

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni tak lepas dari siapapun orang di muka bumi ini, dan manusia sebagai makhluk yang memiliki akal sempurna pasti akan mencintai itu. Berbagai cara dikembangkan agar seni dapat diserap dengan sempurna oleh pecintanya tanpa melihat segi apapun yang ada. Teknologi saat ini menjadi sesuatu yang sangat berperan penting dan mengambil banyak sekali andil dalam kehidupan manusia, dengan teknologi manusia dapat mengetahui apapun yang mereka inginkan termasuk untuk mempelajari seni. Sulap, merupakan salah satu seni tertua yang ada di Bumi semenjak 2700 tahun Sebelum Masehi, kala itu sulap masih sangat tradisional dan kuno tetapi menjadi suatu hiburan yang sangat diminati pada masanya.

Kala ini, sulap menjadi sebuah seni yang meningkat derajatnya, dengan munculnya banyak sekali trik – trik terbaru yang dilakukan oleh pesulap – pesulap hebat saat ini. Hal itulah yang membuat, anak – anak, remaja hingga orang dewasa pun ingin mempelajarinya dengan baik. Tetapi banyak sekali kendala yaitu tidak tersedianya sarana yang sangat tepat untuk mempelajarinya, karena pembelajaran sulap membutuhkan visualisasi yang cukup tinggi hingga orang dapat mempelajarinya secara sempurna. Maka untuk membantu keinginan – keinginan tersebut, dibutuhkan sebuah metode pembelajaran baru, yaitu dengan adanya pembuatan “Aplikasi interaktif Pembelajaran Sulap menggunakan *Adobe Flash*”. Dengan adanya aplikasi ini, seseorang dapat sangat dengan mudah mempelajari beberapa teknik dan trik di dalam sulap yang sangat dibutuhkan tanpa menggunakan alat khusus, tetapi hanya menggunakan benda sehari – hari yang dapat dipraktekkan langsung oleh anak berumur 10 tahunan ke atas. Aplikasi ini akan dibangun seunik dan

semudah mungkin agar pengguna merasa nyaman menggunakannya tanpa harus memiliki keahlian atau melakukan penginstalan aplikasi ke komputer dan dapat menggunakannya dengan sangat mudah tanpa harus bingung dengan bahasa yang ada, karena aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia didalamnya sehingga pengguna akan sangat asyik dan sangat terhibur dalam penggunaannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hal diatas penulis pun menyimpulkan beberapa hal dibawah ini sebagai masalah yang ada :

- a. Sulitnya mendapatkan informasi tentang Seni Sulap untuk kalangan bebas atau umum.
- b. Belum maraknya pembelajaran khusus untuk Seni Sulap, terutama menggunakan media interaktif.
- c. Banyaknya pendapat yang salah tentang Seni Sulap, hingga menimbulkan keengganan untuk mempelajarinya

1.3 Batasan Masalah

Mengingat ruang lingkup dalam Sulap sangatlah besar karena teknik dan trik sulap mengalami perkembangan yang pesat saat ini, maka batasan aplikasinya adalah sebagai berikut :

- a. Membuat aplikasi yang *simple* dan menarik tapi efektif serta mudah di pahami oleh pengguna dengan pembelajaran secara teori dan kemudian diselipkan video tutorial didalamnya.
- b. Aplikasi ini dibuat lebih kompleks karena memiliki pertanyaan evaluasi tentang sejarah sulap secara interaktif untuk kemudian dilanjutkan kepada tutorial sulap yang disediakan.

- c. Aplikasi ini hanya membahas teknik yang menggunakan benda – benda sehari hari, tidak menggunakan alat khusus sehingga mudah dipraktekkan. Meliputi, Sulap Uang, sendok dan mental.
- d. Aplikasi ini menggunakan video tutorial yang dikemas sangat unik dan detail hingga pengguna dapat mengerti dengan mudah tanpa pendamping.
- e. Aplikasi ini lebih disarankan untuk pengguna dari umur 10 tahun keatas.
- f. Aplikasi ini tidak memiliki menu update via *online*, karena *flash* tidak memungkinkan untuk melakukannya. Jadi aplikasi ini, terdiri dari versi yang berkelanjutan dari versi satu dan selanjutnya tergantung sampai mana pengembangannya nanti oleh pembuat aplikasi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan “Aplikasi interaktif Pembelajaran Sulap menggunakan *Adobe Flash*” adalah sebagai berikut :

- a. Menjadi salah satu solusi dari sebuah peminatan seni yang sekarang masih sulit untuk di dapatkan oleh kalangan luas dengan penggunaan yang mudah dan menyenangkan bagi si pengguna.
- b. Membantu pengguna mengenal sulap lebih banyak dari sejarah dan pembahasan tiap teknik yang digunakan dalam tutorial yang disediakan hingga tips –tips yang disediakan untuk menyempurnakan teknik tersebut.
- c. Memberikan pemahaman serta penjelasan secara umum tentang seni sulap yang mempengaruhi kemajuan dari si pengguna.

