

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia saat ini berkembang dengan sangat cepat. Banyak orang menjadikan multimedia sebagai sarana yang penting dan keharusan untuk sebuah perusahaan maupun instansi, entah itu swasta atau pemerintahan. Menurut Hofstetter (2001) multimedia 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, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dari bermacam-macam media tersebut dijadikan satu maka akan menghasilkan media promosi interaktif yang sangat menarik. Salah satu bagian yang tidak bisa dilepaskan dari Multimedia adalah gambar atau model 3 dimensi. Model 3 dimensi merupakan model yang menyerupai bentuk nyata fisik dari suatu benda. Atau bisa dikatakan objek yang mempunyai 3 dimensi geometris, antara lain kedalaman, lebar, tinggi. Dan jika digabungkan ke dalam sebuah Promosi berbasis Multimedia maka akan menjadikan semakin menarik.

Menurut Suyanto (2004:30) Multimedia dapat membantu mempertajam pesan. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan

penerbitan computer, Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang mampu mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan.

Ngestiharjo merupakan desa yang terletak di dekat pantai selatan Yogyakarta, dan disepanjang sungai yang bermuara di pantai selatan wilayah Kulon Progo Yogyakarta banyak terdapat tanaman enceng gondok. Warga sekitar menganggap bahwa tanaman tersebut mengganggu dan tidak bermanfaat. Mata pencaharian kebanyakan warga didaerah desa ngestiharjo adalah petani konvensional yang tiap musim hanya menanam tanaman musiman dan tidak pernah keluar dari zona aman seperti padi, jagung, umbi umbian, kacang dan lain sebagainya. Hanya sebagian petani yang mempunyai modal besar yang mau mengambil resiko untuk menanam tanaman yang bernilai jual tinggi seperti cabai, melon, semangka. Meski begitu dengan perawatan yang rumit dan harus telaten banyak juga yang akhirnya merugi. Dan oleh karena itu ekonomi mayoritas warga desa rendah. Banyak juga warga yang pergi merantau ke luar kota, akan tetapi hanya segelintir orang yang mampu sukses. Ini dikarenakan mereka tidak bisa menyimpan atau mengumpulkan uang dengan baik. Di kota banyak godaan yang dapat dengan cepat menghabiskan uang mereka. Sedangkan jika bekerja di desa atau sebagai pengrajin atau pengusaha enceng gondok yang dilakukan tanpa harus pergi jauh-jauh keluar kota mereka dapat menyimpan uang tanpa takut godaan yang dapat menghabiskan uang mereka.

Berdasarkan uraian diatas, perubahan gaya hidup warga sangat dibutuhkan. Salah satunya dengan memanfaatkan tanaman yang di anggap pengganggu. Setelah saya telusuri banyak kerajinan yang dapat dibuat dari tanaman tersebut dan nilai ekonomisnya sangat tinggi. Ini dikarenakan pangsa pasar untuk kerajinan ini sangat luas sampai ke luar negeri. Perlu sebuah promosi yang dikemas secara menarik untuk membuat warga tertarik untuk mencobanya dan menyalurkan hasilnya.

Dalam pembuatan model 3 dimensi sebagai media promosi usaha enceng gondok ini mempromosikan nilai ekonomis kerajinan, informasi cara pembuatan kerajinan dengan bantuan animasi gambar 3D, video yang menarik dan mudah untuk diserap dan dimengerti oleh warga. Dengan promosi dan informasi yang diberikan kepada warga, diharapkan banyak warga mulai memanfaatkan enceng gondok dan mulai membuat kerajinan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam menyampaikan promosi interaktif kerajinan enceng gondok masih perlu untuk dipikirkan cara yang paling tepat. Secara garis besar dapat dirumuskan “Bagaimana Pembuatan Model 3 Dimensi Sebagai Media Promosi Usaha Enceng Gondok di Desa Ngestiharjo. Sehingga banyak fitur yang menarik warga untuk mulai mencoba membuat kerajinan enceng gondok.

