

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah merupakan kesinambungan atau rentetan suatu peristiwa kejadian antara masa lampau, masa sekarang dan masa depan. Hal ini dapat diketahui dari segi kronologis dan geografis, yang bisa dilihat dengan kurun waktu dimana sejarah itu terjadi. Dalam setiap periode sejarah, perkembangan ilmu pengetahuan memiliki ciri khas atau karakteristik tertentu. Namun dalam pembagian periodisasi, perkembangan ilmu pengetahuan memiliki perbedaan dalam berbagai literatur yang ada (Karim, 2014). Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah permintaan dalam kehidupan anak-anak. Pendidikan menurut beliau adalah pendidikan yang akan mengarah kepada semua kekuatan yang berada di alam, ditujukan kepada peserta didik supaya dapat mencapai keselamatan yang tinggi dan kebahagiaan hidup (Tsuchiya, 2019). Pendidikan sangat penting dan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat demi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan pula untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis.

Sejarah merupakan salah satu pelajaran yang dianggap membosankan. Metode pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran sejarah cenderung bersifat ingatan historis, sehingga siswa menjadi sulit untuk menghafal.

Kurangnya minat siswa dalam belajar pun memprihatinkan. Hal ini disebabkan metode yang diberikan disaat waktu belajar di sekolah kurang mendukung atau cenderung membosankan, sehingga siswa menjadi malas belajar dan tidak adanya niat serta semangat yang mendorong rasa ingin tahu siswa. Masalah ini dapat mengganggu nilai siswa dan prestasi siswa, terutama dalam pengembangan pengetahuan siswa. Siswa menjadi memaksakan diri untuk dapat mengerti (Sasmita, 2017).

Salah satu solusi untuk membuat siswa tertarik dengan sejarah adalah dengan memberikan sarana media belajar yang menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan dan terbebaskan oleh hapalan pada mata pelajaran sejarah. Dengan animasi atau *motion graphic*, dapat menjadi sarana yang baik untuk menjelaskan dan memberikan suatu informasi atau pembelajaran. *Motion graphic* seringkali digunakan dalam iklan layanan masyarakat, presentasi, profil perusahaan dan media promosi, sehingga *motion graphic* lebih terbilang cocok untuk dijadikan sarana pembelajaran. Pemanfaatan *motion graphic* dalam belajar akan sangat berpengaruh, karena pembelajaran berbasis video sudah tidak asing di dalam pembelajaran untuk siswa. Pemanfaatan media ini bertujuan untuk memudahkan dalam menjelaskan sebuah materi yang sulit sehingga memerlukan ilustrasi visual.

Visualisasi merupakan teknik untuk menciptakan gambar, grafik dan diagram dalam rangka untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan. Visualisasi adalah cara yang efektif untuk menjelaskan ide atau gagasan yang abstrak maupun konkret. Tokoh menjadi salah satu unsur visual yang penting

dalam penyampaian cerita maupun untuk sebuah informasi. Desain tokoh yang baik dapat menciptakan tokoh yang menarik dan dapat dengan mudah diingat serta diterima oleh masyarakat, sehingga menyampaikan makna dalam cerita atau informasi lebih efektif. Pemilihan *flat design* sebagai penerapan dalam visual tokoh dikarenakan *flat design* yang sederhana dapat menyampaikan pesan dengan mudah dan cepat, sehingga cocok dengan penyampaian suatu informasi atau ide dalam *motion graphic*. Maka dari itu, dalam tugas akhir ini penulis akan membahas mengenai cara penerapan unsur visual *flat design* dalam tokoh animasi *motion graphic* yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah edukasi mengenai materi sejarah yang menarik untuk target penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan *flat design* pada tokoh dalam *motion graphic* berjudul “Taman Siswa”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi pembahasan masalah sebagai berikut:

1. Pembahasan akan dibatasi pada tiga tokoh, yaitu Ki Hajar Dewantara, Douwes Dekker dan Tjipto Mangunkoesoemo.
2. Topik pembahasan difokuskan pada penerapan gaya visual *flat design* dalam perancangan ketiga tokoh tersebut.

3. Penerapan gaya visual *flat design* dilakukan melalui simplifikasi berupa penyederhanaan bentuk primer tubuh, proporsi, serta penggunaan warna sesuai dengan konsep *flat design* yang digunakan.
4. Target penonton pada animasi *motion graphic* ini adalah berumur 13-18 tahun, atau setara dengan murid SMP dan SMA.

1.4. Tujuan Skripsi

Perancangan laporan tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk menerapkan visualisasi *flat design* pada tokoh dalam *motion graphic* “Taman Siswa” dengan pembahasan penyederhanaan bentuk tubuh, proporsi dan warna.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi penulis adalah untuk menambah pengetahuan mengenai penerapan visualisasi *flat design* serta menjadi acuan pembelajaran bagi penulis untuk merancang desain tokoh pada animasi *motion graphic* yang akan dibuat.
2. Bagi masyarakat, penulis berharap karya tugas akhir ini dapat menjadikan sarana menyampaikan sejarah mengenai didirikannya Taman Siswa.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara adalah karya tugas akhir ini dapat menjadi rujukan akademis dalam perancangan karya yang sejenis.