dipilih sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif karena

mampu menafsirkan informasi yang sulit atau kompleks secara langsung tanpa batasan. Animasi juga mampu menjelaskan materi yang tidak terlihat oleh mata, dengan cara visualisasi maka materi tersebut dapat tergambarkan (Romadonah & Maharani, 2019).

Berdasarkan observasi awal berupa wawancara dengan Kepala SD Sultan Agung dan bagian Kurikulum, penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Hal ini dikarenakan guru-guru masih kurang dalam pembuatan video pembelajaran, biasanya guru-guru hanya memberikan latihan soal dan penjelasan dari buku pegangan. Terdapat pula kendala lainnya, seperti keterbatasan waktu, ketidakmampuan siswa memahami materi secara konvensional, serta konsep pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Terutama pada sistem pembelajaran daring, di mana siswa melakukan proses pembelajaran di rumah masing-masing. Siswa mudah merasa jenuh dan kurangnya minat belajar sehingga materi yang didapatkan tidak maksimal.

Terlebih pada mata pelajaran bahasa Mandarin, di mana bahasa Mandarin seringkali dianggap sulit bagi peserta didik. Pembelajaran bahasa Mandarin dapat dikatakan rumit karena dari segi penulisan, pelafalan, serta penyusunan kalimat terdapat perbedaan dengan bahasa Indonesia (Ina, 2017). Penggunaan bahasa Mandarin terus berkembang, serta telah menjadi bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris (Helena & Yulianto, 2019). Oleh sebab itu, bahasa Mandarin telah menjadi salah satu mata pelajaran pokok maupun peminatan (K. D. Sari & Anggraeni, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Mandarin SD Sultan Agung, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan materi tata bahasa

atau (语法 yǔ fǎ), karena pemakaian tata bahasa dalam bahasa Mandarin berbeda dengan bahasa Indonesia. Tata bahasa merupakan aturan struktur dan kaidah dalam menulis atau menyusun sebuah kalimat (K. D. Sari & Anggraeni, 2020). Penggunaan tata bahasa dalam pembelajaran bahasa Mandarin sangat penting, karena dengan menguasai tata bahasa siswa dapat mengekspresikan pendapat, berkomunikasi secara efektif, dan menulis dengan benar (K. D. Sari & Anggraeni, 2020). Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam memberikan informasi terkait materi tata bahasa. Dalam hal ini *motion graphic* dapat menjadi salah satu pilihan alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Mandarin.

Penggunaan animasi *motion graphic* pada pelajaran Mandarin dikatakan sesuai karena dapat menampilkan dan menjelaskan suatu informasi yang abstrak atau sulit divisualisasikan (Y. A. Efendi et al., 2020). Penggunaan *motion graphic* sebagai media pembelajaran juga didukung dengan pendapat (Romadonah & Maharani, 2019), bahwa 90% dari peserta didik mampu mencapai tujuan yang sama selama mereka memiliki waktu yang cukup, meskipun terdapat beberapa peserta didik memerlukan waktu yang lebih banyak dibanding peserta didik yang cepat menguasai materi, namun dengan *motion graphic* memungkinkan peserta didik memiliki waktu lebih untuk belajar, dikarenakan *motion graphic* dapat ditampilkan di berbagai perangkat serta dapat diulang sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan, yaitu perancangan *motion graphic* pada mata kuliah etika profesi dengan aplikasi *Adobe After Effects* oleh (Nastiti et al., 2021), pengembangan *motion graphic* pada desain multimedia

dengan aplikasi *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effects*, dan *Adobe Premiere Pro* oleh (Damayanti & Wulandari, 2018), pengembangan *motion graphic* pada pelajaran IPA oleh (Y. A. Efendi et al., 2020), perancangan *motion graphic* pelajaran matematika V SD dengan aplikasi *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effects*, dan *Adobe Premiere Pro* oleh (Wardaniasih et al., 2020), selain itu terdapat juga perancangan *motion graphic* untuk pengenalan warna dengan aplikasi *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effects*, dan *Adobe Premiere Pro* oleh (Siahaan et al., 2021). *Output* dari semua penelitian terdahulu di atas berupa video dengan format *.mp4*.

