

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini memberikan peranan yang sangat penting terhadap industri media informasi dan hiburan baik itu media cetak seperti majalah, koran ataupun media elektronik seperti televisi dan sarana multimedia lainnya seperti komputer. Teknologi multimedia saat ini semakin memberikan banyak pilihan kepada pengguna untuk memilih multimedia. Animasi merupakan salah satu teknik dalam pengembangan multimedia yang sangat populer.

Multimedia menjadikan hakikat membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata, apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemacu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.

Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, suara, animasi dan video. Multimedia banyak digunakan sebagai pembuatan iklan televisi, mendesain majalah dan membuat film animasi seperti film kartun. Terlebih dengan adanya animasi 3D membuat animasi menjadi lebih hidup, sehingga dapat menarik perhatian

masyarakat, dan mudah dalam mengingatnya. Dalam multimedia, perangkat lunak animasi dan model banyak macamnya, salah satunya adalah 3D Studio Max. 3D Studio Max merupakan program standar model 3D berbasis Windows, 3D Studio Max merupakan software grafik yang dikembangkan untuk menunjang kinerja para animator mewujudkan gagasan dan karya dalam bidang arsitektur, desain grafis, visualisasi desain, dan film animasi. 3D Studio Max merupakan pilihan yang tepat untuk menciptakan desain karakter animasi.

Implementasi multimedia dan 3D Studio Max dalam hal ini bisa menggunakan tema tentang tayammum, dengan tujuan untuk memberikan informasi tambahan kepada umat muslim tentang tata cara bertayammum sesuai dengan syari'at islam, serta memberikan kemudahan untuk mempelajari tatacara bertayammum. Tayammum adalah pengganti wudhu atau mandi besar, sebagai rukhsah (keringanan) untuk orang yang tidak dapat memakai air karena beberapa halangan seperti sakit yang melarang untuk menggunakan air, luka yang tidak bisa terkena air, maka disarankan untuk mengganti wudhu dengan menggunakan debu atau bertayammum. Penyampaian media informasi akan lebih efektif dengan menggunakan multimedia, karena multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk suara, video, gambar, animasi dan teks.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul **"Panduan Tayammum Berbasis 3D"**, agar penyampaian tentang tayammum lebih menarik, efektif dan mudah dipahami oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka penulis merumuskan permasalahan bagaimana merancang panduan tayammum berbasis 3D dengan menggunakan 3D Studio Max yang efektif?.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penggunaan dan pemanfaatan teknologi multimedia saat ini sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada bidang-bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membahas ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana merancang panduan tayammum berbasis 3D dengan 3D Studio Max dari pembuatan karakter hingga menganimasikannya. Pada perancangan ini penulis menggunakan perangkat lunak 3D Studio Max dan beberapa perangkat lunak pendukung di antaranya, Adobe After Effects 7.0, dan Adobe Premiere Pro2.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama belajar di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

3. Panduan Tayammum Berbasis 3D dirancang guna memberikan penyampaian yang menarik, efektif dan mudah dipahami oleh pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan informasi tambahan kepada umat muslim tentang tatacara bertayammum yang baik sesuai dengan syari'at islam.
2. Memudahkan umat muslim untuk memahami tayammum dengan cara yang menarik dan efektif.
3. Menyediakan media pembelajaran yang efektif tentang Panduan Tayammum Berbasis 3D bagi pengguna.
4. Memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi 3 dimensi bagi para pembaca.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha penulis dalam memperoleh dan mengumpulkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukannya suatu metode yang tepat untuk dapat mencapai tujuan dalam penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Metode penelitian ini berpedoman pada buku-buku yang ada, baik dari perpustakaan yang disesuaikan maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan. Pengumpulan data juga menggunakan literature dengan memanfaatkan media internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini di susun berdasarkan format sabagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

Bab II Dasar Teori

Pada bab ini dijelaskan tentang sejarah multimedia, definisi multimedia, pentingnya multimedia, perkembangan multimedia, multimedia PC, hukum multimedia, perangkat keras multimedia, unit masukan (input unit/input device), objek-objek multimedia, pengertian animasi, sejarah dan perkembangan animasi, macam-macam animasi, definisi tayammum, sebab-sebab diperbolehkan tayammum, syarat sah tayammum, sunnah tayammum, rukun tayammum, serta perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan diuraikan tentang analisis sistem, analisis biaya-manfaat, perhitungan analisis biaya dan manfaat, analisis kebutuhan sistem, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan sumber daya manusia, dan perancangan storyboard.

Bab IV Pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan tentang proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Teknik apa saja yang digunakan dalam pembuatan Panduan Tayammum Berbasis 3D.

Bab V Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari perancangan dan saran.

Daftar Pustaka

Berisi sumber-sumber pustaka yang di ambil baik dari buku, maupun dari internet.

