BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu teori proses belajar masa lalu yang besar pengaruhnya adalah anggapan bahwa anak didik adalah suatu tabularasa, suatu kertas putih atas nama para guru dapat mengisi apa yang dikehendaki masyarakat bagi anak didik tersebut. Jadi kegiatannya: guru memberi murid menerima.

Sementara terus terjadi ledakan-ledakan informasi dan perkembangan ilmu serta bertambahnya spesialisasi yang makin lama makin menjurus. Perlu diperhatikan pula ledakan penduduk, hingga pendidikan bersifat makin lama makin massal. Tapi kita lihat bahwa proses belajarnya belum bayak berubah. Kegiatannya pada prinsipnya masih *guru memberi murid menerima.*

Padahal kemajuan dan kesejahteraan suatu bangsa dan negara bergantung pada bagaimana masyarakatnya menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia berupa potensi unggul intelektual dan kreatif untuk menghadapi masalah-masalah hari esok yang saat ini belum di ketahui.

Dengan melihat proses belajar masa lalu, penulis mencoba untuk memperkenalkan sistem pengajaran baru yaitu dengan menggunakan komputer sebagai media tambahan dalam penyampaian ilmu pada siswa sekolah dasar yang berupa klip multimedia, diharapkan dengan menggunakan media komputer multimedia interaktif ini siswa akan tertarik.

Klip multimedia interaktif ini dibuat untuk digunakan dalam bidang-bidang kehidupan sehari-hari, seperti di bisnis, sekolah, rumah, pariwisata, hotel dan lain-lain. Klip multimedia di sekolah dasar dapat membantu seorang guru dalam menerangkan suatu mata pelajaran yang sulit untuk dicerna oleh anak didiknya, seperti pada mata pelajaran IPA melalui animasi gerak dan visualisasi video, misalnya tingkah dan perilaku kehidupan satwa primata dapat diterangkan dengan baik, serta dipahami dengan mudah oleh

murid-murid. Dengan demikian multimedia dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

Disini penulis akan memperkenalkan sistem pengajaran baru yaitu dengan menggunakan klip multimedia sebagai media tambahan dalam penyampaian ilmu pada siswa sekolah dasar. Ilmu yang diambil oleh penulis untuk dijadikan sebagai klip multimedia ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari tentang Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primata, karena tingkah dan perilaku satwa primata tidak dapat dijelaskan secara teori, tetapi bila dijelaskan melalui media pandang dengar atau seperti gambar dan rekaman video, akan terlihat oleh siswa secara nyata tingkah dan perilaku satwa yang sedang dipelajari. Dengan menggunakan media komputer multimedia interaktif akan dapat meluweskan pengajaran dan meningkatkan kesempatan untuk menyesuiakan pengajaran dengan kebutuhan perseorangan. Dengan demikian, meningkatkan produktivitas baik pada siswa dan upaya guru.

Klip multimedia ini berupa seri ke-4 dari seri pelajaran Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa. Seri ke-4 ini membahas tentang **Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primata.** Sebelumnya membahas tentang Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Ular, Burung, Beruang.

Klip multimedia **Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primata** ini berbentuk multimedia interaktif, karena pada saat pelajaran berlangsung, siswa harus menghayati informasi dan tidak hanya di suapi saja. Mengikuti kegiatan kegiatan secara aktif lebih disukai daripada hanya mendengar dan menonton secara pasif selama berjam-jam. Keikutsertaan berarti bahwa siswa ikut memberikan respon dalam pikiran mereka atau menunjukkan berupa kegiatan jasmani, yang disisipkan secara strategis selama berlangsungnya penyajian pengajaran atau peragaan, karena mengacu pada pelajar sekolah dasar sebagai masa berkelompok, dan sebagai masa intelektual pada setiap masa perkembangan, anak diharapkan dapat melakukan tugas-tugas tertentu sesuai dengan tingkat perkembangannya. Anak usia sekolah dasar menyadari bahwa ia tidak dapat menyatakan dorongan dan emosinya begitu saja tanpa mempertimbangakan

lingkungannya, belajar mengungkapkan perasaannya dalam perilaku yang dapat diterima secara sosial. Namun kebanyakkan anak usia 6-12 tahun dapat dengan baik menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

