

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini terjadi dengan pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Salah satu teknologi tersebut adalah Multimedia. Multimedia dapat menampilkan informasi secara bergerak dan bersuara, sehingga dapat membangkitkan minat seseorang yang membutuhkan informasi tersebut dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya.

Sistem multimedia yang dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya hipercard oleh apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada audio visual connection (AVC) dan video adapter bagi PS/2 (Suyanto, 2003, 2005. h. 19). Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001). Dari bermacam-macam media tersebut dijadikan satu maka akan menghasilkan media informasi interaktif yang sangat menarik.

Desa Tegowanuh adalah sebuah Desa di Kecamatan Kaloran yang terletak disebelah utara kota Kabupaten Temanggung memiliki keunikan tersendiri. Pegawai Balai Desa Tegowanuh Bagian Pemb Kasi Pemerintahan, Teguh B, mengatakan bahwa 60% warganya berprofesi sebagai pembuat Batu Bata, Genteng dan kerajinan

dari tanah liat dan 40% warganya berprofesi sebagai petani, buruh dan bekerja diluar desa atau dikota lain (wawancara, 15 Oktober 2012). Warga desa Tegowanuh secara turun temurun menggeluti usaha tersebut sebagai sumber penghidupannya, sehingga perekonomian masyarakat juga banyak dipengaruhi oleh maju mundurnya industri tersebut. Tetapi saat ini industri tersebut mulai mengalami kesulitan terhadap pengadaan bahan baku. Tanah sebagai bahan utama mulai berkurang karena sudah digunakan selama berpuluh-puluh tahun. Kekurangan alat bantu dan pengaruh musim juga merupakan permasalahan yang pasti dialami oleh warga. Selain itu warga juga kesulitan dalam memperoleh informasi dalam memproduksi jenis-jenis batu bata, genteng, dan kerajinan tanah liat yang terjamin baik dari segi kualitas dan kuantitasnya.

Berdasarkan fakta diatas, dipandang perlu ada suatu perubahan yang harus dilakukan untuk membantu para warga dalam menyampaikan informasi pembuatan olahan dari tanah liat tersebut dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada yaitu dengan media interaktif penyampaian informasi melalui suatu proses pelatihan yang diadakan oleh para pegawai balai desa Tegowanuh yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh warga dalam pembuatan batu bata, genteng serta kerajinan tanah liat tersebut dan meyakinkan kepada warga desa bahwa memproduksi batu bata dan genteng bukanlah alternatif pekerjaan melainkan keputusan atau pilihan pekerjaan yang sebenarnya juga mencukupi tanpa harus pergi jauh-jauh ke kota lain atau ke negeri orang untuk mencari pekerjaan. Selama ini balai

desa Tegowanuh tersebut masih secara lisan dan menggunakan mading dalam menyampaikan informasi kepada warga dalam pelatihan tersebut.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif yaitu informasi dapat dilihat, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat warga, dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya. Maka dengan pengembangan aplikasi multimedia tersebut dapat menjadikan pendukung dalam penyampaian informasi untuk para warga sehingga untuk meningkatkan keunggulan bersaing dapat tercapai.

Diharapkan dengan adanya aplikasi multimedia interaktif media penyampaian informasi pembuatan batu bata, genteng, dan kerajinan tanah liat ini, mampu membantu warga dalam proses pembuatannya. Sehubungan dengan hal tersebut maka dapat ditarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul **Perancangan Media Pelatihan “Pembuatan Batu Bata, Genteng Dan Kerajinan Tanah Liat” Di Desa Tegowanuh Kabupaten Temanggung.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana merancang media pelatihan “Pembuatan Batu Bata, Genteng, dan Kerajinan Tanah Liat” di Desa Tegowanuh Kabupaten Temanggung”, yang bertujuan media pelatihan ini dapat mendukung dalam penyampaian informasi sehingga bisa mudah dipahami dan lebih diminati oleh warga desa Tegowanuh.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar media pelatihan ini dapat dipakai tepat sasaran, maka permasalahan yang ada dibatasi pada beberapa tahap yaitu :

