

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang sangat cepat, sehingga membuat banyak masyarakat khususnya para remaja menganggap teknologi adalah sebuah kebutuhan yang sangat penting. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat cepat itu juga diiringi dengan masuknya budaya-budaya asing ke tengah-tengah masyarakat khususnya para remaja. Masuknya budaya-budaya asing itu membuat banyak para remaja melupakan dan sudah tidak mengenal lagi budayanya .

Perkembangan teknologi dalam bidang multimedia juga saat ini sangat pesat. Multimedia yang merupakan bagian dari teknologi komputerisasi diharapkan menjawab informasi yang bersifat interaktif dengan menampilkan suara (*audio*), tulisan (*text*), gambar, animasi dan keterangan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat atau para remaja khususnya siswa SMP RK Bintang Timur.

Teknologi multimedia sudah mampu bersaing dan fleksibel digunakan di berbagai bidang. Dalam dunia seni dan budaya manfaat teknologi multimedia telah digunakan untuk mempromosikan seni dan budaya sebuah daerah atau Negara. Banyak wilayah atau Negara yang memperkenalkan seni dan budaya mereka melalui teknologi berbasis multimedia, sebagai contoh adalah periklanan televisi dan dalam bidang perfilman.

Untuk mempermudah proses pengenalan budaya suku Batak Toba dan menimbulkan daya tarik kepada para remaja khususnya siswa SMP RK Bintang Timur yang bersuku Batak Toba di perlukan alat bantu. Bentuk alat bantu yang efektif tersebut adalah dengan membuat aplikasi multimedia pengenalan budaya suku Batak Toba sehingga diharapkan pengenalan budaya suku Batak Toba lebih menarik dan lebih mudah mempelajari, serta memahami sejarah dan budaya Batak Toba secara garis besar sehingga dapat dilestarikan terutama oleh siswa SMP RK Bintang Timur.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut maka masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

Bagaimana merancang dan membuat sebuah media pembelajaran pengenalan budaya suku Batak Toba yang dapat digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran di SMP RK BINTANG TIMUR Pematangsiantar?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas terhadap objek penelitian maka dibuatlah batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi pengenalan budaya Batak Toba adalah :

1. Pengenalan sejarah besar asal mula suku Batak Toba secara garis.
2. Pengenalan Alat musik, rumah adat, dan ulos suku Batak Toba
3. Pengenalan aksara dan tata cara penulisan aksara Batak Toba
4. Pengenalan landasan adat suku Batak Toba

Media pembelajaran pengenalan budaya suku Batak Toba dibuat dengan Macromedia Director MX sebagai perangkat lunak utama, dan Adobe photoshop Cs3, Adobe audition, dan Adobe premiere sebagai perangkat lunak pendukung.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memparaktekkan ilmu yang dipelajari selama dibangu kuliah dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
3. Hasil penelitian ini ditujukan untuk mengenalkan sejarah dan budaya suku Batak Toba kepada para remaja khususnya siswa SMP RK Bintang Timur yang ingin mengenal dan mengetahui budaya suku Batak Toba.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan aplikasi media pembelajaran pengenalan budaya suku Batak Toba antara lain :

1. Agar dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat agar mengetahui lebih jauh tentang budaya suku Batak Toba.
2. Sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP RK Bintang Timur dan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya mengenal budaya suku Batak Toba.
3. Menampilkan serta memaparkan informasi tentang budaya suku Batak Toba secara garis besar.

1.6. Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data merupakan suatu metode yang sistematis dalam melakukan dan menyelesaikan sebuah penelitian. Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah:

1.6.1. Metode Angket / *questionnaire*

Penyusun memberikan daftar pertanyaan kepada siswa SMP RK Bintang Timur Pematangsiantar berujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang budaya suku Batak Toba. Dan untuk mengetahui hasil uji aplikasi apakah aplikasi yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Dan salah satu keuntungan dari metode ini adalah peneliti tidak harus hadir di tempat penelitian.

1.6.2. Metode Wawancara / *Interview*

Penyusun mengumpulkan informasi dan data penjelasan tentang adat Batak Toba dengan melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang mengerti adat Batak Toba.

1.6.3. Metode Kepustakaan / *library*

Penyusun melakukan pengumpulan data tentang budaya suku Batak Toba dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai refrensi.

1.6.4. Studi internet

Penyusun mencari data-data yang dibutuhkan di internet yang kemudian digunakan untuk melengkapi data-data yang telah ada.

1.7.Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang di bangun.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap demi tahap proses pembuatan multimedia dalam bentuk aplikasi dengan menggunakan perangkat lunak utama yaitu Macromedia Director MX 2004.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan isi skripsi dan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dibuat, untuk masa yang akan datang menjadi aplikasi yang lebih baik lagi.

