

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Multimedia Interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, *video*, interaksi yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, Arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi¹¹.

Multimedia dan Interaktif dapat disimpulkan, bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya.

Saat ini, sudah banyak sekali masyarakat yang sudah tidak mengerti atau tidak peduli lagi akan kesenian Alat Musik Tradisional, dengan tidak adanya perhatian tersebut sedikit tidak akan mengurangi hal-hal yang dapat mengalami perubahan, bahkan ada yang tidak di ketahui dan tidak dipikirkan lagi, dengan demikian sekarang ini terasa sudah banyak kehilangan jejak untuk mencari nilai-nilai filosofi, nilai magis, dari khasanah peninggalan yang diwarisi nenek moyang.

Alat Musik Tradisional merupakan salah satu alat musik jenis perkusi yang dimainkan pada acara kedaerahan. Saat ini alat musik ini sudah dibuat dalam bentuk yang menarik sebagai alat musik yang dapat digunakan untuk mengenal

¹ M. suyanto. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andy Offset Yogyakarta, Hal 23

musik bagi anak-anak dengan warna-warna yang menarik. Dalam penelitian ini akan dibuat *virtual* pada Alat Musik Tradisional yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Aplikasi ini menyediakan lagu anak-anak dan anak-anak dapat memainkannya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dalam Metode penelitian yang digunakan yaitu tahap-tahap pengembangan multimedia. Perangkat lunak yang digunakan yaitu *Adobe Flash* dan *Actionscript* sebagai skript pendukungnya.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, dapat dirumuskan permasalahan tentang perancangan Alat Musik Tradisional;

1. Bagaimana Cara Membuat Dan Merancang Aplikasi Alat Musik Tradisional ?
2. Bagaimana Menggunakan Aplikasi Yang Dihasilkan Agar Dapat Dipakai Sebagai Panduan Dan Pelengkap Dalam Menggunakan Alat Musik Tradisional ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam menyelesaikan permasalahan, ruang lingkup permasalahan hanya dibatasi pada hal-hal sebagai berikut;

1. Sistem Analisis Dan Perancangan Multimedia Interaktif Meliputi;
 1. Pengenalan alat musik Tradisional;
 2. Aplikasi ini ditujukan untuk semua pengguna;

3. *Script* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Alat music tradisional adalah *actionscript 2.0*;
 4. Aplikasi yang akan digunakan adalah *Adobe Flash CS3* sebagai *Software* utama, *Adobe Photoshop CS3* dan *CorelDraw X4* sebagai pengolah grafis, dan *Adobe Soundbooth CS3* sebagi pengolah suara;
2. Sistem Analisis Dibangun Dengan Konsep;
1. Teks;
 2. Image;
 3. Animasi;
 4. Audio;
 5. Video;
3. Perangkat Yang Digunakan Adalah *Adobe Flash Cs3*
4. Alat Musik Yang Di Gunakan
1. Genda (Gendang)
 2. No Na'e (Gong)
 3. No To'i (Knog)
 4. Sarone (Suling)

1.4. Tujuan Penelltian

Tujuan dilakukan dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan Menganalisis Perancangan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional;

1. Untuk Memberikan Kemudahan Dalam Memperkenalkan Alat Musik Tradisional;

2. Untuk Memudahkan Dalam Mengenal Alat Musik Tradisional;
3. Mengetahui cara pembuatan grafis, animasi, dan sound untuk digunakan di Alat Musik Tradisional;
4. Mengetahui penerapan actionscript 2.0 dalam membuat Aplikasi di dalam Adobo Flash CS3;
5. Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan Program Strata-I Teknik Informatika Pada Stmik Amikom Yogyakarta;

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat Dari penelitian sebagai berikut;

1. Manfaat Bagi Penenelitian

Sebagai Dasar Dan Pedoman Dalam Menyusun Skripsi Sebagai Syarat Untuk Meraih Gelar Kesarjanaan Dikampus Stmik Amikom Yogyakarta.

2. Manfaat Bagi Organisasi

Diharapkan Mampu Mengatasi Masalah Yang Berjalan Dan Bergerak Secara Dinamis Yang Mengikuti Era Perkembangan Zaman, Sehingga Dalam Perkembangannya Tidak Terjadi Perubahan-Perubahan, Baik Pola Pikir, Oleh Rasa Dan Bertingkah Laku, Dan Mampu Melestarikan Kesenian Yang Diwariskan Oleh Nenek Moyang.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode Yang Digunakan Untuk Mendapatkan Data Dalam Penulisan Skripsi Ini Adalah;

1. Metode Kearsipan

Metode Ini Meneliti Data-Data Yang Diperoleh Dari Arsip-Arsip Obyek Penelitian.;

2. Metode Kepustakaan

Metode Ini Menekankan Pada Telaah Buku-Buku Litelatur Dan Buku-Buku Lainnya Yang Ada Hubungannya Dengan Permasalahan Yang Di Teliti;

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi, akan diuraikan dengan bahasa dan sistematika sesuai tata cara penulisan karya ilmiah / skripsi yang baik dan benar, data-data yang terdapat di dalam nya diperoleh dari hasil penelitian di Sangar Ngahi Rawi Pahu. Adapun garis besar penulisan Skripsi nantinya memuat hal-hal berikut;

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan hal-hal yang menguraikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Mengungkapkan teori-teori dasar yang mendukung judul, dan mendasari seluruh penulisan skripsi secara detail. Berupa definisi langsung dari ilmu atau

teori yang diteliti, dijelaskan juga mengenai perangkat lunak atau komponen dalam penelitian dan pembuatan aplikasi. Dengan kata lain landasan teori merupakan tujuan pustaka.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan umum yang menguraikan tentang Gambaran Umum Obyek Penelitian, Yaitu Gambaran Umum Membuat Alat Musik Tradisional Yang Diteliti Serta Data Yang Digunakan Untuk Memecahkan Masalah-Masalah.

Bab ini poin utamanya adalah "analisis masalah", yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat dikasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan. Serta perancangan sistem yang meliputi perancangan proses, perancangan multimedia interaktif, dan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahapan analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu

yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat layak untuk digunakan (di implementasikan). Tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.

Saran merupakan manifestasi dilaksanakan. Saran dicantumkan karena adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah (kelemahan yang ada), saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.

