

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, maka semakin meningkat pula fasilitas yang mendukung manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Teknologi komputer merupakan salah satu alat teknologi yang dimanfaatkan manusia memudahkan dalam berbagai bidang, misalnya dalam dunia kerja, komputer menjadi alat yang sangat vital, yaitu untuk mengetik dan presentasi. Selain itu komputer juga merambah dalam dunia hiburan dan yang sering digunakan adalah multimedia.

Multimedia selain digunakan dalam bidang hiburan juga dimanfaatkan dibidang yang lain, seperti pendidikan, publikasi dan pemasaran. Sehingga multimedia merupakan salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif dan lebih menarik dalam penyajiannya. Sebagai salah satu contoh multimedia dapat digunakan untuk membuat sarana pembelajaran, untuk mendesain majalah, membuat film-film animasi dan pembuatan film cerita, maupun dalam pembuatan video klip musik.

Multimedia mempunyai peran yang sangat besar sebagai sarana komunikasi dan informasi. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia harus melalui tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap

produksi, dan tahap pasca produksi. Perancangan pembuaran media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai peran yang penting sebelum memproduksi.

Pusat Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta merupakan museum Pesawat yang pernah digunakan oleh TNI AU. Pesawat yang sudah tidak digunakan disimpan dengan baik di museum tersebut. Selain tempat menyimpan pesawat, Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta juga sebagai sarana wisata bagi masyarakat untuk melihat dan mempelajari sejarah pesawat di Indonesia.

Media pembelajaran Berbasis multimedia, merupakan sasaran yang tepat pada Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta. Karena dengan penyampaian secara *digital* akan lebih mudah dalam penyampaiannya. Selain itu media ini merupakan sarana promosi efektif yang akan memberikan daya tarik mengenai Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dengan memahami latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan masalahnya sebagai berikut : "Bagaimana merancang dan membuat Media pembelajaran Sejarah Pesawat berbasis Multimedia pada Pusat Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta yang merupakan bagian dari Pariwisata yang Edukatif dan Rekreatif ?"

### 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 Sejarah Pesawat berbasis Multimedia pada Pusat Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta, difokuskan pada pembahasan permasalahannya yaitu merencanakan, menyiapkan dan membuat gambaran secara visual dan suara tentang sejarah pesawat pada Pusat Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta, serta analisa manfaat dari media pembelajaran tersebut dalam paket Digital Video Multimedia dalam bentuk Video CD. Sedangkan *software* yang digunakan untuk mendesain iklan tersebut adalah Adobe Premiere Pro 1.5, Cool Edit Pro 02, Macromedia MX, dan Adobe Photoshop 07 dan CorelDraw 12.

### 1.4. Tujuan Penelitian

#### 1.4.1. Bagi penulis

- a. Mengimplementasikan aplikasi multimedia untuk meningkatkan disiplin ilmu yang telah penulis peroleh di dalam maupun di luar kampus.
- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu selama mengikuti pendidikan di bangku kuliah di STMIK "AMIKOM" Yoyakarta.
- c. Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.

- d. Sebagai persyaratan kelulusan untuk jenjang Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.4.2. Bagi Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta**

Memberikan Gambar Digital Visual dan Suara mengenai Sejarah Pesawat pada Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta sebagai sarana pembelajaran bagi pengunjung, yang berguna untuk mendorong tingkat pengunjung serta memberikan warna baru dalam penyampaian Sejarah Pesawat pada Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Membantu dan memberi kemudahan bagi Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta dalam mempublikasikan sebagai tempat wisata.
2. Sebagai alternatif baru metode pemasaran ataupun penyampaian informasi dalam rangka membangun image masyarakat terhadap produk yang ditawarkan baik jasa maupun barang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional.
3. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan masalah yang berkaitan dengan Museum TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

Pengambilan data sebagai metode dalam penelitian untuk bahan analisa dan pengajian hipotesis. Teknik yang digunakan adalah :

### 1.6.1. Metode Wawancara atau *Interview*

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, yang dapat memberikan gambaran tentang bagaimana cara merancang pembuatan media pembelajaran Sejarah Pesawat.

### 1.6.2. Metode Kearsipan atau Pustaka

Membaca buku-buku *referensi* yang ada sehingga dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

### 1.6.3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini menggunakan sistematika Tugas Akhir sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Merupakan bab yang membahas latar belakang perkembangan teknologi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan serta tabel kegiatan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

**BAB II. DASAR TEORI**

Bab ini membahas tentang konsep dasar media pembelajaran berbasis multimedia dan pengenalan Kamera Analog dan Digital, teori tentang video dan perangkat multimedia yang digunakan.

**BAB III. TINJAUAN UMUM**

Merupakan bab yang akan membahas tentang tujuan sejarah museum berdiri, visi dan misi serta struktur organisasi.

**BAB IV. PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang hasil analisa, hasil quisioner tentang media pembelajaran berbasis multimedia dan hasil analisis media pembelajaran berbasis multimedia pasca produksi.

**BAB V. PENUTUP**

Merupakan bab yang akan membahas tentang kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**