

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini sudah sangat meningkat, maka semakin berkembang pula fasilitas yang mendukung manusia untuk memenuhi kebutuhannya, Teknologi komputer merupakan salah satu alat teknologi yang di manfaatkan manusia memudahkan dalam berbagai bidang, seperti dalam dunia kerja, komputer menjadi alat yang sangat vital, yaitu untuk mengetik dan presentasi. Selain itu komputer juga merambah dalam dunia hiburan dan yang sering digunakan adalah Multimedia.

Multimedia selain digunakan dalam bidang hiburan juga di manfaatkan dibidang yang lain, seperti pendidikan, publikasi dan pemasaran. Sehingga multimesia merupakan salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yan efektif dan lebih menarik dalam penyajiannya. Sebagai salah satu cntoh multimedia dapat digunakan untuk mebuat sarana pembelajaran, untuk mendesain aplikasi, membuat film-film animasi dan pembuaan film cerita, maupun dalam pembuatan video klip musik.

Multimedia mempunyai peran yang sangat penting sebagai sarana komunikasi dan informasi. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia harus melalui tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Perancangan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai peran yang sangat penting sebelum memproduksi

1.2 Rumusan Masalah

Dengan memahami latar belakang di atas, maka dapat di simpulkan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi dengan pemanfaatan teknologi multimedia agar dapat dengan mudah menarik minat masyarakat?
2. Bagaimana caranya mengembangkan suatu aplikasi yang menarik dengan penggunaan software Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS5, Adobe Audition ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat mencapai sasaran, maka penulis membatasi permasalahan penelitian ini :

1. Subyek penelitian
 - a. Subyek dalam penelitian ini difokuskan pada SD kelas 4 sampe kelas 6.
2. Bentuk Aplikasi pembelajaran ini di batasi:
 - a. Pembelajaran Drum, Pembelajaran Gamelan, Pembelajaran Piano, bagaimana cara bermain drum dengan menggunakan Mouse dan Keyboard.
 - b. Petunjuk penggunaan
 - c. Dan sertakan permainan agar bisa melatih ketangkasan jari dan menyegarkan pikiran.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Memberikan alternative media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2. Menyajikan materi pembelajaran seni musik dengan metode yang menarik guna meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar pembelajaran seni musik.
3. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 4 hingga kelas 6 SD.

Manfaat Penelitian

1. Bagi Pelajar
 - a. Memiliki alternatif metode belajar yang menyenangkan.
 - b. Memberikan warna baru dalam persepsi di masyarakat tentang metode belajar seni musik yang menyenangkan.
 - c. Dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman terhadap mata pelajaran seni musik.
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Kesempatan berkarya dan memberikan ke masyarakat umumnya dan ke dunia pendidikan khususnya.
 - b. Dapat menjadi masukan sebagai bidang akademis desain grafis.
 - c. Sebagai bahan masukan ataupun data untuk pembahasan sejenis.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi sebenarnya dan langsung diamati oleh penulis.

2. Metode Wawancara

Adalah metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengadakan dialog dengan narasumber.

3. Metode Studi Pustaka

Adalah metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data dari referensi-referensi melalui buku pustaka yang mempunyai hubungan dengan materi yang akan dibahas.

1.6 Sisematika Penulisan

Sisematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini. Adapun hal-hal yang akan dibahas yaitu berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian dan rencana kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang dasar teori mengenai penelitian yang dilakukan dan berisi tentang konsep-konsep dasar, pentingnya multimedia, obyek multimedia, struktur multimedia, pengembangan sistem multimedia dan perangkat lunak multimediyang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berisi tentang gambaran umum SDN Bruno 1 Purworejo yang akan dibahas secara keseluruhan sesuai dengan batasan masalah.

