

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi masa kini khususnya teknologi informasi, maka perkembangan komputer dewasa ini mempunyai peranan yang sangat penting. Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan cepat, dirasa turut membantu manusia meringankan beban aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu produk kemajuan dalam bidang ilmu dan teknologi adalah Teknologi animasi 2-dimensi. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat, mengingat 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat, dan mengingat 80% dari yang didengar, dilihat, dan dilakukan sekaligus.

Dalam upaya lebih mewujudkan fungsi pendidikan sebagai wahana pengembangan sumber daya manusia, perlu dikembangkan iklim belajar dan mengajar yang konstruksi bagi berkembangnya potensi kreatif peserta didik sehingga dapat lahir gagasan-gagasan baru, upaya tersebut menuntut dipelihara dan dikembangkannya tradisi belajar yang dilandasi oleh semangat dan nilai-nilai yang relevan, diantaranya adalah profesionalisme, toleransi terhadap keragaman pendapat dan keterbukaan.

Sangat menarik ketika peneliti menyaksikan sendiri di sebuah sekolah dasar di wilayah Kabupaten Tuban, yaitu SDN Margorejo Kecamatan Kerek telah beberapa tahun menerapkan pelajaran muatan lokal “keterampilan membatik”. Pelajaran muatan lokal ini terangkum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2006 Tentang pelaksanaan standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.

Dalam pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa satuan pendidikan dasar dan menengah mengembangkan dan menetapkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai kebutuhan satuan pendidikan yang bersangkutan.

Namun dalam kenyataan belum semua siswa kelas III, IV, V, VI memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar membatik. Padahal batik merupakan bentuk budaya bangsa yang wajib dilestarikan. Dalam upaya menumbuhkan motivasi siswa itulah peneliti menggunakan media animasi 2 dimensi.

Secara lebih konkrit dalam penelitian ini penulis menggunakan judul sebagai berikut: **“Animasi 2- Dimensi sebagai Media Peningkatan Keterampilan Membatik Siswa SDN Margorejo Kecamatan Kerek Tuban”**.

### 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat animasi 2-dimensi yang dapat digunakan sebagai Media untuk meningkatkan motivasi belajar Keterampilan Membuatik bagi Siswa SDN Margorejo ?

### 1.3. Batasan Masalah

Penelitian dengan pokok masalah “Bagaimana membuat animasi 2-dimensi yang dapat digunakan sebagai Media untuk meningkatkan motivasi belajar Keterampilan Membuatik bagi Siswa SDN Margorejo” memiliki potensi permasalahan yang sangat luas dan kompleks.

Berkaitan dengan Animasi 2-dimensi sebagai media peningkatan keterampilan membuatik, kita tidak bisa lepas dari pembicaraan tentang aspek animasi 2-dimensi yang tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya. Sementara keterampilan membuatik merupakan keterampilan yang belum secara umum dipahami oleh masyarakat.

Untuk itu kiranya peneliti perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini agar tidak terjadi bias dalam pengambilan kesimpulan. Pembatasan masalah yang dimaksud antara lain sebagai berikut :

1. Animasi 2 dimensi digunakan sebagai media yang dapat membantu menumbuhkan motivasi siswa dalam hal ketrampilan membuatik.
2. Informasi yang akan disampaikan berisi tentang pembahasan mengenai Batik dan proses pembuatannya.

3. Software-software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Flash Player 9, Adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3, Adobe Flash CS3, dan Audition Goldwave versi 4.26.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan sebuah animasi 2-dimensi yang dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian informasi yang dapat membantu menumbuhkan motivasi dalam ketrampilan membuat pada siswa kelas IV dan V SDN Margorejo Kecamatan Kerek Kabupaten Tuban.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi, khususnya animasi 2-dimensi.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA

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

1. Penelitian dilakukan guna mendapatkan informasi yang tepat dan akurat tentang cara membuat animasi 2-dimensi sebagai media keterampilan membuat.

2. Media animasi 2-dimensi yang dihasilkan tepat dan mengena pada sasaran penelitian yang dalam hal ini siswa kelas IV dan V SDN Margorejo Kecamatan Kerek Kabupaten Tuban.
3. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan penelitian yang serupa terutama yang berkaitan dengan animasi 2-dimensi sebagai media pengembangan keterampilan.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Adapun metode yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai berikut :

##### **1. Studi Kepustakaan**

Yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari buku, surat kabar, majalah, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam pengerjaan proyek ini maupun dalam menganalisa data yang ada.

##### **2. Studi lapangan**

Yaitu penelitian dengan cara melakukan pengamatan dan mendapatkan data secara langsung terhadap obyek penelitian secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

### 3. Wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

#### 1.7. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

##### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

##### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas konsep dasar animasi 2-dimensi dan implementasi dari animasi 2-dimensi. Software yang digunakan meliputi Macromedia Flash Player 9, Adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3, Adobe Flash CS3, dan Audition Goldwave versi 4.26, serta spesifikasi Hardware yang digunakan.

##### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan memberikan Informasi yang terdapat pada SDN Margorejo Kecamatan Kerek Kabupaten Tuban.

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan hasil rancang bangun dan menggambarkan implementasi program ke dalam sebuah tampilan.

#### BAB V : PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan Skripsi ini dan kritik saran terhadap penulis guna menghasilkan karya yang lebih baik.

