

# Bab 1 Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu bentuk media hiburan yang telah ada sejak tahun 1906 hingga sekarang [1]. Animasi adalah serangkaian gambar diam yang diputar secara berturut-turut dengan cepat sehingga menampilkan sebuah ilusi gerakan [2]. Saat ini, teknologi di dunia semakin berkembang dan salah satunya adalah perkembangan animasi [3]. Animasi dapat menyampaikan pesan secara efektif dan menarik karena pada dasarnya manusia lebih cepat mencerna suatu informasi secara visual [4]. Selain itu, animasi dapat dinikmati oleh segala kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa [5].

“Yuk Belajar *Shalat*” adalah sebuah aplikasi edukatif yang dirancang sebagai alat bantu untuk belajar *Shalat* bagi anak-anak kelas 1 SD Islam Cendekia Muda. Perancang aplikasi ini bertujuan untuk membantu guru-guru SD Islam Cendekia Muda untuk menerapkan tata cara *Shalat* ke murid-murid selain itu untuk menghibur dan memotivasi anak-anak untuk belajar *Shalat*. Namun dikarenakan rentang perhatian anak-anak sangat pendek [6]. Diperlukan media yang dapat menarik anak-anak untuk menggunakan aplikasi tersebut serta dapat menyampaikan materi yang diajarkan secara jelas [7].

Dalam membangun sebuah aplikasi, konten yang ada dalam aplikasi harus diperhatikan karena hal tersebut bertugas sebagai penghubung antara pengguna dengan informasi yang terdapat dalam aplikasi tersebut sehingga dapat menarik perhatian pengguna [8]. Perancangan Animasi 2D sebagai penyampaian materi praktik *Shalat* pada sebuah aplikasi merupakan salah satu komponen yang penting untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna dalam memahami materi yang disampaikan pada aplikasi tersebut, sehingga tujuan dari aplikasi tersebut dapat dicapai oleh pengguna [9].

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana cara membuat materi aplikasi edukasi pembelajaran *Shalat* ini agar informasi yang disampaikan dapat diperoleh secara cepat dan akurat yang dapat digunakan oleh guru PAI SD Cendekia Muda dalam mengajarkan muridnya tentang Materi *Shalat*.

## 1.3 Tujuan

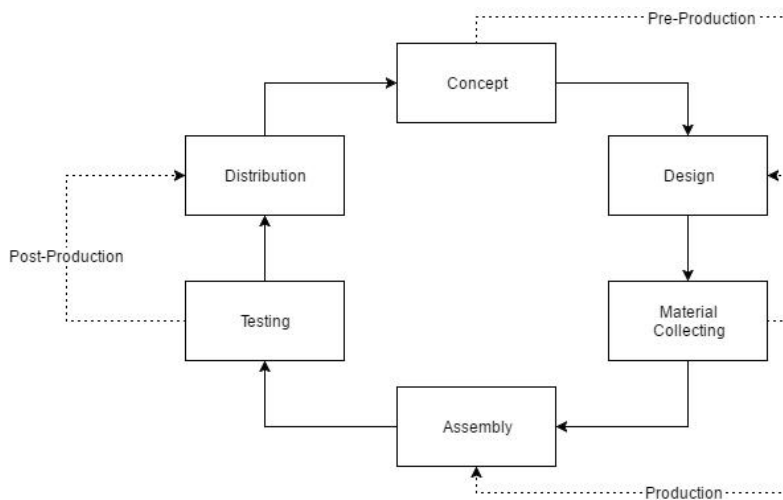
Berdasarkan dari Perumusan Masalah diatas, tujuan dari Proyek Akhir ini adalah dengan membuat animasi 2D praktek *Shalat* untuk materi pembelajaran pada aplikasi “Yuk Belajar *Shalat*” sesuai dengan kebutuhan guru PAI SD Cendekia Muda.

## 1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Guna memperjelas masalah yang akan dibahas agar pembahasan tersebut tidak menyimpang, diperlukan sebuah sistem ruang lingkup. Berikut Ruang Lingkup perancangan animasi 2D gerakan *Shalat* untuk materi pembelajaran pada aplikasi “Yuk Belajar *Shalat*”:

1. Penulis memfokuskan pengerjaan hanya pada bagian Materi aplikasi “Yuk Belajar *Shalat*” yang meliputi materi *Wudhu* dan materi waktu *Shalat*.
2. Tokoh Karakter yang digunakan hanya terdiri dari dua karakter, laki-laki dan perempuan.
3. Materi *Shalat* berupa animasi praktik *Shalat* wajib 5 waktu.
4. Materi *Wudhu* berupa animasi praktik ber*Wudhu*.

## 1.5 Metodologi Pengerjaan



Gambar 1. 1 Alur kerja metodologi Multimedia Development Life Cycle

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari tahap *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*. Tahap *Pre-Production* meliputi *Concept* dan *Design*. Tahap *Production* yang meliputi *Material Collecting* dan *Assembly*. Dan tahap *Post-Production* yang meliputi *Testing* dan *Distribution* [7].

Tahap *Pre-Production* dimulai dari perancangan *Concept* dimana terdapat beberapa tahapan yang harus diperhatikan antara lain menentukan tujuan aplikasi yaitu untuk mempermudah guru PAI dalam mengajarkan siswa tentang tata cara ber*Wudhu* dan tentang 5 waktu *Shalat* wajib dengan menggunakan perantara *smartphone android* dan melakukan identifikasi pengguna. Dan pada tahap design, dilakukan penentuan alur penggunaan aplikasi dengan UML, pembuatan spesifikasi aplikasi menggunakan struktur navigasi, membuat mockup tiap halaman materi, desain karakter, dan membuat *storyboard* animasi.

Tahap *Production* dimulai pada tahap *Material Collecting*, dimana pada tahap ini dilakukan pembuatan semua kebutuhan yang telah direncanakan pada tahap *Pre-Production*. Yaitu meliputi finalisasi desain karakter yang telah dibuat, pembuatan animasi gerakan *Shalat* dan tata-cara ber*Wudhu*, pembuatan gambar *background* untuk materi waktu *Shalat*, dan lainnya.

Tahap *Post-Production* dimulai pada tahap *Assembly* dimana semua materi yang sudah dikumpulkan pada tahap *Pre-Production* dimasukkan dan disusun dalam aplikasi *Unity* versi 2019.1.14f1. Pada tahap *testing* dilakukan *beta testing* dan menghimpunkan kuisisioner dari tim guru PAI SD Cendekia Muda. untuk mengetahui sejauh mana kualitas aplikasi yang dibangun.

## 1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan

Alur waktu rencana jadwal pengerjaan Proyek Akhir ini dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

No	Deskripsi Kerja	Desem ber				Janu ari				Febu ari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan kebutuhan pengguna	■	■	■																									
2	Analisis kebutuhan pengguna		■	■	■	■	■	■	■																				
3	Perancangan solusi					■	■	■	■					■	■	■	■												
4	Implementasi									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
5	Pengujian																							■	■				
6	Pembuatan proposal PA	■	■	■	■					■	■	■	■					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■