BAB IV PEMBAHASAN

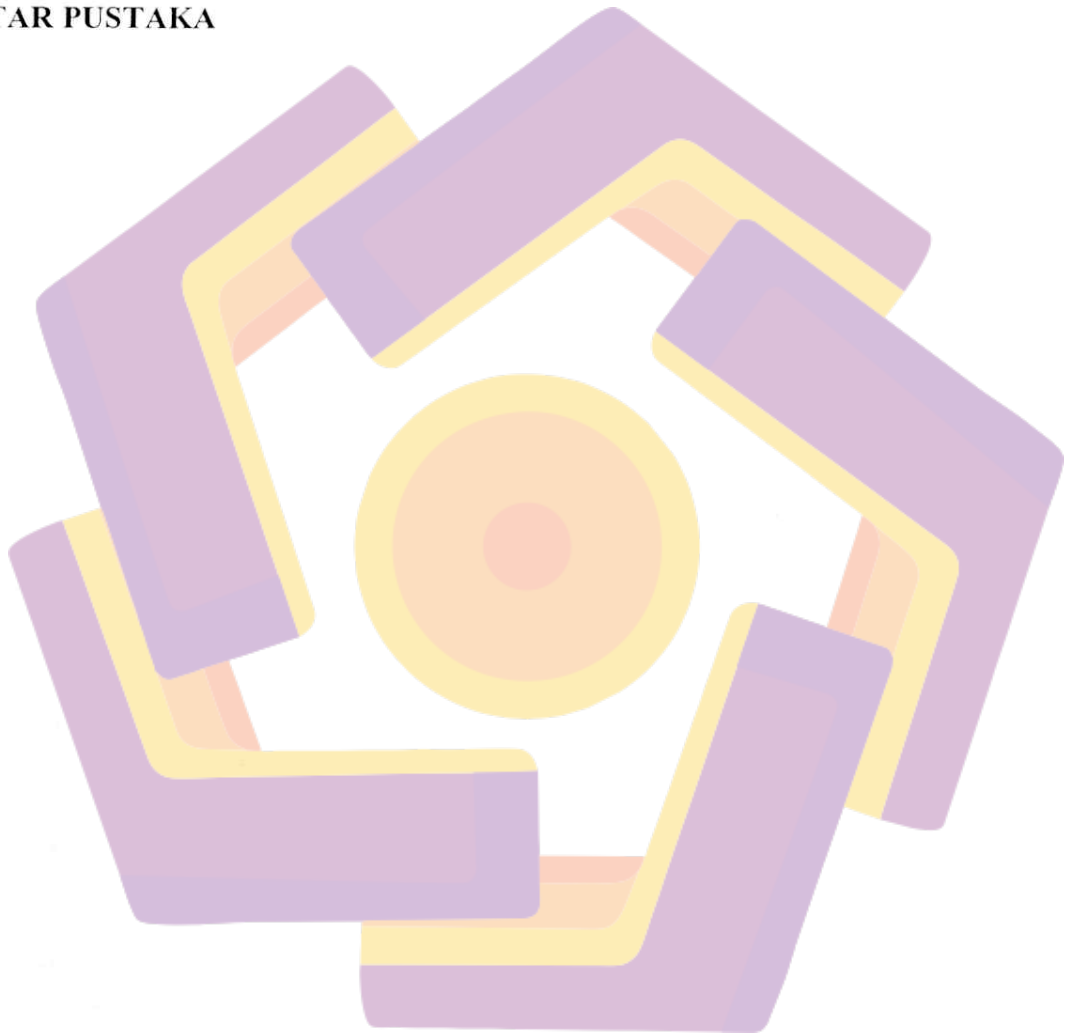
Bab ini akan dijelaskan tentang penerapan aplikasi multimedia yang telah dirancang sehingga didapatkan hasil yang nyata.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan proposal yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA



1.7 Rencana Kegiatan

Secara garis besar penelitian tentang data sirkulasi terdiri dari beberapa tahapan. Tabel berikut ini menjelaskan tahapan-tahapan perkiraan waktu.

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No.	Kegiatan	Agust 2012	Sept 2012	Okt 2012
1.	Proposal			
2.	Pengumpulan data			
3.	Analisis data			
4.	Perancangan desain			
5.	Pengujian sistem			
6.	Penyusunan laporan			