

BAB I

PENDAHALUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern seperti ini banyak kita jumpai mainan-mainan baru yang unik dipasaran. Mulai dari mainan serba klasik hingga elektronik serba canggih untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan hiburan. Mainan jaman sekarang tidak hanya diperuntukan untuk kalangan anak-anak semata, melainkan juga untuk kalangan dewasa.

Salah satu mainan yang dapat dimainkan oleh semua kalangan umur adalah *Rubik's Cube* atau dapat disebut kotak Rubik di negara kita. Mainan ini berbentuk kubus dengan dimensi 3x3 dan terdapat warna yang berbeda di setiap sisinya. Oleh sebagian orang mainan ini dianggap mustahil untuk diselesaikan saat kubus ini diputar sehingga warna-warnanya teracak.

Untuk menyelesaikan permainan ini butuh petunjuk penyelesaian (*manual/tutorial*) yang dapat ditemukan diberbagai situs internet. *Tutorial* ini dapat berupa kata-kata, gambar, maupun video, namun tidak banyak yang dapat menjelaskan *tutorial* ini dengan baik dan justru membingungkan orang awam.

Dengan latar belakang tersebut maka untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut dibuatlah "Pembuatan Video Tutorial Menyelesaikan Rubiks Cube Menggunakan Teknik Stop Motion".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diambil rumusan masalah bagaimana membuat video tutorial *rubiks cube* yang menarik dan mudah dimengerti bagi masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlalu jauh dan menyimpang dari pokok permasalahan, maka diperlukan batasan masalah yang akan dibahas pada Pembuatan Video Tutorial Menyelesaikan Rubiks Cube Menggunakan Teknik Stop Motion yang meliputi:

1. Pembuatan Video Tutorial Menyelesaikan Rubiks Cube Menggunakan Teknik Stop Motion sebagai sarana edukasi dan hanya menggunakan Rubiks cube 3x3
2. Pembuatan Video Tutorial ini menggunakan kamera DSLR untuk pengambilan gambar ,Adobe After Effects Pro CS6 dan Adobe Premiere Pro CS6 sebagai software editing video, Adobe Photoshop CS6 untuk Meng-edit gambar.
3. Segmentasi usia anak untuk vidio ini adalah para remaja.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Pembuatan tutorial ini akan memudahkan orang awam untuk memahami cara menyelesaikan Rubiks cube.
2. Sebagai bagian dari inovasi pembuatan tutorial Rubiks cube yaitu dengan metode stop-motion.

3. Sebagai prasyarat kelulusan program studi D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat:

1. Manfaat Bagi Peneliti :

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan mengenai Rubiks cube dan penguasaan editing video menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Premiere.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini bagi masyarakat agar dapat menyelesaikan Rubiks cube ini dengan cepat dan mudah dipahami.

3. Manfaat Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir. Sebagai referensi karya ilmiah mengenai editing video dan pembuatan tutorial dalam bentuk stop motion.

1.5 Metode Penelitian

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, metode yang dipergunakan untuk memperoleh data-data antaralain:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Pengambilan Data

Data berupa gambar-gambar yang akan digunakan untuk video stop motion ini diambil secara langsung dengan menggunakan kamera digital.

2. Eksperimental

Yaitu dengan mencoba berbagai macam metode menyelesaikan Rubik dan mencari metode paling mudah dipahami masyarakat awam.

3. Kepustakaan

Metode pengumpulan data guna mencari referensi – referensi yang terkait dengan permasalahan, dapat dengan cara membaca buku dan literature lain yang berhubungan dengan permasalahan.

4. Dokumentasi

Melakukan pencatatan rencana kerja, pencatatan proses kerja dan dokumentasi hasil kerja dalam bentuk laporan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap penelitian ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai refrensi penulis dan teori- teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis.

Teori- teori ini diambil dari literatur- literature, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang obyek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan mengenai yang penulis lakukan, dalam pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di obyek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

