

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Analisis Masalah

Pada era globalisasi ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh besar dalam berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu bagian dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, Pendidikan juga memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

Teknologi sangat berpengaruh dalam segala aspek kehidupan. Dengan adanya teknologi informasi manusia dapat dengan mudah dan cepat dalam memperoleh informasi. Dalam bidang Pendidikan, proses pembelajaran dilakukan dengan cara penyampaian informasi dan komunikasi kepada pebelajar. Dengan demikian, teknologi dapat memfasilitasi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Hal ini berkaitan dengan definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004 menurut AECT (*Association for Educational Communications and Technology*) yaitu:

*“Educational technology is the study and ethical of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”<sup>1</sup>*

Definisi tersebut menjelaskan bahwa Teknologi Pendidikan merupakan studi dan etika praktek untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses teknologi dan sumber yang tepat guna. Dari definisi tersebut disimpulkan bahwa salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang Teknolog Pendidikan adalah dapat menciptakan atau mengembangkan media dan sumber belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, sebagai Teknolog Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan media video pembelajaran sesuai dengan prinsip desain instruksional. Yaitu melalui tahap perencanaan (pra produksi), pelaksanaan (produksi), dan penyelesaian (pasca produksi) serta evaluasi sehingga dapat menghasilkan video pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Teknologi Pendidikan merupakan salah satu program studi yang terdapat di Universitas Negeri Jakarta dan termasuk ke dalam Fakultas Ilmu Pendidikan. Teknologi Pendidikan menghasilkan kompetensi lulusan yang

---

<sup>1</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), h.31.

mampu mengelola kegiatan belajar pada berbagai satuan Pendidikan, mampu menyebarluaskan inovasi dan pemanfaatan aneka sumber, mampu mengembangkan dan mengelola media pembelajaran dan sumber belajar, serta mengelola peningkatan Sumber Daya Manusia pada organisasi belajar.<sup>2</sup>

Faktanya, dalam memproduksi media pembelajaran, mahasiswa masih minim pengetahuan akan tahapan-tahapan yang tepat untuk dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik. Hal tersebut dibuktikan pada saat pengembang melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa Teknologi Pendidikan, mengenai masalah yang berhubungan dengan pengetahuan mereka akan proses produksi media video pembelajaran. Mahasiswa tahun 2016 yaitu Ode Dahya mengatakan bahwa “Hanya melakukan beberapa tahapan awal seperti menentukan konsep videonya dan buat garis besar materi saja.” Mahasiswa tahun 2017 yaitu Andi Syafira mengatakan bahwa “Tidak seluruh tahapan, hanya beberapa hal penting saja, tidak pernah membuat *treatment* dan naskah. Hanya membuat *storyboard* kasar saja.” Vita Salsabila mahasiswa tahun 2016 mengatakan “Hanya beberapa tahapan saja, masih bingung membuat naskah yang benar seperti apa karena tiap sumber berbeda-beda

---

<sup>2</sup> Zainal ramli, dkk, *Pedoman Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan 2012/2013*, (Jakarta: 2012), h. 145.

kerangkanya, paling hanya *storyboard* saja.” Menurut Karina Almira mahasiswa tahun 2017 “Terlalu lama membuat naskah dan *storyboard*, karena kita sering dikejar *deadline*, jadi langsung konsep keseluruhan saja lalu mulai buat media nya.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, pengembang menemukan masalah bahwa mahasiswa masih bingung akan tahapan-tahapan apa saja yang harus dilakukan saat memproduksi media pembelajaran. Selain itu, terkadang mereka juga melewatkan tahapan-tahapan yang seharusnya dilakukan. Kebanyakan dari mereka melewatkan tahapan pembuatan *treatment* dan naskah, kemudian langsung membuat *storyboard* karena menurut mereka sudah cukup untuk menggambarkan seperti apa media pembelajaran yang akan dibuat. Hal ini terjadi karena mereka sulit untuk mendapatkan acuan yang tepat tentang tahapan-tahapan tersebut. Selama ini, mereka hanya menjadikan internet sebagai sumber referensi yang terkadang tidak pasti kebenarannya.