Sejalan dengan meluasnya dunia anak ketika mulai masuk sekolah, minat dan pengalamannya bertambah, sehingga ia lebih dapat memahami orang-orang, obyek-obyek, dan situasi-situasi disekitarnya ditinjau dari teori perkembangan kognitif dari *Jean Piaget*, anak sekolah dasar memasuki tahap opersi kongkret dalam berfikir. Pemikirannya tidak sekabur seperti masa kanak-kanak, tetapi menjadi lebih spesifik dan kongkret. Dan apa yang ia pelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep lama, disamping memperoleh informasi baru. Dengan meluasnya cakrawala mental anak, minat-minatnya pun berkembang. Hal ini mempengaruhi dampak terhadap bentuk dan kedalaman (intensitas) aspirasinya. Minat dapat juga menjadi kekuatan motivasi. Prestasi seorang anak selaku dipengaruhi macam dan intensitas minat-minatnya. Masa usia sekolah dasar disebut juga masa intelektual, karena keterbukaan dan keinginan anak untuk mendapat pengetahuan dan pengalaman.

Pengajaran yang efektif ditandai oleh berlangsungnya proses belajar dapat dikatakan berlangsung apabila seseorang mengetahui atau sekarang dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui atau tidak dapat dilakukan olehnya. Jadi, hasil belajar akan terlihat dengan adanya tingkah laku baru pada tingkat kemampuan berfikir dan kemampuan jasmaniah karena tujuan proses perancangan pengajaran adalah membantu terjadinya proses belajar.

1.2 Maksud dan Tujuan

Dengan membuat karya klip multimedia Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primata dan juga menyusun laporan tugas akhir ini, penulis mempunyai tujuan:

1. Untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa/i desain grafis IGI-LPKIG

2. Untuk mempraktekkan apa yang telah dipelajari penulis selama kuliah di IGI-LPKIG
3. Untuk memperdalam pengetahuan di bidang desain komunikasi visual terutama dalam bentuk karya multimedia
4. Untuk mewujudkan ide-ide penulis sebagai perencana desai komunikasi visual ini
5. Mengajak mahasiswa/i yang membaca buku laporan ini untuk lebih memperdalam pengetahuan di bidang desain komunikasi visual
6. Untuk di jadikan gambaran bagi mahasiswa/i desain grafis yang akan membuat tugas akhir di bidang desain komunikasi visual.

1.3 Batasan Masalah

Klip multimedia ini merupakan karya audio visual yang didalamnya terdapat cuplikan-cuplikan film. Klip multimedia juga dapat untuk berbagai jenis karya, misalnya untuk video klip, film dokumenter, dan lain-lain.

Klip multimedia dibuat untuk digunakan dalam bidang-bidang kehidupan sehari-hari, seperti bisnis, sekolah, rumah, pariwisata, hotel dan lain-lain.

Untuk klip multimedia ini diambil beberapa hal spesifik dari kondisi-kondisi tersebut untuk dijadikan data masukan dalam perancangan dan pembuatan.

1. Setiap murid sekolah dasar mempunyai perbedaan dalam kemampuan penerimaan pengajaran. Untuk pengajaran kepada para siswa sekolah dasar harus mengetahui daya tangkap dalam menerima pengajaran.
2. Penggunaan alat-alat peraga yang dapat dicoba langsung serta display dengan gambar-gambar kartun merupakan hiburan tersendiri bagi audience, sehingga ada interaksi komunikasi antara siswa dengan alat peraga tersebut yang menimbulkan reaksi untuk membahas, mengolah dan memberi tanggapan terhadap kilp multimedia yang di ajarkan
3. Siswa memerlukan penjelasan yang singkat dan padat. Pemakaian kata-kata yang pendek, kalimat yang tidak lengkap, dan font yang besar lebih

mengefektifkan penyampaian informasi dari display-display yang digunakan. Peletakan dan pengaturan beberapa kata yang berkaitan dengan tema di layar akan mempermudah penyerapan informasi, karena terlampau banyak kata dilayar malah akan membingungkan, mengakiibatkan siswa tidak tertarik.

