

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang

Saat ini teknologi telah berkembang pesat. Penggunaan teknologi dapat ditemukan pada hampir setiap aspek kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan oleh manusia adalah komputer. Komputer telah merambah ke berbagai bidang termasuk bidang animasi. Animasi yang saat ini banyak digunakan sebagai media menyampaikan informasi.

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut yang mudah, yaitu penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan animasi.

Sholat merupakan rukun islam yang kedua. Jadi, bagi siapapun yang hidup di dunia ini yang mau dirinya disebut dengan sebutan orang islam dan mukmin sejati maka harus melakukan sholat yang telah ditetapkan oleh syari'at sebagaimana firman-Nya dalam al-qur'an : "*wa'aqimushsholaat*" yang artinya "Dan dirikanlah sholat", yaitu sholat yang sesuai dengan apa yang pernah dilakukan oleh nabi besar Muhammad SAW.

Pada umumnya masih sedikitnya animasi yang menunjukkan informasi sholat fardhu 5 waktu lewat media pembelajaran animasi 3 dimensi dengan menarik yang dapat memberikan informasi mengenai informasi sholat fardhu 5 waktu lewat media simulasi animasi 3 dimensi berbasis multimedia. Dengan fakta demikian penulis beralasan untuk membuat simulasi animasi

yang memberikan informasi sholat fardhu 5 waktu kepada *user* untuk mengetahui sholat fardhu 5 waktu lewat multimedia interaktif.

Maka penulis mengangkat topik ini untuk diajukan dalam penulisan laporan skripsi dengan judul **“Media Pembelajaran Panduan Sholat Fardhu 5 Waktu Berbasis Multimedia”**.

## **I.2 Ruang Lingkup**

### **I.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, identifikasi masalah pada perancangan dan pembuatan simulasi 3 dimensi panduan sholat fardhu 5 waktu berbasis multimedia adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya media pembelajaran animasi 3 dimensi yang menunjukkan informasi panduan sholat fardhu 5 waktu berbasis multimedia.
2. Kurangnya minat dari kebanyakan orang untuk melakukan sholat dengan dengan baik khususnya sholat fardhu 5 waktu
3. Masih sedikitnya media pembelajaran multimedia dikalangan institusi pendidikan yang berhubungan dengan informasi panduan sholat fardhu 5 waktu.

### **I.2.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana menampilkan media pembelajaran 3 dimensi dengan baik ?
2. Bagaimana merancang animasi 3 dimensi yang memberikan informasi mengenai panduan sholat fardhu 5 waktu?

3. Bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran 3 dimensi panduan sholat fardhu 5 waktu itu seperti kondisi sebenarnya ?

### **I.2.3 Batasan Masalah**

Setelah meninjau uraian diatas maka dapat dirumuskan :

1. Animasi Dibuat Menggunakan *3DS Max*
2. Objek yang ditampilkan hanya mencangkup pada objek manusia utuh dan bangunan mesjid meliputi model kepala manusia, badan, tangan, kaki, warna, dan arsitektur bangunan masjid.
3. Desain *input* yang akan digunakan dalam penelitian ini diperlukan bagi penginputan data panduan sholat fardhu 5 waktu.
4. Desain *output* meliputi media pembelajaran beserta suara do'a dari panduan sholat fardhu 5 waktu yang ditampilkan.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **I.3.1 Tujuan**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun media pembelajaran yang menunjukkan informasi panduan sholat fardhu 5 waktu dengan menarik lewat simulasi animasi 3 dimensi.
2. Membuat media pembelajaran animasi 3 dimensi yang dapat memberikan informasi kostumisasi manusia yang melakukan panduan sholat fardhu 5 waktu tersebut.

#### **I.3.2 Manfaat**

Manfaat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah media pembelajaran interaktif bagi anak lewat simulasi animasi 3 dimensi.
2. Menambah wawasan bagi pengguna tentang ilmu sholat fardhu 5 waktu lewat multimedia interaktif.
3. Memberikan sumber informasi mengenai media pembelajaran animasi dengan menggunakan *3DS Max* dan *macromedia flash*.

#### I.4 Keaslian Penelitian

Sepengetahuan penulis, berikut ini adalah tabel keaslian penelitian tentang Media Pembelajaran Panduan Sholat Fardhu 5 Waktu Berbasis Multimedia :

**Tabel I.1. Keaslian Penelitian**

No	Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Asyrofil Afika Fatta, Kholid Fathoni, Setiawardhana  Politeknik Elektronika Negeri Surabaya	Rancang Bangun Aplikasi 3D Tuntunan Sholat untuk Anak	Membuat Aplikasi Tuntunan Sholat untuk Anak dengan menggunakan 3DS Max
2.	Fitriawati. 121020120073.  (2013)	Pembuatan Aplikasi Tata Cara Gerak Sholat Berbasis Multimedia Pada Taman Pendidikan Al-qur'an (TPQ) Plus  Baiturrahman Dengan Menggunakan <i>3DS Max Design</i>	Cara pembuatan Tata Cara Gerak Sholat Berbasis Multimedia

