

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran. Adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran menjadi lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti.

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya memiliki Kantor Urusan Hubungan Internasional (KUHI) atau biasa disebut dengan *International Office* yang mempunyai banyak program kegiatan, dimana salah satu programnya adalah *Student Mobility*. *Student Mobility* merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan menjadi pelajar di luar negeri selama 1 semester. Program ini merupakan kegiatan untuk mahasiswa yang ingin melakukan *Study Abroad* dan merasakan pengalaman belajar di luar negeri dengan *education system* yang berbeda di lingkungan yang baru sekaligus berkreatifitas dan berinovasi dalam pengembangan diri. Salah satu manfaat mengikuti *Student Mobility* adalah mahasiswa bisa memperluas jaringan internasional dan mendapat perspektif internasional terkait dengan wawasan dan pengetahuan.

Adapun salah satu universitas yang menjadi tujuan dari program *Student Mobility* ini adalah Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM), Malaysia. UTeM adalah salah satu dari universitas negeri terbaik di provinsi Melaka. UTeM juga memiliki kompetensi terbaik pada bidang komputer, dan salah satu jenis Mata Kuliah tersebut yaitu pada bidang animasi interaktif pada mata kuliah *Multimedia System*.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi hingga media animasi interaktif masa kini telah membawa dampak yang signifikan terhadap aspek proses belajar mengajar antara mahasiswa dan dosen. UTeM telah menerapkan media pembelajaran tersebut sebagai alat bantu para mahasiswa

dan dosen untuk bisa lebih mudah dan efektif dalam melakukan proses belajar mengajar selain itu media pembelajaran interaktif berbasis 2D ini juga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman mahasiswa dengan metode visual yang interaktif.

Oleh karena itu pengenalan animasi interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* sangat penting sebagai bagian dasar untuk membuat media pembelajaran interaktif 2D. Melalui program yang diadakan Kantor Urusan Hubungan Internasional (KUHI) dengan nama program *Student Mobility* ke Malaysia yang dapat menghasilkan pembelajaran tentang pengenalan animasi interaktif ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk memahami bagaimana dasar pembuatan animasi media pembelajaran bahkan hingga pembuatan permainan 2D atau 3D menjadi lebih interaktif.

Berdasarkan uraian diatas maka dari itu penulis memilih judul Laporan Kerja Praktek yaitu : **“Rancang Bangun *Happier* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi 2D di Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka dapat diambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana membuat animasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* ?”.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperoleh pemahaman mendalam, penulis membatasi pembahasan dalam laporan kerja praktek ini hanya pada lingkup bagaimana proses pembuatan animasi media pembelajaran interaktif *Happier-App to Boost Your Happiness* dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* dan bahasa pemograman *ActionScript 2.0*.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Dapat membantu mahasiswa untuk mengurangi tingkat stres dengan animasi media pembelajaran interaktif *Happier*.
2. Menambah wawasan mahasiswa tentang dasar-dasar pembuatan *Flash Animation 2D*.
3. Laporan hasil dari pertukaran pelajar ini diharapkan dapat menjadi bahan literatur mahasiswa yang akan membuat laporan kerja praktek *Student Mobility* berikutnya.
4. Mampu memahami dasar-dasar animasi 2D menggunakan *Flash Animation*.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat animasi 2D media pembelajaran interaktif *Happier* sebagai.
2. Mahasiswa yang mengalami stres dapat memperoleh informasi sekaligus relaksasi daripada *feature* musik yang disajikan *Happier* dengan *user interface* yang interaktif.

1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1.5.1 Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan program Student Mobility periode 8 dilaksanakan selama 1 semester, terhitung mulai dari 25 September 2018 sampai tanggal 11 Januari 2019.

1.5.2 Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja praktek ini dilakukan di Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM), Durian Tunggal, Alor Gajah, Melaka, Malaysia.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, manfaat dan tujuan penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori-teori dasar yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan kerangka pemecahan masalah, metode pengumpulan data, analisis permasalahan, rancangan desain interface dan tools-tools apa saja yang digunakan dalam pembuatan animasi media pembelajaran interaktif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dari pembuatan animasi 2D menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3* yang berupa media pembelajaran interaktif yang terdiri dari banyak layer, diantaranya halaman awal yang memiliki tampilan beberapa pilhan menu yaitu *About, Causes of Stress, Tips, Playlist, Contact*, dan *Profile*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang terkait dengan pembahasan dalam laporan kerja praktek ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN