

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era Globalisasi dan Teknologi Informasi (*Information and Communication Technology*) atau yang disingkat dengan ICT demikian deras dan meluas memasuki seluruh sektor kehidupan tak terkecuali sektor pendidikan. Kecepatan dunia berubah menuntut dan mensyaratkan kemampuan pembelajaran yang lebih cepat, efisien dan efektif. Dalam hal ini teknologilah yang diperlukan untuk memenuhinya. Oleh karena itu teknologi pun selalu mengalami perkembangan yang begitu pesat, salah satunya adalah komputer sebagai alat bantu dalam mempermudah sistem pembelajaran.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran sendiri bukan hal baru tetapi merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat diandalkan. Sebab pengajaran secara tradisional seperti menggunakan kaedah lisan, tulisan dan media – media bantuan seperti menggunakan buku dan papan tulis seringkali mempersulit pendidik dalam menerjemahkan suatu konsep yang sukar dan kompleks. Kegagalan dalam menerjemahkan suatu konsep ini akan menjadikan suatu subjek itu dianggap sulit.

Sholat merupakan salah satu dari sekian banyak subjek yang dapat diangkat menjadi sebuah objek untuk dikemas dalam suatu konsep penyajian pembelajaran yang nantinya dapat dijadikan media pilihan atau alternatif. Sholat merupakan salah satu dari lima rukun Islam sebagaimana yang telah disabdakan oleh

Rasulullah SAW. Oleh karena itu sholat sangat membutuhkan perhatian serius, teristimewa yang harus diperhatikan karena adanya bid'ah dan penyimpangan-penyimpangan yang terdapat dalam praktek sholat. Tata cara praktek sholat secara lisan seperti yang diajarkan oleh guru agama ketika duduk di bangku sekolah pun kadang belum mampu memberikan pemahaman yang baik terhadap para pembelajar disebabkan kemampuan pemaparan materi yang berbeda-beda. Disamping itu, media buku yang merupakan media tradisional terkadang dinilai kurang efektif, hal ini mungkin disebabkan oleh kurang tertariknya para pembelajar untuk membaca dan memahami isi dari buku tersebut yang memang bersifat monoton. Belakangan ini muncul banyak media pembelajaran dengan video atau animasi 2D yang sebenarnya hampir sama, namun berbeda penyampaian secara visual. Jika video lebih pada manusia yang di rekam dengan kamera dan animasi 2D yang digantikan oleh grafik yang bergerak. Kedua media tersebut menampilkan *visual* dalam bentuk gerakan, dan *audio* dalam bentuk bacaan sholat.

Melalui karya tulis ini penulis menyajikan sebuah media alternatif dalam bentuk animasi 3D yang sebenarnya hampir sama dengan video dan animasi, namun ada perbedaan dalam segi visual. Perbedaan dari animasi 2D dan 3D visual adalah dilihat dari sudut pandangnya. Animasi 2D menggunakan koordinat x dan y, sedangkan animasi 3D visual menggunakan koordinat x, y dan z yang memungkinkan untuk melihat sudut pandang objek secara lebih nyata.

Oleh sebab itu, maka penulis menggabungkan keduanya yaitu media tuntunan sholat yang selanjutnya dikemas dalam bentuk animasi 3 (tiga) Dimensi. Penyusun mencoba menghadirkan sebuah media pembelajaran alternatif tentang tuntunan sholat yang dituangkan ke dalam skripsi dengan judul “Perancangan animasi 3D edukasi “Sholat Yuk!””.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan masalah bahwa “bagaimana cara menyajikan sebuah media pembelajaran yang jelas dan dapat dipelajari dengan mudah oleh anak – anak ataupun dewasa mengenai tuntunan praktek sholat untuk melengkapi media lain?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan animasi 3D pelaksanaan praktek sholat ini akan membahas sebagai berikut :

1. Animasi ini menjelaskan dan memperagakan gerakan dan bacaan sholat (laki laki dan sehat) dan bacaan sholat dari Takbiratul Ikhram sampai Takhiat Akhir (salam akhir).
2. Software yang digunakan :
 - Blender 3D
 - Adobe Photoshop CS3
 - Adobe Encore CS3

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1), pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menghasilkan visualisasi tata cara sholat dalam bentuk animasi 3D untuk mengetahui cara pelaksanaan praktek sholat yang baik dan benar menurut beberapa buku dan konsultasi dengan beberapa sumber pemuka agama.
3. Untuk membantu anak-anak ataupun dewasa yang ingin mempelajari tata cara pelaksanaan sholat dengan cara yang jelas dan dapat dipelajari dengan mudah.
4. Dapat dijadikan bahan referensi khususnya bagi para mahasiswa STMIK AMIKOM yang ingin mengetahui proses pembuatan film animasi 3D edukasi tuntunan sholat.

1.5 Metodologi Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini. Yaitu sebagai berikut :

1. *Metode Wawancara* yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing masing.
2. *Metode Observasi* yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung.
3. *Metode studi pustaka* yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.
4. *Metode studi literatur* yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang biasa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pokok permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas pengertian multimedia, pengertian dan pembahasan animasi, pembahasan software yang digunakan, dan proses pembuatan animasi 3D tuntunan sholat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan perencanaan bagaimana animasi ini akan dikerjakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses produksi dan pasca produksi dalam pengerjaan proyek ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

1.7 Rencana Kegiatan

RENCANA KEGIATAN	BULAN I		BULAN II			
	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan						
Pengumpulan Data						
Perancangan						
Penyusunan Laporan						
Penyempurnaan						