

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Materi perang Pangeran Diponegoro merupakan kajian yang sangat penting, disamping menambah pemahaman, juga melatih berpikir kritis dan dapat menggali nilai-nilai kejuangan yang dapat dijadikan cermin kehidupan. (Sadirman dan Lestariningsih, 2017: 145). Dalam mempelajari perang Pangeran Diponegoro sangat penting untuk dijadikan materi pembelajaran sejarah Indonesia. Karena dapat mengambil beberapa nilai-nilai kejuangan untuk cermin kehidupan. Pembelajaran sejarah Indonesia tentang perang Pangeran Diponegoro memberi suatu pemahaman yang disampingnya bisa melatih kritis untuk mencari nilai-nilai kejuangan.

Materi perang Pangeran Diponegoro sudah diatur dalam kurikulum 2013 Mata pembelajaran Sejarah Indonesia. Dalam Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia adalah satu diantara mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh semua siswa. (Sadirman dan Lestariningsih, 2017: iii). Dalam materi sekolah fenomena pendidikan sejarah sangat penting terutama kurikulum 2013. Sejarah memang salah satu mata pembelajaran yang wajib dipelajari oleh semua siswa. Dengan fenomena pendidikan sejarah dalam kurikulum 2013 merupakan salah satu wajib dipelajari oleh siswa terutama kelas XI.

Dengan dasar pentingnya pembelajaran sejarah sudah diatur oleh pemerintah. Dikutip dari artikel Irwan Kamal berjudul Pasal Hasil Amandemen UUD 1945 Bidang Pendidikan (2016), bahwa dalam Amandemen UUD 1945 (Undang-Undang Dasar 1945) Bab XIII Pendidikan dan Kebudayaan pasal 31 ayat 5 berbunyi, “pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.” Karena untuk menciptakan bangsa yang cerdas perlu pendidikan terhadap umat manusia dalam bangsa itu sendiri. Dengan pendidikan pemerintah harus memajukan dalam bidang pendidikan melalui teknologi.

Dalam penjabaran dasar ketetapan yang sudah diatur oleh pemerintah melalui UUD 1945 (Undang-Undang Dasar 1945) sudah sesuai dengan kondisi pelaksanaannya seperti halnya metode konvensional atau metode ceramah cukup di dalam pendidikan sejarah tentang kisah perang Pangeran Diponegoro. Dikutip dari artikel **Nurul Usrotun Hasanah, SE, M.Pd** berjudul Pentingnya Media Pembelajaran (2015), bahwa guru-guru di setiap sekolah sudah merasa cukup puas dengan metode konvensional sehingga kurang memotivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Mereka mengandalkan metode ceramah yang sangat membosankan sehingga tidak terjadi proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas. Dengan mengandalkan metode ceramah atau dikenal dengan metode konvensional sangatlah membosankan sehingga motivasi siswa berkurang dalam pembelajaran. Karena dengan mengandalkan metode konvensional saja tidak cukup untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan metode konvensional untuk diandalkan sangatlah tidak cukup sehingga siswa berkurang motivasi dalam proses belajar mengajar.

Dari permasalahan metode konvensional yang kurang untuk mengajar diperlukan sebuah narasi. Narasi memiliki kehadiran alur/ peristiwa, tokoh, dan latar sangat utama. (Kosasih dan Hermawan, 2012: 45). Narasi menggambarkan sebuah peristiwa yang di dalam tokoh dan latar sebagai yang terpenting. Karena aspek yang diutamakan dalam narasi tokoh dan latar sebagai gambaran sebuah peristiwa. Dengan narasi aspek yang diutamakan dalam menggambarkan sebuah peristiwa mementingkan tokoh dan latar.

Setelah aspek narasi yang mementingkan tokoh dan latar perlunya divisualisasikan. Visualisasi merupakan proses yang sangat penting dalam komunikasi informasi dan grafik bisa digunakan untuk meningkatkan penekanan terhadap informasi tersebut. (Munir, 2012: 230). Proses komunikasi informasi membutuhkan penekanan dalam grafik sebagai peningkatan pesan informasi. Karena meningkatkan pesan informasi menggunakan grafik akan terlihat dengan cara menekan informasi sebagai proses komunikasi. Proses komunikasi dapat penekanan dalam grafik sebagai peningkatan informasi yang disampaikan seperti informasi perang Pangeran Diponegoro sebagai konten materi pendidikan sejarah.

