

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan sekarang ini, turut membantu manusia terutama dibidang teknologi informasi. Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang lebih baik. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan computer melalui media gambar, teks, audio dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang edukasi, pemasaran, publikasi dan lain-lain. Khususnya untuk bidang edukasi, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi.

Di tinjau dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna. Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha dengan menggunakan metode-metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu teknologi informasi.

Teknologi yang sekarang berkembang pesat saat ini akan mampu memberikan solusi informasi secara tepat dan akurat. Teknologi informasi yang dimaksudkan adalah multimedia. Multimedia adalah salah satu hal yang paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan multimedia memungkinkan para pengguna komputer untuk menghasilkan karya dalam bentuk yang lebih kaya dari pada media tabel dan grafik. Maka multimedia digunakan perusahaan-perusahaan, instansi pemerintah, lembaga masyarakat untuk menyampaikan informasi dan sebagai media promosi serta edukasi yang sangat menarik.

Salah satu penerapan multimedia adalah memvisualisasikan informasi dan edukasi tentang MACAM-MACAM SHALAT SUNNAH untuk para anak-anak. Melalui penerapan hasil rancangan multimedia ini diharapkan mampu memberi informasi dan edukasi akan macam dan ragam shalat sunnah sehingga dari edukasi ini dapat membawa dampak positif bagi orang lain khususnya anak-anak.

Saat ini banyak acara televisi yang kurang mendidik terutama bagi anak-anak sehingga mereka sangat mudah terpengaruh oleh apa yang mereka lihat. Maka dari itu penulis ingin memberikan alternatif dalam memberikan pendidikan atau pelajaran terutama bidang agama khususnya shalat sunnah. Sebab memberikan pendidikan agama kepada anak sangat penting, agar terhindar dari perbuatan yang tidak terpuji. Mengenalkan pengetahuan dasar tentang shalat sunnah kepada anak diharapkan anak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga perilaku konitif dapat tertanam dalam diri anak-anak.

Perilaku kognitif adalah perilaku dimana individu membangun atau membentuk keyakinan dan sikapnya tentang dunia sekitarnya dan cara-cara ia memproses dan memberikan reaksi terhadap informasi yang masuk atau diterimanya. Dengan menanamkan perilaku kognitif sejak dini, maka anak dapat membedakan mana perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang kurang baik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul "RANCANG BANGUN ANIMASI 2D MACAM-MACAM SHALAT SUNNAH SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN PERILAKU KOGNITIF ANAK MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8" dalam penyusunan tugas akhir.

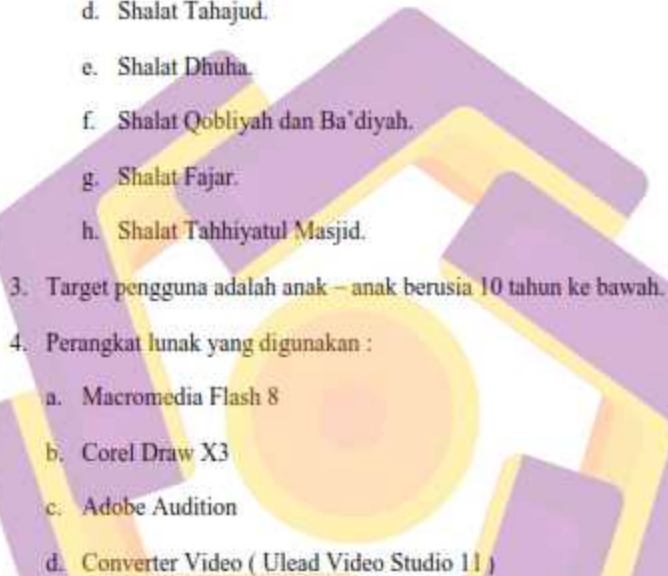
### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu bagaimana membuat animasi 2 dimensi tentang macam – macam shalat sunnah yang menarik sehingga dapat dinikmati oleh orang yang melihatnya?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun sebuah animasi yang dapat meningkatkan perilaku kognitif pada anak?
2. Macam – macam shalat sunnah yang akan disajikan meliputi :

- 
- a. Shalat Istisqa.
  - b. Shalat Istikharah.
  - c. Shalat Tarawih.
  - d. Shalat Tahajud.
  - e. Shalat Dhuh.
  - f. Shalat Qobliyah dan Ba'diyah.
  - g. Shalat Fajar.
  - h. Shalat Tahhiyatul Masjid.
3. Target pengguna adalah anak – anak berusia 10 tahun ke bawah.
  4. Perangkat lunak yang digunakan :
    - a. Macromedia Flash 8
    - b. Corel Draw X3
    - c. Adobe Audition
    - d. Converter Video ( Ulead Video Studio 11 )

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Membuat sebuah animasi 2 dimensi yang menceritakan tentang macam-macam shalat sunnah dengan menggunakan Macromedia Flash 8.
2. Mengembangkan aplikasi multimedia berupa animasi 2 dimensi sebagai media informasi dan edukasi.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun Tugas Akhir ini adalah :

1. Studi literatur

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku tentang film animasi. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

2. Dokumentasi

Yaitu mengumpulkan data dengan merujuk pada buku-buku atau literatur, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan masalah-masalah penelitian.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

- BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep informasi, definisi informasi, sistem operasi dan perangkat lunak untuk merancang aplikasi multimedia dan hal-hal lain yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan tugas akhir ini.

- **BAB III TINJAUAN UMUM**

Pada bab III ini penulis menguraikan tentang gambaran secara umum isi dari film kartun dua dimensi yang dibuat yaitu berisi penjelasan tentang macam-macam shalat sunnah yang ada dalam cerita film kartun tersebut.

- **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab IV ini penulis menguraikan tentang unsur membangun cerita, meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan synopsis, pembuatan scenario dan pembuatan storyboard. Serta penulis menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, seperti proses drawing, coloring hingga proses pengisian suara beserta proses rendering nya dan perekaman dari frame ke CD dan menguraikan tentang hasil rendering.

- **BAB V PENUTUP**

Bab V ini penulis menguraikan tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil program dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan animasi.

- **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi.

- **LAMPIRAN**