Perancangan *motion graphic* membutuhkan alat bantu berupa *software* dalam mendukung proses pembuatannya (Apriansyah et al., 2020). Alat bantu yang penulis gunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah menggunakan beberapa aplikasi *Adobe CS6* yaitu *Adobe After Effects*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Audition*, dan *Adobe Premiere Pro*. Pemilihan aplikasi ini dikarenakan *Adobe After Effects* merupakan salah satu aplikasi yang andal dan profesional untuk keperluan perancangan *motion graphic design*. Terdapat lebih dari 50 standar efek yang dapat digunakan untuk menganimasikan objek (Putri, 2017). *Adobe Photoshop* merupakan aplikasi pengolah gambar yang berbasis *bitmap* (Yusera & Sembiring, 2021). *Adobe Photoshop* ramai digunakan dalam dunia desain grafis, kalangan periklanan, fotografer dan sebagainya. Oleh karena itu, *Adobe Photoshop* menjadi standar dalam dunia desain grafis (Umagapi, 2017). *Adobe Audition* merupakan aplikasi pengolah suara yang lengkap dengan berbagai fitur seperti menghilangkan *noise*, mengatur kualitas suara, serta mampu memadukan berbagai *track* suara (Arfida et al., 2020). *Adobe Premiere Pro* merupakan aplikasi *video editing* yang

memfasilitasi fitur *effect* dan *plug-in* yang lengkap (Maulana & Zarassita, 2017). *Adobe Premiere Pro* memiliki tampilan yang *user friendly*, sehingga memudahkan *user* dalam penggunaannya (Rivaldi et al., 2020). *Adobe Premiere Pro* ramai digunakan oleh editor profesional dalam *editing* video, sehingga dianggap sebagai standar dalam dunia digital video (Alexander, 2021). Pada penelitian ini, *Adobe Photoshop* digunakan untuk mendesain gambar yang dibutuhkan pada video *motion graphic* dan dianimasikan dengan aplikasi *Adobe After Effects*, kemudian potongan video atau animasi tersebut akan digabungkan serta diberikan *background* musik, *sound effect*, dan *dubbing* dengan aplikasi *Adobe Audition* dan *Adobe Premiere Pro* yang nantinya akan di *render* untuk menghasilkan file video dengan format *.mp4*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka topik yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah perancangan media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* untuk materi tata bahasa Mandarin, yang diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran bahasa Mandarin. Animasi yang dirancang pada penelitian ini berupa animasi 2D, di mana animasi 2D adalah jenis animasi yang secara visual bersifat *flat* (Rompas et al., 2019). Hasil akhir dari *motion graphic* ini berupa video animasi dengan format *.mp4*, sehingga dapat ditampilkan di semua perangkat yang memiliki *media player*. Penelitian ini akan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, *Adobe Audition*, *Adobe After Effects*, dan *Adobe Premiere Pro* yang diharapkan dapat diandalkan dalam proses pembuatan media pembelajaran *motion graphic*. Diharapkan *motion graphic* ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran tata bahasa Mandarin.

## 1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan berikut:

1. Terbatasnya media yang menunjang proses pembelajaran tata bahasa Mandarin di SD Sultan Agung.
2. Proses pembelajaran bahasa Mandarin di SD Sultan Agung masih memerlukan perbaikan dalam sistem penyampaian materi.

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari hasil identifikasi masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran tata bahasa Mandarin di SD Sultan Agung?
2. Bagaimana memanfaatkan *motion graphic* sebagai media pembelajaran pada materi tata bahasa Mandarin di SD Sultan Agung?

## 1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun batasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dirancang adalah animasi *motion graphic* 2D.
2. Penelitian ini hanya membahas mata pelajaran bahasa Mandarin pada materi tata bahasa “一...就... dan 越来越”.
3. Materi dibuat untuk tingkat Sekolah Dasar.
4. Penelitian ini ditujukan kepada guru dan siswa kelas 5 SD Sultan Agung.
5. Perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe After Effects, dan Adobe Premiere Pro*.

6. Hasil akhir dari perancangan animasi *motion graphic* berupa video dengan format *.mp4*.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

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

1. Membuat animasi *motion graphic* sebagai alternatif media pembelajaran baru dalam pembelajaran tata bahasa Mandarin di SD Sultan Agung.
2. Agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan penyampaian materi tata bahasa Mandarin di SD Sultan Agung.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan sumbangan bagi penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang multimedia dalam pembuatan animasi 2D.

2. Manfaat Praktis

- a. Masyarakat

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

- b. Penulis

Penulis dapat meningkatkan pemahaman mengenai cara pembuatan animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran

bahasa Mandarin dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, *Adobe Audition*, *Adobe After Effects*, dan *Adobe Premiere Pro*.

c. Almamater

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi sebagai bahan kajian ilmu kepada almamater yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran animasi *motion graphic*.

d. Instansi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bentuk media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran bahasa Mandarin khususnya di SD Sultan Agung.