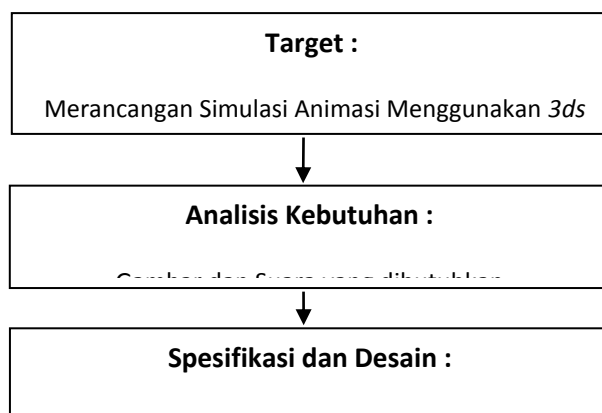
3	Septi Elvrilla. 50407798. (2011)	Augmented Reality Panduan Belajar Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat menggunakan Android	Membuat Aplikasi Gerakan Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat  Menggunakan Android
4	Cahya Budi Wibawa. (2011)	Pembuatan Film Animasi 3D Anak Berjudul  “Ayo Kita Sholat”	Tahapan Pembuatan Animasi 3D dan Gambaran Umum Tentang Sholat

## I.5 Metodologi Penelitian

Penulis mempelajari dasar teori yang merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Untuk itu penulis menggunakan beberapa cara untuk memperolehnya, diantaranya:

### I.5.1 Prosedur Rancangan

Setelah melakukan studi literatur atau langkah-langkah dan mengumpulkan data yang dilakukan untuk membuat simulasi animasi panduan sholat fardhu 5 waktu berbasis multimedia yang telah dikumpulkan sebelumnya, maka selanjutnya penulis mencoba merancang animasi dan tampilan perangkat lunak yang akan direalisasikan.



## **Gambar I.1. Prosedur Perancangan**

### **I.5.2 Analisis Kebutuhan**

Setelah melalui tahap prosedur rancangan, maka tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan perangkat lunak dan setelah itu masuk dalam tahap perancangan program animasi tersebut.

### **I.5.3 Spesifikasi dan Desain**

Pada tahap ini dilakukan spesifikasi dan desain perangkat lunak yang akan direalisasikan yaitu untuk membangun animasi ini menggunakan *3DS Max* dan bahasa pemrograman *Action Script*.

Sedangkan *software* pendukung yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan *software* *Adobe Photoshop* dan *Macromedia flash*.

Spesifikasi *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi simulasi 3 dimensi sholat fardhu 5 waktu berbasis multimedia ini adalah:

1. Spesifikasi minimal *hardware*
  - a. *Laptop Acer Aspire E1-470 14" inch.*
  - b. *Procesor Corei3 1,8 Ghz.*
  - c. *Harddisk 500GB.*
  - d. *RAM 2GB.*
  - e. *Vga Card Intel(R) HD Graphics 4000 128MB*
  - f. *Keyboard dan Mouse.*
2. Spesifikasi *software*
  - a. Sistem operasi : *Windows Xp Sp 3* atau *Windows 7*
  - b. *Development tool :3DS Max 2009, Adobe Photoshop, Macromedia flash, Corel Video Studio X7.*

#### **I.5.4 Implementasi dan Verifikasi**

Setelah analisis dan perancangan, maka perlu dilakukan implementasi atau uji coba animasi kemudian evaluasi dilakukan untuk pengembangan atau perbaikan dalam pembuatan animasi bila masih ditemukan kekurangan.

#### **I.5.5 Validasi**

Tahap ini diperlukan ide dan konsep animasi yang menambah wawasan media pembelajaran dan interaktif untuk mengevaluasi kinerja dan kehandalan perangkat lunak yang dibuat mengidentifikasi

kendala-kendala yang ada, misalnya kelengkapan data yang dibutuhkan untuk pembuatan animasi , maka pada tahap ini akan diusahakan untuk memperbaikinya dan menyempurnakannya.

## **I.6. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta metodologi penelitian.

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

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian 3D Max dan tujuan mempelajari 3D Max dan script yang digunakan dalam pembuatan Media Pembelajaran Panduan Sholat Fardhu 5 Waktu Berbasis Multimedia.

### **BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

Pada bab ini berisi perancangan dan pembuatan animasi Media Pembelajaran Panduan Sholat Fardhu 5 Waktu Berbasis Mutimedia.

### **BAB IV : HASIL DAN UJI COBA**

Hasil dari penyajian Media Pembelajaran Panduan Sholat Fardhu 5 Waktu, dengan menggunakan 3D Max dan



MacromediaFlash.

## **BAB V**

### **: KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran perbaikan dimasa yang akan datang.