

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi komputer yang terus berkembang pesat saat ini menuntut adanya arus informasi yang juga cepat dan mudah didapatkan. Hal ini tentu salah satu akses bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan dengan mudah, dalam penyajian informasi ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara dan media dengan variasi yang berbeda beda. Namun belum semua informasi yang disampaikan itu dapat terserap dan dimengerti dengan baik karena media penyampaiannya yang kurang menarik berikut bentuknya yang kurang diminati oleh sebagian masyarakat.

Dengan perkembangan teknologi komputer yang demikian pesat dapat mengatasi kesulitan masyarakat dalam penyediaan informasi secara tepat dan aktual. Multimedia sebagai bagian dari sistem komputerisasi dapat menjawab informasi yang bersifat interaktif dan menampilkan suara, tulisan, gambar serta keterangan tentang informasi yang lebih efektif dan efisien. Kecanggihan dari aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut serta memudahkan untuk memahami informasi yang akan disampaikan.

Untuk menarik perhatian pengguna aplikasi multimedia tersebut, sangat dibutuhkan juga jiwa seni dan kreativitas yang tinggi untuk menjadikan aplikasi multimedia sebagai media informasi yang benar-benar menarik untuk

diinformasikan. Disinilah letak keunggulan dan keistimewaan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus dijawab oleh seorang desainer multimedia.

Berdasarkan sebuah penelitian lembaga riset dan penerbitan komputer yakni Computer Technology Research (CTR) bahwa orang yang mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat didengar dan dilakukan sekaligus, apa yang kita dapat dari sini bahwa multimedia memiliki metode yang lengkap dalam menyampaikan keutuhan materi suatu informasi dibanding media lain yang lebih sederhana seperti buku. Ada visualisasi dalam multimedia gambar yang dapat dilihat kemudian dapat diingat ada audio ada suara yang dapat didengar sehingga akan lebih membantu dalam menjelaskan visualisasi yang terjadi.

Salah satu penerapan multimedia adalah memvisualisasikan animasi penyulingan minyak kayu putih. Melalui penerapan hasil rancangan multimedia ini diharapkan mampu memberi kemudahan bagi masyarakat umum, khususnya mahasiswa dan peneliti di bidang teknologi pertanian untuk memahami proses penyulingan minyak kayu putih

Dari uraian diatas maka penulis sepakat untuk memberi judul "Analisis Dan Pembuatan Animasi Penyulingan Minyak Kayu Putih " dalam penyusunan skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan penelitian sebagai berikut :

Permasalahan yang terjadi dapat ditekankan pada proses penyampaian informasi mengenai proses penyulingan minyak kayu putih :

1. Bagaimana membuat suatu informasi multimedia animasi penyulingan minyak kayu putih ini menjadi suatu media informasi berbasis komputer yang mendorong dan memudahkan masyarakat umum, khususnya mahasiswa dan peneliti di bidang teknologi pertanian untuk memahami proses penyulingan minyak kayu putih.
2. Bagaimana proses penyampaian informasi mengenai penyulingan minyak kayu putih bisa lebih efektif sehingga memberi nilai tambah pada penyampaian informasi tentang proses penyulingan minyak kayu putih.

1.3 Batasan Masalah

Masalah-masalah yang terjadi dalam pembuatan Animasi Multimedia ini hanya dibatasi pada Analisis Dan Pembuatan Animasi Penyulingan Minyak Kayu Putih dengan dua cara yaitu pengukusan / penyulingan dengan air dan uap (water and steam distillation) dan perebusan / penyulingan dengan air (water distillation)

Dalam pembuatan aplikasi multimedia ini perangkat lunak yang digunakan adalah Macromedia Flash Professional 8 , Adobe Photoshop CS, dan Adobe Audition 2.0, Ulead Video Studio 11.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah menghasilkan Animasi Penyulingan Minyak Kayu Putih. Tujuan pembuatan aplikasi ini secara umum terbagi menjadi dua yaitu :

1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penyusun, dalam hal ini adalah mahasiswa STMIK AMIKOM sebagai berikut :

- a. Menerapkan ilmu antara teori dan praktek yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
- b. Memenuhi sebagian persyaratan kelulusan bagi jenjang S1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Exsternal

Pengertian Exsternal maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi masyarakat umum, khususnya mahasiswa dan peneliti di bidang teknologi pertanian untuk memahami proses penyulingan minyak kayu putih.
- b. Memfokuskan pemahaman bagi masyarakat umum, khususnya mahasiswa dan peneliti di bidang teknologi pertanian untuk memahami proses penyulingan minyak kayu putih dengan media yang lebih menarik.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau teknik yang dilakukan peneliti untuk menyusun suatu karya tulis dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Dalam kasus ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab antara peneliti dan para penyuling minyak atsiri (kayu putih) di Desa Gerbosari Kec Samigaluh Kab Kulonprogo dan tempat penyulingan kayu putih di Rest Area Bunder kawasan hutan wanagama Kab Gunungkidul Yogyakarta

2. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan mengambil beberapa data yang dibutuhkan

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Metode ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang penyulingan minyak kayu putih, hal tersebut dapat kami peroleh dari buku-buku yang berkaitan dengan budidaya dan penyulingan minyak kayu putih serta melakukan download data dari berbagai macam sumber di internet.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang analisis yang dipakai dan rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan mengenai implementasi dan pembahasan mengenai aplikasi multimedia interaktif dan software yang mendukung

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya