

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang semakin modern senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupan. Era globalisasi dan komputerisasi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Demikian juga aplikasi multimedia yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia untuk berinteraksi dengan komputer melalui unsur teks, gambar, audio serta animasi dan visual dalam satu aplikasi.

Kemudahan aplikasi multimedia interaktif komputer yang terus di kembangkan sehingga lebih mendekati dengan kebutuhan manusia telah turut serta mempengaruhi penggunaan komputer sebagai alat bantu pembelajaran manusia. Multimedia pembelajaran berbasis interaktif yang semakin banyak dan berkembang saat ini memberikan pilihan bagi pengguna untuk memilih multimedia mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi berbasis interaktif. Aplikasi ini dapat di manfaatkan di berbagai tempat untuk perkembangan pembelajaran. Selain itu multimedia yang dikembangkan dengan pilihan sesuai kebutuhan *user* menjadikannya lebih menarik karena bersifat *user-friendly*, mendidik dan inovatif. Salah satu nya adalah aplikasi pembelajaran *origami*.

*Origami* berasal dari bahasa Jepang yang terdiri dari dua kata, yaitu “ori” yang berarti “lipat” dan “kami” yang berarti “kertas”. Jadi secara garis besar, *origami* bisa diartikan sebagai seni melipat kertas yang berkembang menjadi suatu bentuk kesenian lainnya. Tujuan dari seni *origami* adalah untuk mengubah lembaran kertas datar menjadi bentuk lainnya, bisa juga dalam bentuk makhluk hidup atau benda mati lainnya.

Keingintahuan atas bentuk *origami* yang beraneka ragam menjadikan user ingin membuatnya di mana saat ini keterbatasan akan media interaktif yang membahas tentang tata cara atau langkah langkah pembuatan dari bentuk *origami* itu sendiri jarang sekali. Hal ini menjadikan pengguna kesulitan menemukan informasi tentang tata cara pembuatan *origami*.

Media pembentuk media interaktif saat ini beraneka ragam dan memiliki fitur fitur yang dapat mempermudah pekerjaan user, flash adalah salah satu pilihan media yang digunakan untuk membuat media pembelajaran di karenakan fitur yang terdapat dalam flash dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan pengembang media pembelajaran seperti pembuatan animasi, menggambar karakter, navigasi, dan hasil aplikasi dapat di *export* kedalam beberapa jenis pilihan seperti format .exe , .swf bahkan untuk versi flash terbaru yaitu Adobe CS6 dapat di *export* ke dalam .apk.

Di Indonesia telah banyak yang mengenal *origami*, namun belum banyak yang mendapatkan kesempatan untuk mendalami dan membuat *origami*, salah satu alasan bagi mereka yang belum mendapatkan kesempatan untuk mendalami dan

membuat *origami* karena masih minim nya informasi tentang cara membuat *origami*.

Dari latar belakang diatas maka dapat diambil penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Seni *Origami* Berbasis Flash".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalah, Bagaimana menghasilkan aplikasi *origami* berbasis flash ?

### **1.3 Batasan masalah**

Beberapa batasan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi hanya bisa berjalan di *pc dekstop / laptop*.
2. Inputan di aplikasi menggunakan *mouse*.
3. Resolusi layar yang di gunakan 1024 x 768.
4. Aplikasi hanya membahas tutorial dengan bentuk yang umum saja.
5. Aplikasi menggunakan animasi 2 dimensi.
6. Bentuk *origami* yang di tampilkan ada 10 jenis seperti : katak , burung, baju, kelinci, beruang, kepiting, kura kura, jerapah, siput / bekicot, singa.
7. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap testing.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dibahas didalam penelitian ini, adapun tujuannya adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan aplikasi seni *origami* yang dapat di gunakan untuk pembelajaran membuat *origami*.
2. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut :

##### 1. Studi Litelatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, jurnal, buku dokumentasi, internet dan pustaka.

##### 2. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi).

### **1.5.2 Metode Pengembangan**

Selanjutnya untuk metode pengembangan aplikasi mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo yang dikemukakan oleh Ariesto Hadi Sutopo (2003).

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan didasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Seni Origami Berbasis Flash" adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun yang dibahas memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori – teori mengenai : Definisi Aplikasi, Definisi Aplikasi Multimedia, Definisi *Origami*, Bentuk Bentuk *Origami*, Adobe Flash.



### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep dan merancang isi.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memuat tentang implementasi dari hasil perancangan aplikasi, mencakup antarmuka aplikasi yang dibuat. Selain itu juga berisi *script* program dari aplikasi yang dibuat.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini memuat tentang simpulan hasil dan saran serta hasil penelitian.

