

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam proses belajar mengajar yang merupakan hal terpenting adalah proses, dikarenakan inilah yang akan menentukan tercapainya atau tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang dapat terjadi seperti perubahan sifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), ataupun nilai dan sikap (afektif). Seiring berjalannya dengan perkembangan teknologi dan informasi sudah menjadi sebuah hal yang tidak dapat dipungkiri lagi. Berkembang pesatnya kecanggihan teknologi dan informasi sangat membantu manusia untuk semakin terbiasa dengan teknologi.

Animasi Interaktif adalah sebuah aplikasi yang menggabungkan animasi dengan interaksi, penggabungan ini menghasilkan bentuk 2D maupun 3D yang disajikan dalam sebuah lingkup secara bersamaan. Dengan memanfaatkan teknologi AR juga, maket/miniaturnya rumah yang biasa digunakan untuk memberi contoh rumah dapat digantikan dengan model rumah 3D yang ditampilkan secara virtual menggunakan perangkat *mobile android* [1].

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, penulis merancang aplikasi Animasi Interaktif untuk memperkenalkan Tata Surya. Dengan judul, “Perancangan Animasi Interaktif untuk Aplikasi Teknologi AR (Augmented Reality) sebagai Pengenalan Tata Surya“, aplikasi ini dibuat dalam *platform mobile* yang sudah dilengkapi dengan fitur animasi, maka diharapkan agar dapat membantu pembelajaran dengan efektif dan efisien siswa/siswi SDN 1 Bodelor dalam mengenal Tata Surya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan membuat Animasi Interaktif berbasis *platform mobile* sebagai media pembelajaran untuk pengenalan tata surya?
2. Bagaimana cara menyampaikan suatu pembelajaran yang menarik dan interaktif agar diminati oleh peserta didik?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari pengerjaan proyek akhir ini adalah membuat Aplikasi Pengenalan Tata Surya dalam bentuk animasi interaktif berbasis aplikasi *mobile*. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi interaktif sebagai media pembelajaran.
2. Membuat animasi interaktif dan dilengkapi dengan fitur pengenalan tata surya serta animasi yang dapat digunakan oleh siswa/siswi SDN 1 Bodelor.

### 1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Melihat dari tema yang telah diambil yaitu membuat sebuah aplikasi edukasi dengan animasi. Seperti:

1. Aplikasi ini akan dijalankan dalam *system* Android dengan minimum versi Nougat, yang berisi aplikasi edukasi dengan animasi intraktif yang berisi tentang surya.
2. Aplikasi bersifat interaktif untuk pembelajaran materi Tata Surya untuk siswa/siswi kelas 6 SD.
3. Dalam studi ini tidak mengutamakan *modeling* 3D ataupun 2D dikarenakan tujuan proposal ini mengutamakan animasi interaktif dalam *platform mobile*.
4. Menggunakan *Unity* sebagai alat untuk membangun aplikasi. Adapun *Blender* yang mungkin digunakan untuk kebutuhan objek 3D. *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* yang akan digunakan sebagai pembuatan *user interface* dan kebutuhan objek 2D lainnya.

### 1.5 Luaran

Adapun luaran dari proyek akhir yang akan dicapai adalah sebuah aplikasi animasi interaktif dalam *platform mobile* yang akan didistribusikan untuk siswa/siswi SDN 1 Bodelor.