

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Komputer sudah tidak asing lagi bagi sebagian orang. Bahkan, penggunaan komputer menjadi suatu keharusan untuk menunjang pekerjaan pada suatu perusahaan di berbagai bidang. Begitu juga dalam dunia pendidikan, karena komputer tidak dapat lepas dari dunia pendidikan. Bahkan di perguruan tinggi, ilmu komputer menjadi suatu mata kuliah yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat.

Pengenalan komputer pada usia dini sangat diperlukan. Namun kemudian timbul suatu pertanyaan, bagaimana cara mengenalkan komputer tersebut kepada usia anak-anak. Salah satunya adalah memasang sebuah aplikasi game atau permainan yang disukai oleh anak-anak. Namun tidak semua game menunjang apa yang diberikan di sekolah formal mereka. Game yang berbau pendidikanlah yang sebaiknya kita berikan kepada anak-anak pada usia sekolah tersebut, disamping mereka bermain, mereka juga dapat belajar komputer dan menyerap pelajaran yang mereka dapat disekolah.

Pemanfaatan multimedia mempunyai andil yang cukup besar, terutama di bidang pendidikan, Seiring dengan perkembangan computer tak terhitung lagi banyaknya sekolah atau instansi di seluruh dunia yang memanfaatkan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran. Karena itu diambilah judul "PEMBELAJARAN TENTANG KERUSAKAN LINGKUNGAN BERBASIS MULTIMEDIA".

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat CD Interaktif Pembelajaran pada usia dini melalui media animasi, berupa gerak sebuah objek yang berpindah dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk (*morphing*), sehingga penyampaian pendidikan melalui media ini terlihat lebih menarik dan disukai oleh anak-anak dan agar lebih mudah di mengerti atau di pahami dibandingkan secara lisan (tanpa ilustrasi animasi).

## C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya di bidang yang berbeda-beda, CD pembelajaran ini kami tujukan kepada SD Caturtunggal I. Untuk mempromosikan agar metode pembelajaran yang di pakai tepat pada sasaran dalam pelaksanaannya pembuatan aplikasi ini lebih difokuskan ruanglingkupnya pada :

- Software yang digunakan :
  - Macromedia Flash MX 2004
  - Adobe Photoshop CS2
  - Cool Edit Pro
- Persiapan untuk membuat gambaran secara visual dan audio tentang bentuk dan macam objek-objek multimedia dalam bentuk CD interaktif

## D. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah”  
PEMBELAJARAN TENTANG KERUSAKAN LINGKUNGAN BERBASIS

MULTIMEDIA” ini dapat digunakan secara optimal di bidang pendidikan secara dini. Tujuan dari penulisan adalah :

### **1. Internal**

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” yogyakarta, khususnya dalam bidang Multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Teknik Informatika.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyanggah gelar Ahli Madya dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
- d. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori di bidang praktik.
- e. Tercapainya Tri Darma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan, Pengajaran, dan Pengabdian.

### **2. Eksternal**

Bagi masyarakat dan dunia pendidikan, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Sosialisasi dan pengembangan teknologi multimedia pada semua pihak.
- b. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pemahaman anak dalam proses belajar.

- c. Memudahkan SD Caturtunggal I dalam proses belajar mengajar dengan sistem baru yang ditawarkan.

## **E. Metode Pelaksanaan**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan CD pembelajaran sejak dini guna penyusunan laporan Tugas Akhir ini adalah :

1. Metode Pengamatan

Yaitu metode pelaksanaan dengan cara melihat secara langsung pada obyek yang diteliti dan mencatatnya secara sistematis terhadap gejala yang terjadi.

2. Metode Wawancara (Interview)

Yaitu metode pelaksanaan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber.

3. Kearsipan (Documentation)

Pengumpulan dokumen-dokumen untuk dilakukan analisa.

4. Metode Studi Literatur

Yaitu metode pelaksanaan dengan cara mempelajari atau membaca buku-buku literatur maupun dokumen yang didapat dari instansi yang bersangkutan untuk digunakan sebagai referensi.

## **F. Sistematika Penulisan**

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari tahap awal penelitian hingga penulisan laporan.

### Bab I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan.

## Bab II. DASAR TEORI

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum, dan perangkat Lunak (software) yang digunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio, dan video.

## Bab III. TINJAUAN UMUM

Menguraikan informasi tentang obyek penelitian perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

## Bab IV. PEMBAHASAN

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir serta perangkat keras (hardware) yang digunakan.

## Bab V. PENUTUP

Bagian ini merupakan penutup dari semua laporan tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diberikan.

## H. Daftar Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan penelitian ini direncanakan selama 5(lima) bulan, di mulai Desember 2008 sampai dengan bulan april 2009 dengan jadwal selengkapnya sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

| Tahap Pelaksanaan      | Desember 2008 |   |   |   | Januari 2009 |   |   |   | Februari 2009 |   |   |   | Maret 2009 |   |   |   | April 2009 |   |   |   |
|------------------------|---------------|---|---|---|--------------|---|---|---|---------------|---|---|---|------------|---|---|---|------------|---|---|---|
|                        | Minggu ke     |   |   |   | Minggu ke    |   |   |   | Minggu ke     |   |   |   | Minggu ke  |   |   |   | Minggu ke  |   |   |   |
| <b>A. Persiapan</b>    | 1             | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 |
| 1. Pengamatan          |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |
| 2. Wawancara           |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |
| 3. Kearsipan           |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |
| 4. Study Literatur     |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |
| <b>B. Pelaksanaan</b>  |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |
| 1. Merancang Konsep    |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |
| 2. Pembuatan Animasi   |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |
| 3. Penerapan           |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |
| <b>C. Penyelesaian</b> |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |
| 1. Analisa Data        |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |
| 2. Penyusunan Laporan  |               |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |            |   |   |   |            |   |   |   |