

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi komputer mengalami perkembangan yang begitu pesat. Hal tersebut dapat dilihat dari kemajuan karya-karya animasi kartun dewasa ini. Penggunaan komputer terbukti mampu menutup berbagai kelemahan teknik manual yang umum digunakan, terutama dalam hal menampilkan efek realistik dalam penyajian. Untuk itu dibutuhkan sebuah sarana lebih menunjang penyampaian gagasan yang akan dipresentasikan. Animasi merupakan bagian dari sebuah desain objek yang kerap kali digunakan untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan interaktif. Animasi bisa diartikan sebagai perpindahan sebuah objek, bisa berupa bentuknya, posisinya, dan lainnya secara cepat sehingga akan menimbulkan pergerakan terhadap objek tersebut.

Setiap provinsi memiliki budaya dan ciri khas masing-masing. Kebudayaan adalah hasil karya suatu masyarakat yang berupa pengetahuan, keyakinan, seni, aturan, hukum adat dan kebiasaan. Kebudayaan di daerah yang satu dengan daerah yang lain tentu berbeda. Kebudayaan-kebudayaan yang dimiliki masing-masing daerah tersebut harus kita lestarikan. Salah satu cara untuk melestarikannya adalah dengan mengenalnya lebih dahulu.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mempunyai gagasan untuk membuat aplikasi pengenalan senjata tradisional berbasis multimedia. Maka

dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul “**Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Di Pulau Sumatera Berbasis Multimedia**”.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

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

Adapun identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Belum terdapat suatu aplikasi pengenalan senjata tradisional di pulau Sumatera berbasis multimedia.
2. Kurangnya media yang membantu masyarakat dalam media pembelajaran yang berbasis komputer.
3. Tingginya kebutuhan akan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar yang *efektif* dan *efisien*.

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

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

1. Bagaimana menghasilkan aplikasi pengenalan senjata tradisional di pulau Sumatera dengan bantuan media komputer?
2. Bagaimana memberikan informasi yang lebih jelas dalam belajar pengenalan senjata tradisional di pulau Sumatera dari aplikasi berbasis multimedia?
3. Bagaimana agar informasi yang diinginkan mengenai senjata tradisional dapat lebih mudah dipahami?

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

Adapun batasan masalah dalam skripsi ini antara lain:

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang pengenalan senjata tradisional setiap provinsi di pulau Sumatera.
2. Perancangan aplikasi menggunakan *Adobe Flash Professional CS 5* dan *3D Studio Max*.
3. Aplikasi ini hanya memperlihatkan *video* pengenalan dan fungsi senjata tradisional setiap provinsi di pulau Sumatera.

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

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

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Membangun atau merancang aplikasi pengenalan senjata tradisional di pulau Sumatera.
2. Untuk memberikan pengaturan tampilan yang lebih menarik.
3. Untuk membantu pengguna lebih mudah memahami fungsi senjata tradisional di pulau Sumatera.

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

Adapun manfaat dengan dilakukannya penelitian ini antara lain :

1. Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat mengenali dan mempelajari senjata tradisional di pulau Sumatera dengan lebih mudah.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat lebih menarik minat pengguna khususnya anak-anak dalam mengenal senjata tradisional.
3. Memanfaatkan teknologi digital untuk keperluan pendidikan.

## I.4. Metodologi Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain :

### I.4.1. Analisa Sistem

Penulis melakukan studi kepustakaan (*library research*) untuk memperoleh data yang berhubungan dengan pengenalan senjata tradisional di pulau Sumatera melalui buku-buku, artikel-artikel maupun penelusuran gambar internet yang berhubungan penulisan skripsi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan teori tentang pembuatan aplikasi sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

## I.5 Keaslian Penelitian

Penelitian yang berhubungan dengan rancang bangun aplikasi pengenalan senjata tradisional di pulau sumatera berbasis multimedia ini dapat dilihat dalam table 1 berikut ini :

**Tabel 1.1. Keaslian Penelitian**

No.	Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	Susan Nur Indah Sari, M. Al' Amin.	Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Sistem Pencernaan Manusia Menggunakan Objek 3D Berbasis Multimedia untuk Tahap SD	Aplikasi ini membahas pengenalan sistem pencernaan manusia untuk tahap SD dan menampilkan bagian-bagian dari sistem pencernaan manusia.
2.	Deddy Suhardiman, dkk.	Pembuatan simulasi pergerakan objek 3D (Tiga Dimensi) menggunakan <i>OpenGL</i>	Di dalam penelitian ini, digunakan objek 3D dengan cara memvisualisasikan grafik/gambar ke dalam bentuk tiga dimensi, <i>OpenGL</i> sebagai library berbasis grafik tiga dimensi yang di compile menggunakan C++
3.	Apri Santoso	Rancang bangun aplikasi pembelajaran organ	Dalam rancang bangun ini menggunakan <i>Autodesk</i>

		tubuh berbasis <i>augmented reality</i>	<i>3ds Max</i> dibantu Metodologi <i>Mircosoft</i> <i>Solution Framework</i> (MSF) dan <i>Augmented</i> <i>Reality</i> .
--	--	--	--

## I.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan ini sendiri.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan 3D desain tampilan senjata tradisional, membahas tentang penampilan desain grafis, animasi, modeling, rendering, dan 3D.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tetang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan desain animasi yang dirancang.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan skripsi yang berisikan kesimpulan atau hasil analisa dan perancangan serta berisikan saran-saran.