1. Pembuatan media pelatihan yang merupakan aplikasi multimedia untuk penyampaian informasi tentang pembuatan batu bata, genteng dan kerajinan tanah liat yang berisi informasi bersifat interaktif, yaitu terdapat informasi berbentuk teks, gambar dan video tentang proses pembuatan dan produk-produk yang dihasilkan.
2. Media pelatihan tersebut meliputi Profil, Pelatihan, Video, Struktur Organisasi, Kontak serta Gallery yang terdapat jenis produksi yang dihasilkan diantaranya jenis-jenis batu bata, genteng, dan kerajinan tanah liat disertai dengan spesifikasi disetiap produk-produk tersebut yang telah dihasilkan.
3. Dalam pembuatan perancangan media pelatihan pembuatan batu bata, genteng dan kerajinan tanah liat ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: Adobe Photoshop CS 3, Adobe Flash CS 3, Adobe Premier Pro CS 3, 3D Studio Max dan Macromedia Director MX 2004 sebagai software utama serta menggunakan sistem operasi Microsoft Windows XP.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini adalah :

### 1.4.1 Internal :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Teknik Informatika.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana dalam bidang informatika dan komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

### 1.4.2 Eksternal :

Yaitu bagi masyarakat, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan warga dalam mendapatkan informasi khususnya pembuatan batu bata, genteng, dan kerajinan tanah liat.
- b. Sebagai sarana sosialisasi multimedia pada semua pihak yang ada.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

### **1.5.1 Bagi Masyarakat**

- a. Dapat memberikan solusi dalam meningkatkan produksi pembuatan batu bata, genteng, dan kerajinan tanah liat dengan mengetahui informasi yang dibutuhkan oleh warga dalam proses pembuatannya agar semakin beragam hasil produksi dan kualitasnya tetap bagus dan bisa dikenal juga oleh masyarakat di luar Temanggung.
- b. Dengan aplikasi multimedia ini diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat dalam dunia teknologi informasi dalam pemanfaatan proses perekonomian warga.

### **1.5.2 Bagi Mahasiswa**

Dapat memberikan pengetahuan praktik dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis terhadap pembuatan batu bata, genteng, dan kerajinan tanah liat sebagai media pelatihan penyampaian informasi di Desa Tegowanuh Kabupaten Temanggung.

### **1.5.3 Bagi Akademik**

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan materi yang telah disampaikan.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Perancangan Media Pelatihan Pembuatan Batu Bata, Genteng, dan Kerajinan Tanah Liat guna penyusunan laporan skripsi ini adalah :

### **1.6.1 Metode Observasi**

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

### **1.6.2 Metode Wawancara (Interview)**

Yaitu metode pelaksanaan pengamatan secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber (Tempat Penelitian "Balai Desa Tegowanuh, Kec. Kaloran Kab. Temanggung") untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

### **1.6.3 Metode Studi Pustaka**

Yaitu metode penulisan karya tulis ilmiah dengan mengumpulkan bahan-bahan, materi-materi, data-data dan informasi-informasi yang diperoleh dari buku atau jurnal yang tersedia.

#### **1.6.4 Dokumentasi**

Yaitu mengumpulkan bahan-bahan penelitian berupa gambar atau foto dan video sebagai bahan informasi dalam pembuatan media pelatihan ini.

#### **1.7 Sistematika Penulisan Laporan**

Metode yang akan digunakan dalam skripsi ini terdiri dari langkah-langkah berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan ini dikemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dokumentasi, dan sistematika penulisan laporan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang berbagai teori yang mendasari pembuatan perancangan media pelatihan pembuatan batu bata, genteng, dan kerajinan tanah liat dalam bentuk aplikasi multimedia, seperti : pengertian dan definisi multimedia, objek-objek multimedia, macam-macam struktur multimedia, pengembangan sistem multimedia, definisi media pembelajaran dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan yaitu Adobe Photoshop CS3, Adobe Premier Pro CS3, Adobe Flash CS3, 3D Studio Max 6 dan Macromedia Director MX 2004 sebagai software utama.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab III analisis dan perancangan ini akan di bahas mengenai analisis sistem yang terdiri dari, analisis kelayakan sistem, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan media pelatihan pembuatan batu bata, genteng dan kerajinan tanah liat diantaranya merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV membahas tentang Implementasi sistem beserta pembahasan perancangan media pelatihan pembuatan batu bata, genteng, dan kerajinan tanah liat ini.

### **BAB V PENUTUPAN**

Berisi kesimpulan dan saran skripsi perancangan media pelatihan pembuatan batu bata, genteng, dan kerajinan tanah liat di desa Tegowanuh kabupaten Temanggung.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**