

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Suatu era baru mulai memberikan kemampuan komputer untuk mengajar, memberikan informasi, dan menyajikan hiburan. Multimedia mempunyai kemampuan tersebut yang dapat menyajikan sesuatu hal menurut kepentingan user. Penyajian multimedia tidak hanya mencakup informasi dari siaran televisi atau tape, tetapi pengguna dapat mengembangkan sendiri *audio*, *image*, *video*, dan lain-lain untuk berbagai kepentingan seperti bisnis, pendidikan, ataupun hiburan.

Saat usia dimana anak – anak mulai dapat berfikir logis mengenai objek yang tampak langsung olehnya yaitu pada saat kelas 4-6 SD, sudah saatnya mereka diberikan informasi yang berguna, khususnya di bidang pendidikan. Sebagai penerus bangsa Indonesia, pengetahuan dan pemahaman mengenai seni kebudayaan yang ada di Indonesia sudah sepatutnya diberikan pada anak, karena dengan semakin cepat mereka mengetahui dan memahami seni kebudayaan tersebut, maka semakin cepat pula mereka dapat melestarikan dan mengembangkannya. Namun, karena pada dasarnya anak-anak lebih senang untuk bermain daripada belajar apalagi meluangkan waktu untuk sekedar membaca buku membuat para pengajar merasa kesulitan dalam memberikan informasi pelajaran. Maka dari itu diperlukan suatu media pengajaran seni budaya Indonesia yang interaktif dan menarik sehingga anak-anak bisa belajar sekaligus bermain.

Untuk mempermudah proses pembelajaran dan pemahaman seni budaya Indonesia ini, maka diperlukan suatu alat bantu yang penyajiannya menggunakan unsur hiburan. Bentuk alat bantu yang efektif tersebut yaitu dengan membuat suatu Aplikasi mengenai pembelajaran seni budaya Indonesia. Diharapkan dengan media ini proses pembelajaran seni budaya Indonesia akan lebih mudah dimengerti, dipahami dan dikembangkan oleh anak-anak.

Perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan Aplikasi ensiklopedia seni budaya Indonesia ini adalah *Adobe Flash CS 3*, *Adobe Audition 1.5* dan *adobe photoshop CS 3*. Dimana perangkat lunak tersebut sudah teruji dan banyak digunakan para produsen film baik dalam dan luar negeri.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka masalah yang dirumuskan adalah bagaimana membuat suatu program aplikasi ensiklopedia seni budaya Indonesia untuk anak berbasis multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran pada aplikasi dirancang untuk anak kelas 4 – 6 SD.
2. Objek pembelajaran seni budaya pada penelitian ini lebih fokus pada pengenalan seputar informasi umum, pakaian adat, rumah adat, serta tarian adat suatu provinsi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi multimedia pembelajaran yang menarik dan interaktif khususnya untuk anak Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dasar tentang seni budaya Indonesia pada anak-anak sehingga mereka dapat mengetahui dan memahami seni budaya yang terdapat di Indonesia dengan baik dan benar, serta dapat digunakan sebagai media hiburan dan bermain bagi mereka.

1.6 Metodologi Pengembangan sistem

Metodologi yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah metodologi *waterfall* dengan proses pengembangan multimedia. Menurut Luther, pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), uji coba (*testing*), dan distribusi (*distribution*).

Pada prosesnya tahap distribusi (*distribution*) tidak dilakukan, pembuatan aplikasi ensiklopedia seni budaya Indonesia ini hanya sampai pada tahap uji coba (*testing*).

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, aplikasi ini terdiri dari lima bab yang pembahasan tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya, adapun sistematika penulisan ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai uraian dasar teori yang digunakan dalam melakukan perancangan dan pembuatan program meliputi teori, pendapat, prinsip, dan sumber lainnya yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan dapat digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam pembahasan masalah.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis dari program yang akan dibuat dan sekaligus merancang atau mendesain programnya.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi aplikasi sesuai dengan perancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran dari semua pihak yang mendukung dalam perbaikan di masa yang akan datang.