

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan bimbingan calon haji dan terbatasnya pengetahuan masyarakat muslim di Indonesia tentang ilmu manasik haji, yang disebabkan oleh keadaan calon jemaah haji dan masyarakat Indonesia yang sangat majemuk dalam pendidikan, usia dan tingkat pemahaman terhadap ilmu manasik. Untuk itu diperlukan penanaman pengetahuan dan pemahaman tentang manasik haji pada calon haji tentang syarat, rukun dan wajib haji yang harus dilakukan secara berurutan dan menyeluruh. Jika salah satu ditinggalkan, maka hajinya tidak sah.

Media untuk pemahaman yang dipakai untuk sekarang ini kebanyakan berupa buku. Ketika membaca buku panduan haji akan kesulitan dan merasa bosan ketika mencoba untuk memahami penjelasan dari buku. Dengan visualisasi akan memudahkan pemahaman karena ketika divisualisasikan menonjolkan obyek yang menunjukkan aktivitas syarat,rukun dan wajib haji.

Oleh karena itu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia kita dapat membuat “Visualisasi Manasik Haji Menggunakan Animasi 3 Dimensi” yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut. Prinsip dasar 3 Dimensi yaitu dengan permodelan karakter, rancang bangunan dan animasi lain seperti (cahaya, hujan, kilat, grafitasi, gerakan).

Animasi yang ada sekarang ini yaitu dalam bentuk 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Seiring perkembangan teknologi komputer, perkembangan di dunia grafis juga sangatlah cepat. Itu ditunjukkan dengan animasi yang dihasilkan dengan menggunakan 3 Dimensi. Dengan animasi 3 Dimensi, objek - objek yang dihasilkan bisa menyerupai aslinya.

Animasi 3 Dimensi adalah salah satu jenis film yang banyak dibuat dan diproduksi hingga sekarang. Perkembangan film ini pun mulai pesat sejak komputer mulai berubah fungsi dari sekedar alat hitung (komputasi) bisa hingga menjadi sebuah alat yang dapat menangani berbagai keperluan pembuatan animasi film. Animasi 3 Dimensi adalah sebuah jenis film yang lebih mementingkan keahlian membuat model benda, bangunan karakter yang dapat dianimasikan berjalan, berlari, melompat, berbicara dan sebagainya. Meskipun terlihat rumit dalam pembuatannya namun film jenis ini lebih banyak dibuat dikarenakan biaya produksinya lebih murah daripada jenis film dengan tokoh yang diperankan oleh manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah didapat rumusan masalah sebagai berikut : *“Bagaimanakah cara merancang dan membuat Visualisasi Manasik Haji Menggunakan Animasi 3 Dimensi supaya bisa lebih efektif, efisien, dan mudah dipahami?”*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan penelitian supaya tidak melebar. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis membatasi permasalahan menjadi :

1. Cara membuat visualisasi syarat, rukun, wajib haji dengan animasi 3 Dimensi.
2. Visualisasi syarat dengan menganimasikan karakter yang memberikan pemahaman dan kejelasan islam, aqil, baliq, merdeka, mampu.
3. Visualisasi rukun dengan menganimasikan karakter yang memberikan pemahaman dan kejelasan ihram, wukuf di Arafah, tawaf ifadah, sa'i, mencukur rambut, tertib.
4. Visualisasi wajib haji dengan menganimasikan karakter yang memberikan pemahaman dan kejelasan memulai ihram dari Miqat, melontar jumrah, mabit di Mudzdalifah, mabit di Mina, tawaf wada'.

a. Software yang dibutuhkan :

Software yang dibutuhkan yaitu : 3D Studio Max 8.0, Adobe Photoshop CS 2, Adobe Audition 2.0, Adobe Premiere Pro 2.0

b. Hardware yang dibutuhkan :

Hardware yang dibutuhkan yaitu : Pentium Core 2 Duo E4500 – 2,25 Ghz, DDR2 1G, Visipro, HD 160 GB Samsung SATA, DVDRW LG, Display Card Radeon X 1550 – 512 MB, Casing Simbadda Sim X, Monitor 17” LG,

Keyboard Simbadda, Mouse Optical Simbadda, Speaker Genius, Printer Epson C90

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Mempermudah calon haji dalam mempelajari ilmu manasik.
2. Memberikan kejelasan tentang syarat, rukun dan wajib haji.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang STRATA-1 di

STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA

b. Manfaat

1. Dapat menerapkan Ilmu Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut yang telah diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mampu mengembangkan Ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menjadi Mahasiswa di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memperoleh pengalaman dalam hal pembuatan Animasi 3 Dimensi sehingga kedepannya mampu menjadi nilai lebih bagi penulis dalam penilaian di dunia kerja khususnya dalam bidang Grafis dan Multimedia.
4. Memiliki kepuasan batin karena mampu membuat video yang bermanfaat yaitu mempermudah pemahaman calon haji dan juga masyarakat yang

ingin mengetahui tentang Manasik Haji khususnya masyarakat muslim di Indonesia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka dalam penyusunan skripsi ini harus mencari data yang benar, akurat dan lengkap. Tanpa kelengkapan data di lapangan maka didalam penyusunan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data-data yang didapatkan merupakan komponen utama yang sangat penting. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

a. Metode Study Literatur

Metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan Manasik Haji dan pembuatan animasi 3 Dimensi.

b. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi - informasi yang dibutuhkan untuk membuat Video Manasik Haji.

c. Metode Wawancara (*Interview*)

Dengan metode ini data dapat diperoleh melalui penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berkaitan dalam pembuatan Video Manasik Haji.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi per bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan sekilas tentang haji yang berisi pengertian haji, syarat haji, rukun haji, dan wajib haji. Sekilas tentang multimedia dari pengertian dan sejarah perkembangannya, pengertian animasi, konsep dasar animasi, peralatan dasar membuat animasi 3 Dimensi, kebutuhan sumber daya manusia yang harus ada, sistem televisi dunia, menjelaskan aplikasi yang dipakai dalam membuat animasi 3 Dimensi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan analisis dari sistem yang dibuat dan merancang konsep, isi, naskah, storyboard, grafik.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat beserta pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai tepat pada waktunya dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Adapun daftar perencanaan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan data												
2.	Pembuatan Storyboard												
3.	Pembuatan model 3D												
4.	Pengisian Suara												
5.	Editing												
6.	Rendering												
7.	Pembuatan Laporan												