

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri dari berbagai macam adat istiadat, suku bangsa, kesenian dan kebudayaan yang sangat beraneka ragam. Semua dituangkan dalam bhineka tunggal ika dan Pancasila sebagai lambang negara. Salah satu bentuk dari keanekaragaman itu dituangkan pula dalam sebuah kain yang disebut dengan nama Batik.

Batik sudah dikenal oleh nenek moyang kita dalam rentan waktu ratusan bahkan ribuan tahun yang lalu, sehingga hari ini tetap lestari. Kita patut berterima kasih kepada nenek moyang yang telah menjaga dan mewariskan budaya membatik melintasi generasi demi generasi.

Permasalahan yang timbul di Indonesia saat ini adalah kurangnya pengetahuan tentang batik dinegeri sendiri merupakan masalah yang dialami saat ini. Kurangnya ketersediaan sarana dan informasi yang mendukung menjadikan minat keingintahuan masyarakat tentang batik di Indonesia itu sendiri menurun. Padahal antara batik dan Indonesia merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Karena batik merupakan warisan budaya Indonesia yang wajib untuk dilestarikan khususnya batik Jogja.

Menurut Moersid (2013:122) Batik bukanlah sekedar warisan barang berharga yang memiliki nilai jual tinggi, tetapi adalah juga symbol kultural, melaluinya Indonesia menunjukkan identitasnya.

Pada penulisan skripsi ini, penulis mencoba menyelesaikan permasalahan diatas dengan memanfaatkan teknologi komputer yang akan digunakan untuk meningkatkan minat dan efisiensi penyampaian media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk masyarakat dalam pembelajaran mengenal Batik Indonesia khususnya Batik Jawa.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Dari latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya efisiensinya media pengenalan yang ada sehingga menyulitkan masyarakat untuk lebih memahami warisan budaya terutama batik Jogja.
2. Berkurangnya minat masyarakat untuk mengenal batik lebih dalam.
3. Tidak ada pembelajaran formal yang menggunakan animasi interaktif untuk membantu memudahkan masyarakat dalam proses mengenal batik Jogja.

1.3. Perumusan Masalah

Dari permasalahan diatas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Membuat suatu media pengenalan batik jawa yang dapat membantu masyarakat untuk mudah mengenali batik Jogja lebih dalam sehingga proses pengenalan menjadi efektif dan dapat menaikkan minat masyarakat.
2. Membuat sebuah animasi interaktif untuk media pembelajaran pengenalan batik jawa sebagai media yang menarik bagi masyarakat.

3. Membuat media edukasi berbasis animasi untuk membantu memudahkan masyarakat dalam proses belajar mengenal batik Jogja.
4. Media pengenalan batik Jogja ini mencakup 2 kategori yaitu: materi, dan latihan.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dan Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah:

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat memberi manfaat dan pengetahuan bagi masyarakat tentang pengenalan teknologi informasi yang tidak bersifat monoton karena terdapat interface yang dibuat semenarik mungkin sehingga menjadikan masyarakat tidak mudah jenuh dalam belajar mengenal batik jawa.
2. Membantu mengenalkan batik Jogja sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat mengenal batik Jogja lebih dalam.
3. Membuat suatu aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam proses pengenalan batik Jogja.
4. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai permainan yang mengandung pengetahuan.

Sedangkan tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat yang telah ditentukan dalam mencapai kelulusan Program Starata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri).

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat mengenai proses belajar dan minat mengenal kebudayaan Indonesia terutama batik Jogja untuk dianalisa agar penulis dapat mengetahui kelemahan atau kekurangan dalam pembelajaran serta minat pada masyarakat. Adapun metode penelitian yang penulis gunakan antara lain:

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Pengamatan secara langsung dengan melihat contoh aplikasi animasi interaktif pembelajaran dengan tema yang hampir sama yaitu mengenai pengenalan batik Jogja.

B. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan tersebut penulis juga melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan informasi atau referensi mengenai topik terkait melalui buku-buku, jurnal-jurnal, *e-book* dan *Internet*.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Dari hasil analisa diatas, masyarakat memerlukan media pengenalan yang menarik, menyenangkan, dan mudah dimengerti. Dalam hal ini pengenalan animasi inetraktif adalah salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penulis membuat animasi interaktif

tersebut dengan menggunakan *Adobe Flash CS6 Professional* yang digunakan untuk pembuatan animasi, *Adobe Photoshop CS6* yang digunakan untuk pengeditan gambar-gambar yang digunakan, *Cool Edit Pro 2.1* yang digunakan untuk mengeditan suara. *User interface* merupakan sebuah tampilan dari sebuah kerangka dasar menjadi desain yang baik digunakan oleh user.

