

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMAIT UMMUL QURO BOGOR merupakan sekolah menengah atas yang didirikan oleh Yayasan UMMUL QURO BOGOR pada tahun 2011, sekolah ini terletak dikota Bogor, Jawa Barat, Kecamatan Tanah sareal. Sebelumnya Yayasan UMMUL QURO BOGOR sudah membangun SDIT, TKT, dan SMPIT UMMUL QURO BOGOR.

Dengan hasil dari wawancara yang dilakukan terhadap narasumber yaitu wakil SMAIT UMMUL QURO BOGOR, peserta didiknya belum memiliki media pembelajaran Bahasa Inggris, berdasarkan wawancara tersebut dapat diambil beberapa kesimpulan untuk pengambilan topik yaitu tentang *grammar* dan *reading*.

Pembelajaran *grammar* dan *reading* menjadi salah satu hal penting dalam penggunaan Bahasa Inggris yang baik, bisa dikatakan grammar dan reading sangat penting dalam Bahasa Inggris untuk panduan merangkai kosakata yang baik dan benar.

Dengan hasil wawancara sebelumnya, untuk dapat mengatasi solusi yang dihadapi SMAIT UMMUL QURO BOGOR adalah membuat media pembelajaran yang dapat menjadi daya Tarik peserta didiknya yaitu Animasi Pada Aplikasi Permainan Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris. Didalamnya terdapat animasi yang baik dan *story telling*, untuk mendukung animasi pada aplikasi permainan ini penulis menggunakan software blender dan unity untuk mendukung pembuatan asset 3D.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dihadapi SMAIT UMMUL QURO BOGOR membutuhkan aplikasi permainan edukasi pelajaran Bahasa Inggris dengan multimedia animation yang atraktif dan *story telling* baik.

1.3 Tujuan

Adapun Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat Animasi untuk aplikasi permainan Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Multimedia Development Life Cycle sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas 1 - 3 SMA.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Proyek Akhir ini diantaranya sebagai berikut :

1. Versi Android minimal yang digunakan adalah Android Nougat.
2. Aplikasi didistribusikan dan dipasang tidak melalui Play Store.
3. Kuis yang diberikan untuk SMAIT UMMUL QURO BOGOR.
4. Animasi yang berikan bersifat atraktif dan story telling yang baik untuk SMAIT UMMUL QURO BOGOR.

1.5 Definisi Operasional

Beberapa kata kunci yang ada dalam proyek ini diantaranya sebagai berikut :

1. Animasi

Animasi adalah rangkaian media yang berisi tayangan terdiri dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi, serta suara pada suatu aktivitas pergerakan. Melalui video berbasis animasi, informasi yang tersedia dapat disampaikan dengan gamblang serta bisa membantu peserta didik dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses belajar mengajar.

2. Game Edukasi

Game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan mendukung Pengajaran dan pembelajaran. Media ini memiliki kelebihan dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam penyampaian materi, game edukasi membuat pembelajaran tersebut menjadi sebuah permainan dimana peserta didik belajar Ketika mereka berhadapan atau menemukan misi, tantangan, dan hambatan didalam game dukasi.

3. Unity

Unity adalah game engine merupakan sebuah software pengolah gambar, grafik, suara, input, dan lain-lain yang ditujukan untuk membuat suatu game, meskipun tidak selamanya harus untuk game.

4. Blender

Blender adalah perangkat kreasi 3D yang bersifat gratis dan open source. Blender mendukung seluruh alur kerja 3D seperti modeling, rigging, animasi, simulasi, rendering, compositing dan motion tracking, bahkan pengeditan video dan pembuatan game. Blender sangat cocok digunakan oleh perseorangan maupun oleh studio kecil yang bermanfaat dalam proyek 3D.

1.6 Metode Pengerjaan

Adapun metodologi yang digunakan pada proyek akhir adalah *Multimedia Development Life Cycle*. Menurut Rickman Roedavan, Bambang Pudjoatmodjo, dan Aprianti Putri Sujana pada tahun 2022 *Multimedia Development Life Cycle* adalah siklus pengembangan produk multimedia yang dimulai dengan analisis produk, desain produk, pengembangan produk, dan tahap peluncuran. Meskipun memiliki akar pengembangan yang sama dengan *software Development Life Cycle* (SDLC), (MDLC) memiliki karakteristik unik terkait dengan pengembangan dan pengguna *element* multimedia.