I.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan model 3 dimensi ini dapat dipakai tepat sasaran, penulis memfokuskan pembahasan dalam menyusun skripsi ini. Penulis membatasi lingkup pembuatan yang antara lain:

1. Pembuatan model 3 dimensi yang juga merupakan aplikasi multimedia interaktif yang di sasarkan sebagai media promosi usaha kerajinan enceng gondok ini akan di implementasikan atau di pasang pada komputer desa yang nantinya akan bisa digunakan warga untuk dapat memperoleh informasi tentang cara pembuatan dan nilai ekonomis dari kerajinan enceng gondok.
2. Pembuatan model 3 dimensi yang juga termasuk salah satu unsur multimedia interaktif tersebut meliputi informasi nilai ekonomi sebuah kerajinan, pangsa pasar dari kerajinan tersebut. Hasil produksi akan di gunakan gambar 3 dimensi. Akan terdapat juga berbagai file berupa text, video, audio, gambar untuk mempercantik tampilan dan agar tidak membosankan. Disertai juga berapa penghasilan yang akan di peroleh dari setiap hasil produksi yang terjual.
3. Dalam pembuatan model 3 dimensi sebagai media promosi usaha enceng gondok ini akan menggunakan berbagai software yaitu: Macromedia DirectorMX 2004, Adobe Photoshop, 3DS max 6, Adobe Flash, Adobe Premiere Pro. Dan menggunakan system operasi Microsoft Windows 7.

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah apakah "Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Kerajinan Enceng Gondok di Desa Ngestiharjo" dapat secara optimal digunakan untuk membantu perekonomian warga. Penjabaran dari tujuan penelitian ini adalah:

- a. Memperkenalkan kerajinan enceng gondok kepada warga secara menarik melalui multimedia
- b. Membantu perekonomian warga dengan usaha enceng gondok.
- c. Menyebarluaskan manfaat dari tanaman enceng gondok.

I.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

I.5.1 Bagi Masyarakat

- a. Dapat memberikan wawasan tentang usaha kerajinan enceng gondok. Dapat mengetahui proses pembuatan kerajinan enceng gondok. Sehingga warga dapat membantu perekonomian warga.
- b. Warga dapat mengenal teknologi multimedia dan mencoba untuk mengenal lebih jauh tentang teknologi informasi

I.5.2 Bagi Mahasiswa

dapat mempraktekan secara langsung materi yang diberikan selama kuliah dan memperoleh pengalaman dari berbagai masalah selama pembuatan dan pelaksanaan model 3 dimensi sebagai media promosi usaha enceng gondok pada masyarakat desa Ngestiharjo.

I.5.3 Bagi Akademik

Dapat mempromosikan kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA ke warga Ngestiharjo tentang keunggulan kampus, materi kampus, fasilitas yang diberikan selama perkuliahan dan diharapkan dapat menambah perbendaharaan contoh skripsi di perpustakaan untuk membantu mahasiswa lainnya sebagai rujukan.

I.6 Sistematika Penulisan Laporan

Langkah langkah yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain adalah:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori-teori yang digunakan pada pembuatan model 3 dimensi dalam bentuk aplikasi multimedia, seperti : definisi 3 dimensi, pengertian dan definisi multimedia, unsur-unsur multimedia, kemudian apa saja perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan model 3 dimensi sebagai media promosi usaha enceng gondok pada desa ngestiharjo.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab III analisis dan perancangan ini akan di bahas mengenai analisis system yang terdiri dari, analisis fungsional, non fungsional, analisis kelayakan system dan testing system diantaranya merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas tentang pelaksanaan atau implementasi aplikasi serta pembahasan pembuatan model 3 dimensi sebagai media promosi usaha enceng gondok pada desa ngestiharjo.

BAB V PENUTUPAN

Berisi kesimpulan dan saran skripsi pembuatan model 3 dimensi sebagai media promosi usaha kerajinan enceng gondok pada desa Ngestiharjo.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN