

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini, teknologi berperan penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang dipengaruhi oleh teknologi adalah media informasi, pada zaman dahulu media informasi disampaikan dari mulut ke mulut hingga ke media kertas seperti brosur, poster, surat kabar dan sebagainya. Seiring majunya zaman secara tidak langsung teknologi media informasi juga semakin maju, sehingga mengubah penyampaian media informasi secara manual ke media informasi digital.

Media informasi digital begitu bermanfaat bagi masyarakat modern saat ini, salah satunya media informasi digital dapat digunakan sebagai alat untuk edukasi. Jenis media informasi digital yang digunakan untuk edukasi adalah multimedia interaktif. Menurut Hofstetter (Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Edukasi dengan melalui multimedia interaktif berperan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap informasi yang disampaikan, multimedia interaktif sendiri mengakomodasi saluran informasi secara visual maupun verbal. Multimedia interaktif berbasis komputer mampu menampilkan

objek secara verbal berupa audio dan menampilkan objek secara visual berupa video, ilustrasi, tulisan, dan gambar.

Dengan memanfaatkan adanya teknologi masa kini masyarakat mampu untuk mempelajari kehidupan dimasa lampau atau peristiwa yang sudah terjadi seperti zama prasejarah. Zaman prasejarah merupakan zaman yang telah terjadi ribuan hingga jutaan tahun yang lalu dimana belum mengenal tulisan. Di Negara Indonesia terdapat sisa-sisa peninggalan masa prasejarah, terutama fauna yang telah punah. Sisa-sisa peninggalan hewan prasejarah seperti fosil banyak ditemukan di wilayah Indonesia. Fosil dipelajari untuk mengetahui bagaimana bentuk ukuran fauna maupun cara hidupnya dan bagaimana fauna tersebut punah.

Masyarakat di Negara Indonesia kurang mengenal akan adanya hewan prasejarah yang pernah hidup di Indonesia, oleh sebab itu penulis berfikir untuk mengembangkan sebuah alat atau media untuk memberikan informasi kepada masyarakat sebagai bahan edukasi dalam rangka memperkenalkan hewan prasejarah yang pernah hidup di Indonesia. Media Interaktif nantinya berisi informasi tulisan, gambar, ilustrasi maupun video tentang bagaimana awal mula fauna prasejarah ini muncul hingga masa kepunahannya, masyarakat juga dapat berinteraksi yaitu mengontrol media interkatif ini melalui beberapa tombol yang disediakan. Seperti yang telah penulis uraikan diatas, media interaktif diharapkan mampu menjadi suatu terobosan untuk menambah wawasan masyarakat tentang sejarah dan peninggalan prasejarah di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana pembuatan media pembelajaran hewan prasejarah yang terdapat di Indonesia berbasis multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini hanya memberikan informasi seputar hewan prasejarah yang pernah hidup di Indonesia berisikan teks, ilustrasi dan video.
2. Aplikasi yang digunakan untuk merancang media pembelajaran ini menggunakan Adobe Photoshop 2020, Adobe After Effect 2020, Adobe Animation 2020.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi komputer.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Hewan Prasejarah yang Terdapat di Indonesia Berbasis Multimedia” adalah untuk memenuhi persyaratan dalam mencapai gelar sarjana pada program studi S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sarana pembelajaran tentang hewan prasejarah yang pernah hidup di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dicapai dengan melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dan mengedukasi masyarakat Indonesia sehingga paham atau mengerti tentang masa prasejarah Indonesia.
2. Sebagai salah satu acuan dalam media pembelajaran sejarah berbasis komputer.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur dan mempelajari teori mengenai hewan prasejarah maupun teknik pembuatan media pembelajaran berbasis komputer. Sumber literatur dapat berupa artikel, jurnal, ebook yang bisa didapatkan melalui internet maupun perpustakaan.

1.6.2 Metode Observasi

Melakukan pengamatan ke situs prasejarah maupun kunjungan ke museum prasejarah guna mendukung data yang valid. Melakukan pencatatan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan ke dalam media pembelajaran.

1.6.3 Metode Analisis

Data yang telah dikumpulkan dan didapatkan kemudian dipelajari dan dianalisa. Analisa ini berguna untuk proses implementasi ke media pembelajaran dan serta menganalisa bagaimana cara media pembelajaran bekerja.

1.6.4 Metode Perancangan

Metode ini berisi tentang pemaparan deskriptif tentang langkah-langkah proses perancangan aplikasi. Proses pra produksi mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan untuk membuat multimedia dan merancang naskah atau gambaran kasar media tersebut. Proses produksi melakukan perancangan multimedia sesuai naskah yang telah dibuat, melakukan proses desain untuk mengisi konten kedalam multimedia yang sedang dibuat. Proses pasca produksi berupa sinkronisasi, mengoreksi ulang multimedia tersebut.

1.6.5 Metode Implementasi

Penulis melakukan implementasi dengan menerapkan segala sesuatu yang telah dirancang dan dibuat ke dalam sebuah bentuk aplikasi.

1.6.6 Metode Pengujian

Melakukan proses pengujian untuk memastikan dan mengetahui semua sistem berfungsi dengan baik.

1.6.7 Analisis Akhir

Tahap terakhir yaitu menjelaskan hasil yang diperoleh dari pengujian terhadap sistem yang telah dilakukan pada tahap pengujian. Hasil analisis dapat dijadikan bahan evaluasi apabila terdapat kekurangan pada penelitian atau perancangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam mengikuti seluruh uraian dan pembahasan pada penelitian ini, maka penulisan penelitian ini dilakukan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian & sistematika penulisan

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang berkaitan dengan tema dan digunakan sebagai konsep dasar pembuatan multimedia.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang perancangan multimedia, analisa kebutuhan multimedia, analisa konten atau isi yang akan diangkat kedalam multimedia pembelajaran.

BAB IV Implementasi

Bab ini menjelaskan tentang implementasi, pengujian dan hasil media pembelajaran.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran hasil dari skripsi yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber bacaan yang digunakan penulis sebagai bahan penelitian.