Dengan visualisasi perang Pangeran Diponegoro melalui multimedia untuk membantu dalam meningkatkan proses pembelajar sangatlah penting. Kemajuan teknologi modern adalah salah satu faktor yang turut mempengaruhi pembaharuan yang pesat berlaku dalam dunia pendidikan.(Munir, 2012: 139). Dengan adanya multimedia pembelajaran menjadi terbantu oleh teknologi dalam menciptakan media itu sebagai perantara proses pembelajaran. Karena tidak bisa metode konvensional dipaksakan terus menerus. Maka peran teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran melalui multimedia.

Multimedia itu sendiri sekarang sudah berkembang pesat dengan adanya animasi yang bisa diaplikasikan menjadi *motion graphic*. *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. (Satriaputra, Tanpa Tahun: hal 2). Dapat juga dikatakan sebuah video presentasi dengan teknik film cinematografi dan desain grafis yang bergerak dalam media berbasis waktu dalam potongan-potongan dari gabungan media visual dan audio. Bisa berupa gambar 2 dimensi, 3 dimensi, atau *realis* bergerak di desain grafis seperti film dipresentasikan di sebuah video yang bergerak.

Oleh karena itu perlu adanya media *motion graphic* pembelajaran sejarah tentang kisah perang Pangeran Diponegoro yang dapat dipelajari kepada remaja SMA saat ini dengan penampilan baru. Karena dengan penampilan multimedia *motion graphic* pembelajaran sejarah tentang kisah perang Pangeran Diponegoro dapat dipelajari dengan menarik. Dengan penampilan multimedia *motion graphic* pembelajaran sejarah tentang kisah perang Pangeran Diponegoro dapat menarik untuk remaja SMA.

Maka penampilan baru dirancang dengan bertahap melalui pra produksi, dilanjutkan produksi dan diakhiri pasca produksi. Karena tanpa melalui tahap seperti itu penulis tidak akan mengetahui dalam pembuatan penampilan baru visualisasi perang Pangeran Diponegoro melalui *motion graphic*. Maka dirancang demikian tahapnya supaya mempermudah merancang konsep visualisasi perang Pangeran Diponegoro dengan pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1.2. Permasalahan

Dalam penelitian ini penulis menemukan beberapa permasalahan berdasarkan penjabaran di latar belakang, antara lain sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Pentingnya pembelajaran sejarah.
- b. Visualisasi perang Pangeran Diponegoro.
- c. Memajukan pendidikan dan teknologi.
- d. Metode konvensional membosankan.
- e. Penyampaian konten edukasi dengan *motion graphic* yang efektif.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari permasalahan di atas dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana narasi yang menarik dalam pembelajaran sejarah terutama perang Pangeran Diponegoro?
- b. Bagaimana *motion graphic* yang menarik dalam pembelajaran sejarah terutama perang Pangeran Diponegoro?

1.3. Ruang Lingkup

Agar pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan batasan masalah penelitian ini agar masalah tidak meluas, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

- a. Apa
Pembuatan media *motion graphic* pembelajaran sejarah tentang kisah perang Pangeran Diponegoro.
- b. Siapa
Pelajar kelas XI (2 SMA) SMA Pasundan 1 Bandung.

c. Kapan

Penelitian dan perancangan akan dilakukan selama periode tahun ajaran 2017-2018.

d. Dimana

Lokasi penelitian perancangan ini adalah dalam SMA Pasundan 1 Bandung Jalan Balonggede No. 28 Bandung 40251 .

e. Mengapa

Supaya informasi pembelajaran sejarah tentang kisah perang Pangeran Diponegoro menarik.

f. Bagaimana

Penulis merancang *motion graphic* sebagai media pembelajaran sejarah tentang kisah perang Pangeran Diponegoro kepada remaja SMA berusia 15-18 tahun.