B. Desain

Tahapan ini merupakan salah satu tahapan perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia, arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Sebelum menyusun animasi interaktif media pembelajaran ini, penulis menentukan terlebih dahulu alur yang akan digunakan pada animasi interaktif media pembelajaran ini. Rancangan animasi interaktif ini dibuat dalam bentuk form yang dipecah dalam beberapa bagian seperti *storyboard*, *flowchart*, dan *state transition*. *Storyboard* adalah penggambaran alur cerita dalam sebuah animasi berisi tentang pengambilan sudut gambar, pengisian suara, serta efek-efek khusus yang ada pada animasi tersebut. Fungsi *Storyboard* adalah menterjemahkan isi skenario secara visual atau pengambilan penggambaran secara singkat.

C. Code Generation

Animasi merupakan bagian dari sebuah desain objek yang kerap kali digunakan untuk membuat sebuah karya yang menarik dan interaktif, yang dapat berpindah, berubah bentuk atau posisi dan lainnya secara cepat sehingga akan menimbulkan pergerakan terhadap objek tersebut. Salah

satu software yang digunakan untuk pembuatan animasi tersebut adalah *Adobe Flash CS6 Professional* dengan kode program ini digunakan *actionsript 2.0*.

D. *Testing*

Tahap testing (uji coba) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan. Pertama-tama dilakukan uji coba secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. Selanjutnya dilakukan uji coba untuk evaluasi yang melibatkan *user*. Dari hasil uji coba dilakukan perbaikan sesuai dengan saran masukan dari *user*. Dari hasil perbaikan dilakukan uji coba lagi agar meningkatkan kinerja aplikasi sehingga memenuhi yang kebutuhan dalam belajar mengajar. Selanjutnya diuji melalui teknik pengujian perangkat lunak yang meliputi pengujian *white box dan black box*. Penngujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua statement pada program telah dieksekusi selama pengujian dan semua kondisi logis telah diuji dengan baik. Kemudian dilakukan pengujian program secara langsung dipraktekkan oleh masyarakat untuk mendapatkan hasil kuisiner yang telah dipersiapkan penulis. Hasil kuisiner kemudian diolah untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah dikatakan sebagai alat bantu masyarakat dalam pengenalan batik jawa.

E. *Support*

Proses pembuatan animasi awalnya melibatkan penggunaan gambar tangan (manual), dengan ditemukannya komputer maka beban yang dikerjakan oleh para animator pun sedikit berkurang. Sebagai teknologi

canggih dengan adanya komputer lebih mempermudah pembuatan animasi dan konsep dimensi (3D) animasi pun menjadi mungkin. Melalui perangkat dan pengembangan perangkat keras komputer dapat menciptakan ruangan 3D virtual untuk proses animasi. Hal ini juga membuat lebih mudah untuk mengedit urusan animasi karena lebih mudah untuk mengubah informasi digital. Namun, kita juga harus ingat bahwa sudut pandang yang diberikan pada permukaan 2D, merupakan layar. Salah satunya perbedaan adalah seniman memiliki kontrol lebih besar/ animasi 3D dibandingkan animasi 2D. Dalam animasi 2D, jika sudut pandang perlu diaktifkan, seniman perlu kembali menggambar dalam sudut yang berbeda. Namun, dalam animasi 3D, semuanya adalah model 3D dalam dunia virtual 3D. Itu berarti para seniman hanya perlu mengganti tampilan kamera dengan menggunakan bantuan software. Dengan demikian, itu membuat animasi 3D lebih mudah untuk memproses dan terlihat lebih realistis.

Pada tahapan ini, penulis mencoba menggunakan software berupa *Adobe Flash CS6 Profesional* dengan kode program yang digunakan *actionsript 2.0*, *Cool Edit Pro 2.1* yang digunakan untuk pengeditan suara, dan *Adobe Photoshop CS6* yang digunakan untuk pengeditan gambar. Sedangkan *hardware* yang digunakan adalah, *Processor Satellite C840*, *Hardisk 372 GB*, *Memory 8GD*, *DVD Room* dan *Printer Canon IP 2770*.

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang terdapat pada animasi interaktif mengenal batik Jogja ini yaitu meliputi bagaimana cara belajar mengenal batik Jogja, yaitu materi, dan latihan soal. Serta didalam pembelajaran mengenal batik jawa ini kita harus menyelesaikan latihan-latihan soal yang disediakan dalam animasi interaktif ini untuk mengetahui apakah mereka sudah memahami pengenalan batik jawa ini menggunakan animasi interaktif.