Masalah ini berkaitan dengan belum adanya acuan akan tahapan produksi media video pembelajaran yang tepat di Prodi Teknologi Pendidikan. Banyak sumber buku dan internet yang menjelaskan tahapan memproduksi media video pembelajaran namun berbeda-beda, sehingga sebagian besar mahasiswa saat memproduksi media tidak sesuai dengan tahapan yang tepat. Penelusuran lebih jauh, mereka tidak melakukan hal

tersebut bukan karena mereka tidak ingin melakukannya, melainkan mereka tidak memiliki pengetahuan akan tahapan produksi yang tepat.

Seorang pembelajar harus bisa mempersiapkan bahan ajar digital yang dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun, sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ditentukan. Pada saat ini sudah banyak media pembelajaran yang memudahkan mahasiswa untuk belajar. Tentunya, seorang Teknolog Pendidikan harus tahu media apa yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan bahan ajar digital untuk dikembangkan agar mahasiswa yang akan memproduksi media video dapat dengan mudah memahami dan menerapkannya. Oleh karena itu, pengembang berinisiatif untuk mengembangkan motion grafis. Melalui motion grafis, materi tentang tahapan pra produksi media video dapat dikemas secara menarik dengan adanya variasi gambar, suara, warna, serta *motion* sederhana yang diharapkan dapat mempermudah mahasiswa untuk menerapkan tahapan pra produksi media video pembelajaran.

Menurut Joao Paulo (2014) dalam artikelnya yang berjudul "*Motion Graphics and Animation*" motion grafis adalah seni menggabungkan animasi dan desain grafis untuk menyampaikan informasi dan

mengkomunikasikan ide.<sup>3</sup> Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa motion grafis merupakan salah satu media yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan ide.

Motion grafis adalah pengembangan dari desain grafis yang merupakan penggabungan dari gambar, *motion*, teks dan audio maupun video dengan menggunakan teknik animasi. Karakteristik motion grafis yang informatif dan menarik dengan adanya visual seperti gambar, teks, warna, dan ditambah dengan adanya suara dari narator dan *background* dipadukan dengan *motion* yang memberi kesan dinamis, dapat menambah pemaknaan dari informasi yang disampaikan.

Motion grafis biasanya digunakan dalam iklan layanan masyarakat, presentasi portofolio/cv, *opening film/vlog*, media promosi dan media pembelajaran untuk menyampaikan materi, konsep, maupun langkah yang sulit dipahami. Hal ini berkaitan dengan masalah yang ditemukan pengembang. Dengan menggunakan motion grafis sebagai media, diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi mahasiswa yang akan mengembangkan media video pembelajaran.

---

<sup>3</sup> Joao Paulo Amaral Schlittler. "Motion Graphics and Animation." (Brazil : Universidade de Sao Paulo, 2014), h.2

Berdasarkan hal tersebut maka pengembang melakukan penelitian dengan judul: "PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHIC* PRODUKSI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA."

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah di atas, ditemukan masalah-masalah yang berhubungan dengan pengembangan sebagai berikut:

1. Apakah mahasiswa mengetahui tahapan produksi media pembelajaran?
2. Apakah bentuk media yang sesuai agar mahasiswa TP mengetahui tahapan produksi media pembelajaran?
3. Bagaimana cara mengembangkan motion grafis produksi media pembelajaran yang tepat untuk mahasiswa di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ?

### **C. Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, pengembang memfokuskan ruang lingkup yang akan dibahas dalam pengembangan ini yaitu mengembangkan media tentang tahapan produksi media video pembelajaran untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan berbentuk motion grafis dan dibatasi hanya pada tahap pra produksi.

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran motion grafis untuk mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

#### **E. Kegunaan Pengembangan**

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi para mahasiswa TP maupun orang lain yang akan memproduksi media pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a) Bagi Pengembang: pengembang dapat memiliki kesempatan untuk mengembangkan produk motion grafis; pengembang memperoleh pengalaman mengembangkan motion grafis tahapan produksi media yang dapat dijadikan acuan untuk memproduksi media pembelajaran.
- b) Bagi Mahasiswa : pengembangan produk ini diharapkan dapat memfasilitasi mahasiswa yang akan memproduksi media pembelajaran.