

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Sekolah SD Negeri 1 Banaran grabag adalah Sekolah yang terletak di Banaran, Grabag, Magelang, Jawa Tengah. Letak SD Negeri 1 Banaran tergolong strategis karena berada di lingkungan perkampungan, sehingga para orang tua tidak khawatir jika anak-anaknya berangkat sendiri ke sekolah. Di samping itu SD Negeri 1 Banaran termasuk sekolah yang populer di antara sekolah lainya. SD Negeri 1 Banaran juga memiliki fasilitas Lab Komputer yang memadai.

Dalam penyampaian pembelajaran mengenai pengenalan gerak huruf semapore yang ada di SD Negeri 1 Banaran masih menggunakan sistem manual berupa gerakan tangan maupun tulisan yang ada di papan tulis. Permasalahan yang sering terjadi di SD Negeri 1 Banaran adalah dalam penyampaian materi anak-anak suka bermain sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran gerak semapore yang disampaikan oleh guru maupun kakak pembina. Oleh karena itu kami membuat animasi gerak semapore yang bertujuan untuk membantu anak-anak lebih fokus terhadap pelajaran, khususnya pelajaran gerak semapore.

Kami sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informatika, mencoba untuk mengimplementasi ilmu yang penyusunan dapat semaksimal mungkin untuk

membuat judul "PERANCANGAN ANIMASI GERAK SEMAPORE SEBAGAI PEMBELAJARAN BAGI SISWA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka pokok permasalahan yang dapat dibahas adalah: Bagaimana cara membuat animasi gerak semapore sebagai pembelajaran bagi siswa ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang ada dalam penelitian ini, maka penulis membatasi pada beberapa masalah, adapun batasannya adalah sebagai berikut:

1. Animasi ini digunakan di SD Negeri 1 Banaran kelompok pembagian Pembina, Guru, Siswa dan Siswi
2. Sftware yang digunakan dalam pembuatan animasi ini yaitu *Adobe flash CS6*
3. Pengenalan menggunakan teks, gambar, audio
4. Animasi ini bisa di jalankan pada komputer atau dekstop dengan sistem *Adobe flash CS6*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat animasi gerak semapore bagi siswa sebagai media pembelajaran yang di butuhkan oleh pihak sekolah
2. Dapat membantu para guru untuk menyampaikan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Sebagai media pembelajaran gerak semapora pada SD Negeri 1 Banaran
- b. Sebagai media pembelajaran yang dapat mudah di cernati dan lebih membantu untuk di pahami.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan di dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

1. Mengumpulkan bahan atau materi penelitian :
 - a. Halaman manual dari nama perintah yang digunakan
 - b. Artikel dan jurnal yang terkait dengan Adobe Flash CS6
 - c. Buku Referensi tentang Adobe Flash CS6
2. Perangkat keras yang digunakan
 - a. Komputer Windows XP
 - b. Komputer klien yang memiliki sisten Adobe Flash CS6 yang sudah terpasang dan berjalan lancar
3. Perangkat Lunak
Adobe Flash CS6 yang terpasang pada Komputer
4. Jalanya Penelitian
 - a. Mendefinisikan masalah
 - b. Merancang Konsep
 - c. Merancang isi
 - d. Merancang Naskah
 - e. Merancang Grafik

- f. Memproduksi Sistem
- g. Mentas Sistem
- h. Menggunakan Sistem
- i. Memelihara Sistem

1.1.1 1.6.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penulisan Tugas Akhir ini ialah SD Negeri 1 Banaran Grabag Magelang Jawa Tengah dengan pembelajaran gerak semapore.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan sebagai bahan didalam penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah :

1. Mengumpulkan bahan atau materi penelitian:
 - a. Halaman manual dari nama perintah yang digunakan
 - b. Artikel dan jurnal yang terkait dengan Adobe Flash CS6
 - c. Buku Referensi tentang Adobe Flash CS6
2. Perangkat keras yang digunakan
 - a. Komputer Windows XP
 - d. Komputer klien yang memiliki sistem Adobe Flash CS6 yang sudah terpasang dan berjalan lancar
3. Perangkat Lunak

Adobe Flash CS6 yang terpasang pada komputer
4. Jalanya Penelitian
 - a. Analisa sistem

- b. Perancangan dan Desain
- c. Implementasi dari perancangan sistem
- d. Testing dan implementasi system
- e. Menganalisa hasil penelitian, evaluasi pembahasan

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun Sistematika penulisan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

1.1.1.1 Dalam bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat teori-teori konsep dasar multimedia dan unsur-unsur animasi yang menjelaskan ataupun mengurai mengenai teori yang di pakai dalam penyusunan laporan penelitian ini dan software (perangkat lunak) yang mendasari pembuatan aplikasi ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan dibahas mengenai metode dan analisis kebutuhan data yang digunakan untuk membuat animasi. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi pembelajaran gerak semapore.

BAB IV PEMBAHASN

Bab ini akan membahas uraian atau memaparkan tentang langkah-langkah pembuatan aplikasi ini sebagai tindak lanjutan dari pengumpulan data-data yang bersangkutan, Apakah sudah berjalan atau belum serta gambaran cara menggunakan yang telah terkomputerisasi serta implementasinya pada perangkat komputer

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dari semua uraian pembahasan yang ada dalam bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan selanjutnya.

