

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan metode pendidikan saat ini sangatlah pesat dan beragam, salah satunya adalah dalam bentuk media interaktif. Media interaktif sendiri merupakan sebuah integrasi dari media digital yang meliputi dari kombinasi teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara menjadi sebuah lingkungan digital yang terkomputerisasi dan terstruktur yang mengizinkan pengguna untuk berinteraksi dengan data-data yang telah ada untuk tujuan yang telah jelas. Sebuah lingkungan digital bisa meliputi internet, aplikasi interaktif, ataupun televisi digital. Saat ini media interaktif tidak hanya digunakan sebagai media informasi saja, namun juga bisa digunakan sebagai media pendidikan.

Mobile interactive menjadi media yang sangat potensial sejak kemunculan *smartphone* dengan sistem operasi *Android* muncul. Hal ini dikarenakan peminat *smartphone* yang sangat banyak dan memiliki jangkauan *user* yang luas. Kelebihan dari *mobile interactive* adalah dapat menyajikan informasi yang kompleks namun dalam bentuk yang mudah dipahami.

Sebagai *interactive media* yang sesuai dengan kebutuhan penyampaian informasi dalam hal metode pembelajaran, maka bentuk *Motion book* sangatlah cocok. *Motion book* adalah merupakan buku interaktif yang menyajikan teks, gambar, maupun suara yang didesain sedemikian rupa, sehingga dapat menyerupai sebuah buku elektronik yang dapat diinteraksikan oleh pengguna.

Di samping perkembangan teknologi yang semakin maju, minat anak dalam belajar menggunakan buku masih belum begitu meningkat. Masih banyak anak-anak yang merasa bosan dengan adanya buku fisik. Banyaknya *games* untuk anak yang muncul di pasaran juga mempengaruhi anak untuk lebih tertarik dengan *smartphone* sebagai hiburan daripada membaca buku cerita, karena anak-anak lebih senang bisa berinteraksi daripada hanya mendengar atau melihat. Hal ini menyebabkan dibutuhkan media pembelajaran yang dapat diinteraksikan sendiri oleh anak-anak sehingga tidak kalah dengan adanya permainan yang ada di pasaran, tetapi juga dapat memberikan ilmu berupa pelajaran bahasa Inggris.

Melihat hal tersebut maka *motion book "Luchan & Friends: Let's Learn English!"* dirancang dan dibuat untuk perangkat telepon bersistem *Android*. *Motion book* ini dirancang untuk anak-anak. Materi bahasa Inggris dipilih karena saat ini masih banyak anak-anak di Indonesia yang belum begitu tertarik dengan bahasa Inggris. Materi yang sederhana dan *interface* yang menarik membuat *motion book* ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai metode pembelajaran interaktif bagi anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah diambil sebagai berikut: Bagaimana Merancang dan Membangun *Motion Book "Luchan & Friends: Let's Learn English!"* sebagai sebuah media pembelajaran interaktif untuk *platform Android*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *motion book* ini diberikan beberapa batasan masalah, dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain:

1. Yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah proses pembuatan *motion book* dari awal sampai siap untuk dipublikasikan.
2. *Motion book* ini merupakan *motion book* yang ditujukan untuk anak-anak, akan lebih cocok bila digunakan dengan dampingan guru atau orang tua.

3. *Motion book* ini merupakan media interaktif 2D yang dijalankan di sistem operasi *Android*.
4. Aplikasi yang akan digunakan sebagai software utama perancangan adalah *Adobe Photoshop CC*, *CorelDraw 2017*, dan *Paint tool SAI*. Kemudian akan disusun programnya menggunakan *Unity*, dan diberikan pengolahan suara menggunakan *Adobe Soundbooth*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Penelitian ini disusun sebagai cara memahami bagaimana pengembangan *motion book* dari proses perancangan, hingga membangun sebuah *motion book* dengan judul "*Luchan & Friends: Let's Learn English!*"
2. Mengetahui, memahami dan menguasai proses perancangan *motion book* tersebut.
3. Penelitian ini disusun untuk membangun sebuah *motion book* yang dapat membantu anak-anak dalam belajar bahasa Inggris tingkat dasar.
4. Menghasilkan sebuah *motion book* yang dapat dijadikan portofolio yang dapat membantu dalam menghadapi dunia kerja.

Adapun maksud dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penulis dapat memahami cara perancangan *motion book* dari proses desain hingga membangun sebuah *motion book*.
2. Penulis dapat mengetahui dan memahami serta menguasai cara dan proses perancangan *motion book* menggunakan *Unity* sebagai sebuah tools pengembang aplikasi.
3. Menghasilkan sebuah *motion book* yang dapat membantu anak-anak dalam belajar bahasa Inggris tingkat dasar.
4. Menghasilkan sebuah *motion book* yang dapat dijadikan portofolio yang dapat membantu dalam menghadapi dunia kerja.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Mencari informasi baik berupa teks, atau video yang berkaitan dengan proses pembuatan media interaktif 2D di *Unity* untuk digunakan sebagai referensi dalam proses pembuatan.

2. Analisis dan perancangan

Penulis melakukan analisis dari media interaktif yang sudah ada sebagai referensi untuk melakukan perancangan *flowchart* dan struktur navigasi, sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

3. Implementasi

Mengimplementasikan *flowchart* dan struktur navigasi yang telah dibuat dalam pembuatan aset, dan penerapannya.

4. Pengujian

Menguji apakah *motion book* yang telah dibuat bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan, baik animasi, struktur navigasi, dan alurnya.

5. Penulisan laporan

Penulisan laporan dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari awal proses pengerjaan mulai dari tahap perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dalam skripsi ini adalah untuk mempermudah tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan teori tentang media interaktif, dan penjelasan tentang hal-hal yang terkait dengan pembuatan *motion book* “*Luchan & Friends: Let's Learn English!*” serta penjelasan tentang beberapa *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis *motion book* yang akan dibuat, baik berupa model *user interface*, kebutuhan perancangan *motion book* yang diperlukan, cara menggunakan *motion book* “*Luchan & Friends: Let's Learn English!*”, dan gambaran umum desain perancangan seperti alur / *flowchart* yang dibutuhkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai proses pembuatan *motion book* “*Luchan & Friends: Let's Learn English!*” dengan menggunakan *software* pendukung, serta pengujian program yang telah di buat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.