4. Kondisi psikologis manusia menyebabkan anak dapat terbawa pikiran dan perasaan ketika sedang menyaksikan informasi melalui televisi. Untuk itu penggunaan klip multimedia dalam pengajaran harus direncanakan dengan cermat dan sesuai kebutuhan, karena klip multimedia dapat mangacaukan pikiran, mengalihkan perhatian siswa dari pengajaran yang diajarkan oleh pengajar.
5. Siswa dapat merasa bosan untuk menunggu suatu adegan dalam video. Adegan harus direncanakan jumlah dan lamanya serta pergantian antar adegan yang lebih efektif dalam penyampaian pelajaran.
6. Secara psikologis siswa sekolah dasar menyenangi hiburan. Penggunaan klip multimedia dengan segala kehebatannya untuk pengajaran bukan suatu pertunjukkan. Penjelasan pengajar tentang klip multimedia yang diajarkan tetap menjadi hal utama yang harus didahulukan, slide,yang hendak disampaikan. Segala sesuatu yang akan digunakan pada multimedia harus dapat membantu membuktikan maksud pengajar.

Pada kesempatan ini penulis membuat klip multimedia dalam bentuk audio visual sebagai media tambahan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar tentang tingkah dan perilaku kehidupan satwa primata. Klip multimedia ini ditujukan pada anak sekolah dasar kelas 3 s/d kelas 6 yang mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam tentang tingkah dan perilaku makhluk hidup dan ditujukan pada para pengajar anak sekolah dasar.

1.4 Sitematika Penulisan

Didalam membuat laporan tugas akhir ini penulis menyusunnya dalam beberapa bab dan setiap bab mengemukakan masalah yang berbeda. Uraiannya adalah sebagai berikut:

Bab I : bab ini merupakan bab pendahuluan yang mengungkapkan latar belakang dan psikologi perkembangan masa anak sekolah dasar.

Bab II : berisi tinjauan pustaka yaitu landasan teori yang mendasari karya desain grafis berupa klip multimedia tentang Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primata.

Bab III : berisi data pembuatan produk yaitu data-data tentang produk yang dibuat.

Bab IV : merupakan analisa pembuatan produk yang mengungkapkan segala hal mengenai desain yang ada pada produk serta proses pembuatannya.

Bab V : merupakan kesimpulan dan penutup

1.5 Metodologi Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan metodologi penulisan sebagai berikut:

1.5.1 Referensi buku

Dalam hal ini penulis mengumpulkan data atau bahan referensi tulisan dengan membaca buku-buku yang mengulas tentang hal-hal yang penting sesuai dengan topik yang ada dalam laporan tugas akhir ini. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

1.5.2 Referensi Compact Disk (CD) dan Internet

Selain data referensi dari buku, penulis mencari data dengan melihat dari CD-CD tentang satwa primata dan juga mecari data-data tentang primata di internet.

Dari hasil referensi buku, CD dan internet mengenai klip multimedia tentang tingkah dan perilaku kehidupan satwa primata, penulis dapat menyimpulkan bahwa klip multimedia yang sesuai dengan kehidupan satwa primata yaitu klip multimedia yang natural, variatif serta berfungsi ganda selain sebagai klip multimedia atau sebagai ilmu pengetahuan.

1.6 Teknik Presentasi

Dalam mempresentasikan karya tugas akhir ini, penulis melakukan presentasi dengan cara menggunakan komputer yaitu dengan menggunakan compact disk (cd) sebagai alat presentasi.