1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan dan manfaat dari dilakukannya perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah ditemukan tujuan penelitian, antara lain sebagai berikut:

- a. Antusias terhadap pembelajaran sejarah terutama perang Pangeran Diponegoro.
- b. Pembelajaran sejarah terutama perang Pangeran Diponegoro menarik motivasi siswa SMA untuk belajar.
- c. Penyampaian konten edukasi dengan *motion graphic* yang efektif.
- d. Narasi yang mudah dipahami.
- e. Visualisasi sebagai pengenalan informasi perang Pangeran Diponegoro.

1.4.2. Manfaat Perancangan

Ada pun manfaat yang bisa diambil, antara lain sebagai berikut:

a. Manfaat Untuk Khalayak Sasaran

Ada pun manfaat yang bisa diambil khalayak sasaran, antara lain sebagai berikut:

- a. Membantu metode mengajar.
- b. Membuat pembelajaran menjadi menarik.
- c. Memotivasi untuk belajar.

b. Manfaat Untuk Perguruan Tinggi

Ada pun manfaat yang bisa diambil perguruan tinggi, antara lain sebagai berikut:

- a. Menambahkan karya portofolio bagi perguruan tinggi.
- b. Menambah pengetahuan tentang SMA Pasundan 1 Bandung.
- c. Mengetahui materi aspek narasi

c. Manfaat Untuk Mahasiswa

Ada pun manfaat yang bisa diambil mahasiswa, antara lain sebagai berikut:

- a. Dapat mengetahui informasi secara detail tentang perang Pangeran Diponegoro
- b. Dapat mengetahui bagaimana menjadi guru
- c. Dapat memahami psikologi siswa SMA

1.5. Metode Perancangan

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode pengumpulan data dan analisis data, antara lain sebagai berikut:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data, antara lain sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data dengan membaca beberapa jurnal dan buku-buku teori atau buku-buku sumber dari ilmu lain untuk memunculkan ide perancangan penelitian secara umum. Dengan membaca penulis mampu mengetahui perancangan apa yang dapat digunakan dalam media dan teori apa yang dapat dimasukkan dalam media *motion graphic*. Membaca dari berbagai jurnal dan buku akan membuka wawasan dalam mengumpulkan data yang dipakai.

b. Kuesioner

Teknik pengumpulan data kuesioner adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan (Narbuko dan Achmadi, Tanpa Tahun: 76). Mengenai permasalahan siswa siswi SMA Pasundan 1 Bandung untuk memahami psikologi dalam pembelajaran sejarah secara kuantitatif (Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia online merupakan cara berdasarkan jumlah atau banyak) dan secara

kualitas dengan memberi beberapa pertanyaan kepada siswa siswi kelas XI (2 SMA) SMA Pasundan 1 Bandung tentang media *motion graphic* yang menarik bagi remaja siswa siswi kelas XI (2 SMA) SMA Pasundan 1 Bandung. Dengan mengumpulkan data melalui quisioner peneliti dapat memahami psikologi dan media *motion graphic* yang menarik bagi remaja siswa siswi kelas XI (2 SMA) SMA Pasundan 1 Bandung. Dengan mengetahui media *motion graphic* yang menarik berkualitas.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara bertanya langsung atau wawancara kepada pihak terkait dengan pertanyaan-pertanyaan yang secara umum kepada guru sejarah SMA Pasundan 1 Bandung.

1.5.2. Metode Analisis

Dalam perancangan ini penulis menggunakan paradigma kualitatif dalam meneliti dan merancang.

