

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### I.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang cukup besar. Terdiri dari 34 provinsi (Kalimantan Utara dijadikan Provinsi ke-34 pada tahun 2012) yang tersebar di beberapa kepulauan dan juga Memiliki berbagai keaneka ragaman adat istiadat, budaya dan juga suku yang berbeda di setiap daerahnya. Namun di era yang sudah dapat dikatakan sangat modern pada saat ini banyak orang yang melupakan atau masih banyak yang kurang tau tentang adat istiadat dan juga seni budaya dari masing – masing daerah di Indonesia, khususnya disini adalah tentang tari dari salah satu daerah yang terdapat di Indonesia, yaitu seni tari yang berasal dari Provinsi Jawa Tengah. Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi yang terletak di gugusan kepulauan Jawa. Dan Provinsi Jawa Tengah terletak diantara beberapa provinsi, yaitu diantaranya adalah Provinsi Jawa Barat, provinsi D.I Yogyakarta dan Provinsi Jawa Timur. Jawa Tengah Memiliki berbagai seni dan kebudayaan yang cukup khas. Mulai dari Bahasa, adat istiadat dan juga tari. Namun seiring dengan perkembangan zaman banyak orang yang terkadang melupakan akan semua itu, banyak orang daerah yang tidak tau akan kebudayaan dari daerahnya sendiri.

Hingga saat ini media pembelajaran yang efektif dan menarik mengenai seni dan budaya Indonesia dapat dikatakan sangatlah kurang. Mungkin kebanyakan orang mendapatkan pengetahuan itu semua dari museum seni, acara televisi dan juga ensiklopedia. Tapi tidak jarang juga orang malas untuk datang ke museum itu sendiri, dengan berbagai alasan. Dan tidak jarang juga orang yang malas untuk membaca. Maka dari itu disini perlu diciptakan inovasi pembelajaran yang cukup menarik terutama bagi anak – anak.

Multimedia memiliki sifat yang nyaman dalam proses belajar. Multimedia pada umumnya disajikan dengan bahasa pemrograman yang bersifat visualisasi dan dengan menggunakan suara, teks, gambar dimana media ini dapat menambah daya tarik tersendiri bagi penggunanya serta menambah semangat belajar seorang pelajar maupun anak – anak. Dalam perkembangannya multimedia sangat dibutuhkan dalam metode pembelajaran. Untuk menciptakan metode belajar yang cukup efektif dan menarik. Dengan metode pembelajaran ini diharapkan dapat menarik siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Selain itu pemahaman akan suatu materi akan lebih mudah di mengerti dan dipahami jika di sampaikan dengan metode visualisasi.

Melihat dari uraian diatas. Demi menanamkan rasa nasionalisme serta menanamkan rasa cinta terhadap tanah air serta cinta terhadap kebudayaan bangsa sendiri, maka dari itu perlu media pembelajaran yang cukup menarik.

Terutama pendidikan untuk anak usia dini. Demi menanamkan rasa nasionalisme mereka dan juga memperkenalkan pada mereka mengenai adat dan budaya yang terdapat di Indonesia. Sehingga mereka dapat tau tentang seni budaya yang terdapat di Indonesia. Dari sinilah inspirasi penulis untuk membuat tugas akhir yang berjudul “ Perancangan dan Pembuatan aplikasi game interaktif pengenalan seni tari dari Jawa Tengah untuk anak – anak yang berbasis multimedia “. Diharapkan dengan aplikasi ini dapat menambah minat belajar dan keingin tahuan mereka tentang seni dan budaya di Indonesia. Dalam aplikasi game ini terdapat ulasan materi tentang seni tari yang terdapat di Provinsi Jawa Tengah. Untuk menambah minat belajar mereka dalam aplikasi game interaktif ini juga disertai dengan konten animasi yang menarik dan juga soal quisioner untuk pembelajaran mereka. Dengan ini diharapkan anak – anak dapat lebih berminat untuk belajar dan juga menambah semangat mereka untuk belajar.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Melihat kurangnya media pembelajaran mengenai pengenalan akan budaya dan seni di Indonesia. dan juga dengan menggunakan metode buku serta lewat museum dirasa kurang optimal.

Maka penulis mengangkat permasalahan yaitu bagaimana merancang aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif dan di fokuskan

terhadap pengenalan seni tari dari Jawa Tengah sebagai pengenalan dasar bagi anak – anak dan menumbuhkan semangat belajar bagi anak – anak.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan – batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya mencakup materi pengenalan dasar atau sejarah singkat mengenai Seni Tari dari Jawa Tengah. Tidak diberikan materi secara luas dan mendetail.
2. Aplikasi ini di khususkan untuk anak – anak berkisar antara umur 6 – 10 tahun.
3. Karena di khususkan bagi anak – anak, aplikasi ini dirancang dengan sederhana dalam arti memiliki desain antar muka yang mudah digunakan dan dimengerti oleh anak – anak atau *User friendly*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian perancangan aplikasi in yaitu :

1. Menghasilkan software/ aplikasi Game interaktif

2. Agar aplikasi ini dapat di terapkan atau dipergunakan sebagai sarana pengenalan tentang tari dari Jawa Tengah yang praktis baik digunakan dengan atau tanpa pengajar ataupun pendamping.
3. Sebagai salah satu syarat utama untuk menentukan kelulusan dalam memperoleh gelar S1.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi user atau pengguna dapat bermanfaat sebagai alat bantu dalam pengenalan seni tari yang berasal dari Provinsi Jawa Tengah ataupun digunakan secara mandiri (tanpa guru) oleh anak, karena perancangan yang praktis atau *User friendly*, serta membuat belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak – anak.
2. Bagi Penulis yaitu sebagai bekal pengalaman dan bahan pembelajaran dalam menciptakan suatu aplikasi yang tepat guna serta bermanfaat dan juga sebagai syarat utama dalam memperoleh gelar S1.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan serta guna memperlancar dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini, maka diperlukan metode – metode sebagai berikut.

### 1. Metode Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan informasi atau data dari buku – buku yang terkait dengan tema yang penulis ambil.

### 2. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab atau pencarian informasi data yang berkaitan kepada pihak – pihak yang berkaitan dan ahli dalam bidangnya.

#### **I.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dimaksudkan agar lebih mempermudah dalam proses pembahasan dalam mempelajari dan memahami isi pada bagian – bagian bab dan sub bab. Berikut ini adalah sistematika penyusunan yang akan digunakan untuk mengembangkan tugas akhir ini.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian serta Sistematika Penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang dasar – dasar teori dari berbagai sumber yang berguna untuk di jadikan sebagai bahan acuan atau landasan dan tuntunan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Didalam bab ini berisikan tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem, serta mengimplementasikanya kedalam program aplikasi.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan tentang hasil dari analisa atau implementasi sistem yang telah dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan – kesimpulan dari pembahasan bab – bab sebelumnya, dan saran – saran yang coba penulis sampaikan guna melengkapi dan menyempurnakan perancangan aplikasi multimedia yang mungkin akan di

sempurnakan atau di buat kembali di masa depan oleh pihak lain maupun oleh penulis sendiri.

