

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah bagian penting dari kehidupan manusia masa kini, dengan multimedia, segalanya akan terasa lebih menarik. Multimedia dapat diterapkan di berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, periklanan, *game*, hiburan, dan lain-lain.

Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyak produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan, salah satu hiburan yang sangat diminati adalah kartun. Dahulu pembuatan animasi sangat sederhana sekali yaitu menggunakan cara manual, kemudian foto frame per frame baru proses di mesin editing. Oleh karena itu perusahaan besarlah yang mampu membuat film animasi, karena biayanya sangat besar dan memakan waktu yang lama. Namun sekarang hadirnya komputer (multimedia), personal pun sudah mampu mengerjakannya.

Fisika adalah cabang sains yang mempelajari materi (*matter*), energi, ruang dan waktu. Sebelum abad ke-19, cabang sains ini lebih dikenal dengan "filsafat alam" (*natural philosophy*, dari bahasa Yunani "*physikos*"). Bisa dikatakan, fisika merupakan sains murni yang paling dasar. Temuan dari fisika pun menjalar dan

mempengaruhi cabang sains lainnya, fisika berfungsi dan berperan penting dalam sains dan teknologi karena berperan dalam melahirkan bidang studi baru.

Melihat peran itu, fisika sangat penting untuk dipelajari. Tetapi pengalaman dilapangan menunjukkan, pelajaran fisika di dunia persekolahan masih dianggap cukup susah untuk dipahami. Sulitnya pelajaran fisika menyebabkan ketakutan tersendiri dan pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat diminimalisir dengan membuat fisika menjadi lebih menyenangkan untuk dipelajari.

Untuk dapat meminimalisir problem tersebut maka perlu dibuat suatu metode pembelajaran yang dapat diterima dan difahami secara mudah dan efektif oleh para siswa, yaitu dengan membuat film kartun yang berisi pembelajaran, yang didalamnya terdapat suatu cerita dan penerapan materi-materi yang disampaikan, sehingga lebih mudah dalam pemahaman materinya. Dengan film kartun yang berisi pembelajaran materi tersebut, siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Sehingga lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat film kartun untuk memudahkan pembelajaran fisika bab listrik statis agar materi yang disampaikan dapat diterima dan difahami oleh siswa.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun animasi dua dimensi “Pembelajaran Fisika Bab Listrik Statis” penulis memberi batasan yang sangat jelas pada setiap prosesnya:

1. Membuat film kartun pembelajaran fisika yang dibatasi hanya pada materi Listrik Statis
2. Sistem pembelajaran berisi tentang pelajaran fisika bab Listrik Statis untuk SMP kelas IX sesuai dengan kurikulum Depdiknas tahun 2007
3. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS4, Adobe After Effects CS4, Adobe Priemere Pro CS4 dan Adobe Audition 3.0, Adobe Illustrator CS4.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan film animasi 2D (dua dimensi) sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

2. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STIMIK AMIKOM dengan konsentrasi film kartun.
3. Sebagai sarana multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman siswa khususnya pelajar SMP dalam pelajaran fisika bab Listrik Statis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Akademik

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

2. Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi.

3. Bagi Masyarakat

- a. Dapat memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar pada siswa tingkat SMP khususnya dalam pelajaran fisika bab Listrik Statis.
- b. Dengan film ini diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat dalam dunia pendidikan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah sebagai berikut :

a. Kearsipan

Yaitu pengumpulan data-data yang telah dibuat untuk dijadikan bahan dalam penulisan

b. Kepustakaan

Penulis membaca dan mempelajari permasalahan yang ada baik dari buku-buku yang berhubungan dengan multimedia secara umum maupun buku-buku tentang animasi dua dimensi secara khusus.

c. Sumber dari internet

Mengambil referensi dari situs-situs internet, baik berupa artikel, gambar, maupun berupa data-data lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari apa yang akan penulis lakukan mulai dari tahap awal yaitu melakukan pengumpulan dokumen hingga penulisan laporan.

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan ,metode pengumpulan data, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II: DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori pengenalan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan secara umum tentang perancangan proyek Dalam hal ini dengan pembahasan proses pra produksi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini adalah tahap produksi dan pasca produksi

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rumusan hasil analisa atau kesimpulan dari bab-bab yang sebelumnya, serta saran untuk bisa menjadikan langkah lebih maju dan lebih baik dalam menganalisa suatu masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lainnya yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi