

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan komputer saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan. Sehingga pemanfaatan komputer sangat diperlukan untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi.

Media interaktif kini telah banyak dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer. Pengembang suatu media interaktif adalah melalui perancangan aplikasi multimedia. Teknologi software multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi, dan visual dalam suatu program aplikasi. Sehingga dengan aplikasi ini dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Di sanggar lukis Djogja Modern Painting pelatihan pembelajaran seni kolase yang selama ini masih menggunakan metode klasikal dengan cara menjelaskan teori yang disusul dengan praktikum dirasa kurang efektif dikarenakan akan lebih banyak memerlukan waktu untuk instruktur dalam menularkan ilmu kepada anak didik. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian untuk membuat dan merancang visualisasi pembelajaran khususnya untuk materi pembelajaran seni kolase tingkat dasar di sanggar

lukis Djogja Modern Painting agar lebih efektif dan memudahkan pengajar untuk menjelaskan materi sehingga anak didik lebih cepat menyerap pembelajaran yang disampaikan instruktur.

Dengan adanya visualisasi pembelajaran seni kolase tingkat dasar dalam bentuk aplikasi multimedia instruktur dapat menjelaskan tentang pengertian kolase, alat- alat yang dibutuhkan untuk membuat kolase, bahan yang dapat digunakan untuk membuat kolase dan langkah- langkah untuk membuat kolase dengan lebih efektif. Selain itu juga agar pembelajaran lebih menarik untuk anak didik di Sanggar Lukis Djogja Modern Painting.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis membuat judul “**Perancangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Seni Kolase Tingkat Dasar (Study kasus di Sanggar Lukis Djogja Modern Painting)**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran seni kolase tingkat dasar yang sesuai dengan pembelajaran di Sanggar Lukis Djogja Modern Painting ?
2. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran di Sanggar Lukis Djogja Modern Painting agar pembelajaran lebih menarik dan efektif ?

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan tugasnya yang berbeda pada masing-masing bidang. Merancang dan membuat media pembelajaran seni kolase tingkat dasar di Sanggar Lukis Djogja Modern Painting, difokuskan pada pembahasan permasalahannya yaitu :

1. Pembelajaran seni kolase tingkat dasar yang mencakup memotong, membentuk, menempel, dan mewarnai.
2. Seni Kolase Tingkat Dasar dalam bentuk Gambar Hewan dan Tumbuhan dua dimensi.
3. Seni kolase tingkat dasar menggunakan bahan alami.
4. Aplikasi multimedia dalam bentuk interaktif
5. Software yang digunakan Adobe Flash Professional CS3, Adobe SoundBooth, CorelDRAW X4.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini yaitu :

1. Memberikan suatu media pembelajaran dalam bentuk program aplikasi multimedia berupa cd interaktif.
2. Pembelajaran di Sanggar Lukis Djogja Modern Painting lebih efektif.
3. Memenuhi syarat kelulusan Diploma III di STMIK Amikom Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian :

1. Membantu instruktur menjelaskan materi kepada anak didik.
2. Membantu anak didik untuk lebih mudah menyerap materi pembelajaran.
3. Membuat pembelajaran lebih efektif.
4. Mengimplementasikan ilmu yang sudah diperoleh selama study di Perguruan Tinggi.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode – metode yang digunakan dalam penelitian

1. Metode Observasi  
Yaitu suatu metode pengumpulan data – data yang dilakukan dengan cara pengamatan.
2. Metode Wawancara  
Yaitu metode yang dilakukan secara langsung melalui tanya jawab dengan narasumber.
3. Metode Browsing  
Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan obyek melalui pencarian di internet.
4. Metode Studi Pustaka  
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencari bahan – bahan referensi yang berkaitan dengan masalah yang dibatasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan sistematika menjadi beberapa bab masing – masing dapat diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar teori yang merupakan penjelasan secara teoritis yang digunakan sebagai landasan untuk pemecahan masalah.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini berisi tinjauan umum pada Sanggar Lukis Djogja Modern Painting dan tinjauan umum materi.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang rancangan sistem, memproduksi sistem, pengetesan sistem sampai pemeliharaan sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir.

