

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan animasi *content* untuk *speed reading* ini adalah animasi sangat bermanfaat untuk menunjang dan meningkatkan pemahaman belajar dan mudahnya para pengguna untuk memahami semua yang dijelaskan di dalam aplikasi *speed reading* tersebut.

Speed reading adalah metode membaca yang mengutamakan kecepatan dengan menggunakan gerakan mata dan dilakukan tanpa suara yang bertujuan untuk memperoleh informasi secara cepat dan cermat dalam waktu singkat.

Menurut Soedarso di dalam bukunya *Speed Reading* (Gramedia Pustaka Utama, 11,2004) mengatakan “metode *speed reading* merupakan semacam latihan untuk mengelola secara cepat proses penerimaan informasi”. Informasi itu kemudian disimpan dalam otak.

Membaca merupakan suatu proses penyandian kembali dan proses pembacaan sandi. Aspek ini menghubungkan kata-kata tulis dengan makna bahasa lisan, hal ini mencakup pengubahan tulisan atau cetakan menjadi bunyi yang bermakna. Seseorang yang sedang membaca berarti sedang melakukan suatu kegiatan dalam bentuk berkomunikasi dengan diri sendiri melalui lambang tertulis. Seorang pembaca yang baik adalah seorang yang dapat mengambil tanggapan mengenai bahasa dan pengertian dengan kecepatan yang lumayan, kemampuan membaca yang baik merupakan hal yang sangat penting dalam suatu bacaan.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, tanpa kita kehendaki tuntutan kehidupan meningkat. Artinya orang wajib mengejar semua informasi, ia harus memiliki keterampilan mengumpulkan data dengan cepat sekaligus benar. Dan disinilah membaca cepat (*speed reading*) menjadi utama, oleh karena itu dibuatlah multimedia interaktif *speed reading*.

Menurut Rosch dalam (Darmo, Jarot S., Shenia Ananda, 2009:1). Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video. Sedangkan menurut Turban dalam (Darmo, Jarot S., Shenia Ananda, 2009:1), multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, di mana media tersebut dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Jadi multimedia interaktif adalah media yang terdiri dari banyak komponen/media yang saling terintegrasi yang mampu untuk berinteraksi dengan penggunanya.

Dan untuk menunjang pembuatan multimedia interaktif *speed reading* dibuatlah animasi untuk menunjang dan meningkatkan pemahaman belajar dan mudahnya para pengguna untuk memahami semua yang dijelaskan di dalam aplikasi *speed reading* tersebut.

Dari pemaparan tersebut penulis ingin membuat animasi *content* untuk *speed reading* yang membantu user dalam mengatasi kesulitan dalam membaca.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditulis perumusan masalah yaitu bagaimana membuat animasi *content* untuk *speed reading*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka hanya akan membahas pembuatan animasi *content* untuk *speed reading*.

1.4 Tujuan

Tujuan Pembuatan animasi *content* untuk *speed reading* adalah untuk membantu menunjang dan meningkatkan pemahaman belajar dan mudahnya para pengguna untuk memahami semua yang dijelaskan di dalam aplikasi *speed reading* tersebut.

1.5 Manfaat

1. membantu berbicara secara efektif .
2. meningkatkan pemahaman dalam membaca.

1.6 Pelaksanaan

Kerja Praktik ini dilaksanakan di PT.Siap Technovation Unggul di Ruko Mangga dua Blok A9 No.7 Jl.Jagir Wonokromo No.100,Surabaya. Waktu pelaksanaannya dari tanggal 8 Juli sampai tanggal 8 Agustus Tahun 2013 dari hari Senin sampai Jum'at mulai dari pukul 09.00 WIB – 17.00 WIB dan Hari sabtu mulai pukul 09.00 WIB – 14.00 WIB.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Kerja Praktek ini akan disusun sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada Bab I ini ada beberapa materi yang akan dijelaskan, yaitu:

1.1 Latar Belakang Masalah

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Batasan Masalah

1.4 Tujuan

1.5 Manfaat

1.6 Pelaksanaan

1.7 Sistematika Penulisan

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada Bab II ini akan dijabarkan tentang berbagai macam teori yang menjadi dasar dalam perancangan karya pada Kerja Praktek ini.

BAB III: METODE PERANCANGAN

Pada Bab III ini akan dijabarkan metode penelitian yang sesuai untuk mendukung metode perancangan karya yang akan dikerjakan pada Kerja Praktek ini.

BAB IV: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab IV ini berisi tentang penjelasan umum tentang gambaran perusahaan tempat Kerja Praktek ini, yaitu gambaran umum tentang PT. Siap Technovation Unggul Surabaya.

BAB V: IMPLEMENTASI KARYA

Bab V ini merupakan hasil implementasi hasil karya dari metode perancangan pada Bab III.

BAB VI: PENUTUP

Pada Bab VI ini akan dijelaskan beberapa hal, meliputi:

6.1 Kesimpulan

Bagian ini akan dijelaskan inti sari dari seluruh kegiatan selama Kerja Pratek, khususnya akan dijabarkan secara singkat dari masalah yang diangkat atau yang dikerjakan.

6.2 Saran

Bagian ini akan dijelaskan tentang kelebihan dan kekurangan selama kegiatan Kerja Praktek berlangsung.

STIKOM SURABAYA