

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan bangsa dengan nilai-nilai adat dan budaya tradisi. Hampir di setiap daerah di Indonesia dari Sabang sampai Merauke memiliki adat dan kebudayaan yang berbeda di setiap daerah.

Keanekaragaman adat dan budaya sebagai warisan nenek moyang tidak ternilai harganya, merupakan aset yang patut di jaga. Salah satu keanekaragaman adat dan budaya di Indonesia adalah bahasa di setiap daerah. Indonesia memiliki ratusan bahasa daerah, keanekaragaman bahasa memiliki nilai-nilai moral yang dapat di jadikan landasan dan di implementasikan di kehidupan nyata.

Komunikasi adalah salah satu bentuk Interaksi antara satu pihak dengan pihak yang pihak lain. Komunikasi antar manusia sering juga dilakukan dengan dibantu oleh sebuah sarana yaitu bahasa. Karena manusia itu terdiri dari berbagai ragam suku dan bangsa maka beragam atau bermacam juga jenis dan dialek bahasa sehingga kadang kala ada satu suku atau bangsa yang sulit berkomunikasi dengan bangsa atau

suku lain. Kita tahu saat ini bahasa daerah di Indonesia penuturnya semakin berkurang, dikarenakan bahasa Indonesia lebih sering di gunakan sebagai bahasa Nasional di Negara kita ini. Tapi kita jangan lupa bahasa Indonesia ada karena ada Bahasa daerah yang menopangnya. Maka bahasa daerah sangat memegang peranan penting dalam berkomunikasi terutama diluar komunitas kita . Salah satu cara supaya pengenalan bahasa daerah di Indonesia dapat di implementasikan khususnya untuk anak-anak yaitu dengan melalui multimedia.

Salah satu teknologi informasi yang paling mencolok adalah multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih hidup. Dengan menggunakan aplikasi multimedia terdapat beberapa kelebihan dalam mengelolah data atau gambar dalam bentuk animasi sehingga informasi dapat ditampilkan lebih menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

Dalam penyampaian informasi pembelajaran khususnya bahasa daerah pada anak-anak masih menggunakan buku panduan yang relatif kurang dimengerti anak-anak sebagai sarana belajar.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas penulis merasa tertarik dan ingin mengimplementasikan metode pembelajaran didalam dunia pendidikan. Dengan membuat **"Aplikasi Pengenalan 4 bahasa Daerah di Indonesia Berbasis**

**Multimedia untuk Anak-anak (6-12 tahun)**” dalam aplikasi ini menggunakan 4 bahasa daerah antara lain: Bugis, Bali, Minangkabau dan Batak. 4 bahasa ini merupakan salah satu dari beberapa bahasa yang masih memiliki penutur terbanyak. Anak-anak perlu inovatif yang baru dalam belajar bahasa daerah di Indonesia. Aplikasi ini sebagai alat bantu untuk memotivasi belajar anak, memperjelas informasi lewat gambar dan suara serta mengenal bahasa daerah selain bahasa daerah di tempat anak-anak itu sendiri. Di harapkan dengan aplikasi ini proses mempelajari bahasa daerah menjadi lebih menarik dan mudah di pahami.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat aplikasi pengenalan bahasa daerah di Indonesia untuk anak-anak sebagai bahan belajar yang dapat dipahami dan menarik ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam aplikasi ini antara lain :

1. Aplikasi pengenalan bahasa-bahasa daerah di Indonesia berbasis multimedia untuk anak-anak umur 6-12 tahun.
2. Memiliki 4 bahasa daerah Antara lain:
  - a) Bugis
  - b) Bali

- c) Batak
- d) Minangkabau

3. Pelajaran bahasa daerah ini meliputi bahan berupa latar belakang, Mengenal benda, keluarga, warna, nama hewan dan buah.
4. untuk Animasi akan di edit dengan Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop CS5.
5. Pelafalan karakter bahasa daerah direkam dengan alat bantu dan di edit aplikasi soundbooth CS5.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi pengenalan bahasa-bahasa daerah di Indonesia berbasis multimedia kepada anak-anak.
2. Membuat aplikasi bahasa daerah sebagai media belajar untuk anak-anak.
3. Menerapkan Ilmu yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaatnya sendiri adalah mengembangkan penyampaian informasi pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi multimedia kepada pengguna khususnya anak-anak.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data agar lebih akurat dalam pembuatan laporan ini adalah menggunakan :

#### 1. Studi Kepustakaan

Metode ini digunakan dengan cara mengambil bahan-bahan literatur, buku panduan serta sumber lain yang berhubungan dengan bahasa-bahasa daerah.

#### 2. Wawancara

Melakukan wawancara terhadap narasumber yang terlibat dalam objek penelitian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab II Landasan Teori**

Bab ini membahas tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, penulisan mengenai multimedia serta gambaran umum perangkat lunak yang digunakan.

### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini membahas mengenai analisis aplikasi multimedia, perancangan aplikasi terhadap penelitian yang dilakukan baik perancangan umum dari system yang dibangun maupun yang lebih spesifik.

### **Bab IV Implementasi Sistem dan Pembahasan**



Bab ini membahas mengenai pembahasan implementasi dan pembuatan system serta pemeliharaan system.

### **Bab V Penutup**

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran.

### **Daftar Pustaka**

