

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan sumber daya manusia yang seiring dengan kemajuan teknologi komputer sekarang ini merupakan salah satu terobosan yang sebagian besar dimanfaatkan untuk meringankan pekerjaan manusia. Berbagai media yang digunakan manusia pada umumnya tidak lepas dari peran kemajuan teknologi. Multimedia merupakan salah satu cara interaksi manusia dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang di sampaikan dapat lebih jelas dan menarik serta penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi akan semakin diminati.

Selain komputer sebagai alat bantu memperingan pekerjaan manusia, komputer berkembang menjadi sarana pendidikan beserta hiburan salah satunya kartun animasi motivasi. Media Animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang tidak nyata dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Motivasi yang di kemas secara menarik akan membuat penonton lebih meresapi pesan moral yang tersirat maupun tersurat.

Masa muda merupakan masa yang memiliki semangat juang yang tinggi dan puncak dari segala rasa ingin tahu manusia. Karena pada masa tersebut adalah

masa pembelajaran bagi manusia menjadi manusia dewasa. Namun kebanyakan remaja banyak yang malas untuk belajar dan malas untuk membaca, rasa ingin tahu yang tinggi membuat emosional mereka ingin segera merasakan sebuah kenikmatan sesaat terhadap apa yang dilakukannya tanpa terlalu memikirkan resiko dan tanpa proses perjuangan yang semestinya. Dari masalah diatas dan agar remaja memiliki *planning* (perencanaan) yang jelas dan niat yang kuat dalam hidupnya maka penulis mengambil judul “Analisis dan Perancangan Animasi Motivasi Kepompong Kupu-kupu”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana menganalisis dan merancang animasi kepompong kupu kupu dengan 2D agar dapat memotivasi dan mempengaruhi pola pikir positif dengan pendekatan religius?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunannya ini penulisakan membatasi pembahasannya:

1. Perancangan animasi motivasi menggunakan 2D.
2. Hasil animasi berupa CD yang di gunakan untuk pelatihan motivasi.
3. Software yang digunakanan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere Pro CS3, Corel Draw X4 dan Adobe Soundbooth.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan animasi yaitu sebagai berikut:

1. Membuat animasi multimedia sebagai media motivasi.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama study di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai sarana pelatihan motivasi.
2. Membangun mental yang kuat dan religius setelah melihat animasi.
3. Memperoleh gelar sarjana Komputer (S.Kom).

1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar informasi yang disajikan menarik, maka penyusunan menggunakan beberapa metode yaitu:

1.6.1 Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung pada obyek yang akan diteliti. Dalam metode ini diadakan pengamatan langsung animasi-animasi yang tayang di televisi.

1.6.2 Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusun materi.

1.6.3 Studi Literatur

Mengumpulkan teori dan data dari jurnal ilmiah internet, literatur, jurnal dan panduan tentang animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi beberapa bab, yang akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem, prinsip dasar multimedia, dan perangkat lunak teori-teori yang melandasi penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis sistem, kelayakan sistem, perancangan animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan realisasi animasi yang telah dirancang.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan terhadap aplikasi yang dibuat berdasarkan dari analisa yang telah dilakukan serta saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