1.5 Metode Penelitian

a. Perencanaan

Di dalam penelitian selalu ada perencanaan, dalam penelitian ini perencanaan dibagi menjadi :

1) Metode Pengumpulan Data

a. Metode literature, dimana penulis mencari sumber informasi dari buku,DVD,serta berbagai sumber lainnya.

b. Observasi, dimana penulis mengumpulkan beberapa fakta dan fenomena yang terjadi pada masyarakat umum.

2) Melakukan Studi Kelayakan

Studi kelayakan dilakukan untuk menilai dapat tidaknya suatu proyek dilaksanakan dengan berhasil dan sesuai dengan yang di harapkan, adapun beberapa pertimbangan dan perbandingan yang akan digunakan meliputi :

a. *Performance*

Disini akan dibahas semua aspek dan faktor yang membedakan antara metode pembelajaran yang umum dengan yang metode baru yang penulis suguhkan.

b. Biaya

Dalam pembahasan ini, akan dirincikan pula perbandingan dan efektifitas biaya antar metode yang berbeda satu sama lain dan menghasilkan suatu pernyataan.

b. Analisis

Analisa dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1) Identifikasi Penyebab masalah

Yaitu melakukan identifikasi terhadap faktor – faktor yang menimbulkan masalah atau hal yang ingin dipecahkan dan kemudian di implementasikan menjadi sebuah proyek.

2) Menentukan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan. Penelitian terapan atau *applied research* dilakukan berkenaan dengan kenyataan-kenyataan praktis, penerapan, dan pengembangan ilmu pengetahuan yang dihasilkan oleh penelitian dasar dalam kehidupan nyata. Penelitian terapan berfungsi untuk mencari solusi tentang masalah-masalah tertentu. Tujuan utama penelitian terapan adalah pemecahan masalah sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia baik secara individu atau kelompok maupun untuk keperluan industri atau politik dan bukan untuk wawasan keilmuan semata (Sukardi, 2003). Dengan kata lain penelitian terapan adalah satu jenis penelitian yang hasilnya dapat secara langsung diterapkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

3) Merencanakan Jadwal Penelitian

Menggunakan aplikasi Ms.Project, yang akan membantu penjadwalan setiap rencana – rencana dalam proyek ini agar berjalan dengan baik dan teratur untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai harapan yang diinginkan.

4) Analisa Sistem Berjalan

Menjelaskan system yang sedang berjalan menggunakan flowchart dalam penjabaran yang teratur.

5) Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan system dibagi menjadi dua yaitu:

a. Analisa Perangkat Lunak

Perangkat Lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan dan penggunaan system yaitu *Adobe Flash ,Adobe Photoshop,Adobe Premiere , Cool Edit Pro, dan Format Factory.*

b. Analisa Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan dan penggunaan system yaitu Laptop, External DVD RW, Handy Cam.

c. Perancangan

Dalam penelitian ini rancangannya terdiri dari:

1) Input

Rancangan input merupakan awal dimulainya proses pengolahan data dari bahan mentah yaitu berupa dokumen barang dan benda berupa angka atau tabel yang terlibat dalam organisasi menjadi bahan jadi berbentuk informasi yang mempunyai kualitas yang akurat .

2) Output

Output dari perancangan ini menggunakan Ms. Word sebagai bentuk tampilan interface sementara yang akan terealisasi berikutnya. Baru kemudian akan dilakukan pengambilan tampilan interface jadinya dengan menggunakan *print screen*.

d. Implementasi

Implementasi terbagi menjadi :

1) Instalasi Perangkat Keras

Pembahasan tentang seluruh instalasi perangkat keras yang digunakan dalam kebutuhan proyek seperti pen tablet dll.

2) Instalasi Perangkat Lunak

Pembahasan mengenai instalasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengerjaan proyek seperti *Adobe Flash* dll serta driver – driver dari perangkat keras yang telah terpasang.

3) Pengujian Perangkat Lunak

Black-box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk

menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur internal benda uji itu. Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Ini biasanya terdiri dari kebanyakan jika tidak semua pengujian pada tingkat yang lebih tinggi, tetapi juga bisa mendominasi unit testing juga.

1.6 Sistematika Penulisan

- a. Bab I Pendahuluan
Menguraikan latar belakang, masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika sebuah aplikasi interaktif.
- b. Bab II Landasan Teori
Merupakan uraian tentang Teknik Sulap secara umum serta teknologi yang dibutuhkan untuk membuat sebuah aplikasi interaktif.
- c. Bab III Pemodelan Proyek
Pada bab ini akan menampilkan penjadwalan proyek , *meeting plan*, analisa resiko serta indentifikasi – identifikasi yang diperlukan.
- d. Bab IV Analisis dan Perancangan Sistem
Bab ini berisi antara lain analisa masalah dan gambaran umum masalah serta penyelesaiannya.
- e. Bab V Implementasi dan Pembahasan
Pada Bab ini akan dijelaskan hasil serta pembahasan tentang hasil dari aplikasi interaktif ini

f. Daftar Pustaka

Pada bagian ini akan dipaparkan sumber –sumber literature yang digunakan untuk penulisan skripsi ini.

g. Lampiran

Pada bagian ini berisi tentang informasi tambahan seperti *source code* dll jika ada.