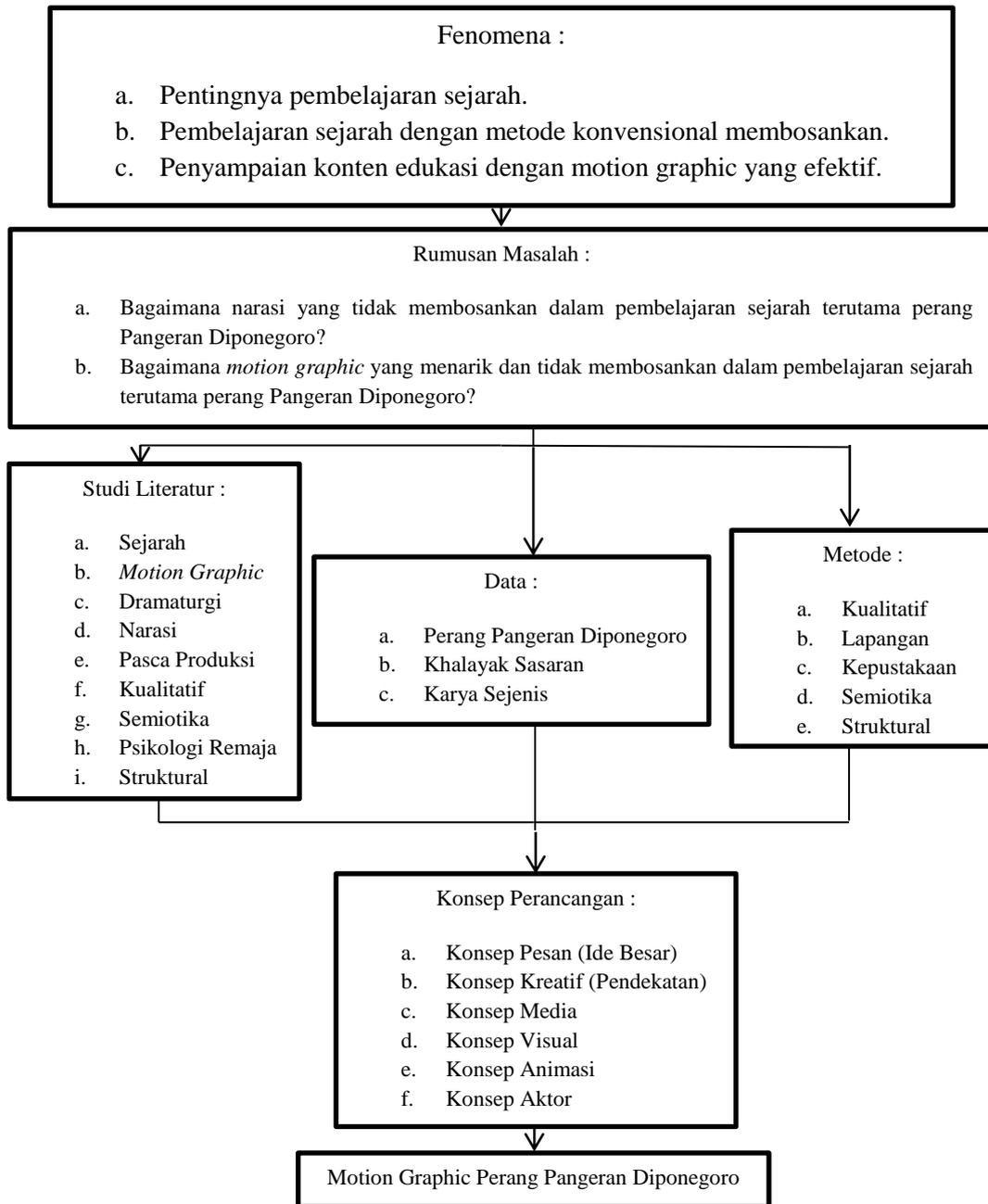
Dengan paradigma kualitatif peneliti menggunakan metode lapangan dan kepustakaan dengan semiotika.

Dengan metode lapangan dan perpustakaan semiotika peneliti menggunakan pendekatan struktural.

1.6. Kerangka Perancangan

Penelitian yang akan dilakukan dirancang dengan bagan, antara lain sebagai berikut:

Bagan 1.1. Kerangka perancangan



1.7. Pembahasan

Dalam penulisan pengantar karya penulis merancang menjabarkan dengan memaparkan, antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan penjelasan penguraian latar belakang, permasalahan berisi identifikasi masalah dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan berbentuk sketsa serta pembabakan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Merupakan teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran untuk konsep perancangan dari latar belakang dan masalah yang dibahas.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Merupakan penjelasan mengenai data-data yang telah diperoleh sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai hasil observasi, wawancara, literatur dan quisioner sebagai tujuan analisis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas dengan dasar perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Merupakan hasil yang didapatkan dari analisis dan data berdasarkan teori yang digunakan dalam merancang secara keseluruhan.

BAB V PENUTUP

Merupakan kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan. Saran bagi projek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan pada waktu sidang dan penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Merupakan sumber-sumber penulisan literatur dan sumber-sumber gambar.

LAMPIRAN

Merupakan gambar-gambar yang tidak dimasukan kepada bab-bab penting.