

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga masyarakat dituntut untuk mengikuti perkembangan yang ada. Teknologi diciptakan untuk meringankan aktifitas atau membantu kebutuhan sehari-hari. Salah satu teknologi tersebut adalah teknologi informasi berbasis komputer yang cenderung lebih mudah dan cepat diterima masyarakat khususnya kalangan intelektual. Namun tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat yang belum pernah bersentuhan dengan teknologi untuk mempelajarinya.

Multimedia merupakan salah satu teknologi informasi yang menggabungkan text, gambar, video, suara menjadi system informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya. Sehingga penerima informasi mendapatkan informasi yang akurat dan menarik. Dalam hal ini penulis membuat sebuah CD Interaktif Seni Tari YOSPAN yang nantinya diharapkan user / pengguna dapat menerima informasi dengan baik dan di sajikan dengan fitur yang mudah di pahami sehingga user / pengguna mudah menggunakannya.

Yosim Pancar (disingkat Yospan) adalah salah satu seni tari budaya di Indonesia yang harus di ketahui oleh masyarakat Indonesia termasuk sejarah asal usul tarian tersebut dan juga bagaimana cara menyajikan kepada masyarakat. Yospan adalah salah satu tarian pergaulan yang berasal dari dua daerah, yakni Biak-Numfor

dan Yapen-Waropen. Awalnya, Yospan terdiri dari tarian pergaulan: Yosim dan Pancar, dua tarian berbeda yang akhirnya dipadu menjadi satu. Fasilitas media yang ada seperti tv, Koran, radio terkadang mengalami hambatan, dikarenakan faktor biaya yang tidak sedikit. Namun ada media yang bisa digunakan sebagai media presentasi, interaktif dan menarik.

Media yang mampu mewujudkannya adalah media informasi yang dikemas dalam sebuah CD interaktif dan menggunakan Auto Play USB untuk memudahkan pengguna menjalankan aplikasi yang digunakan, karena media ini memiliki kelebihan dibandingkan media lain. Dengan CD Interatif ini juga akan menjelaskan cara mempelajari tarian Yospan sehingga masyarakat tidak hanya mendapatkan informasi saja tetapi juga bisa mempelajarinya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menampilkan informasi tarian budaya Yospan secara menarik dan interaktif?
2. Bagaimana masyarakat dapat mempelajari tari Yospan secara langsung?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, untuk memfokuskan pembahasan penulis membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia interaktif melalui ruang lingkup kecil sebagai berikut:

1. Media yang digunakan untuk penyimpanan aplikasi berupa CD Interaktif (*compact disc*)
2. Perangkat lunak yang digunakan Macromedia Directori MX 2004 (desain interaktif), Adobe Premier (video editing), Cool Edit Pro (sound editing), Adobe Photoshop (desain grafik).

Pembatasan masalah tersebut dimaksudkan untuk menyederhanakan ruang lingkup yang akan dibahas.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Internal**

1. Mengembangkan dan menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM baik teori maupun praktikum ke dalam aplikasi nyata yang dapat digunakan oleh Khalayak umum.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang aplikasi multimedia sehingga nantinya dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam bidang teknologi aplikasi Multimedia sekaligus dapat membawa nama baik STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata I jurusan Teknik Informatika

##### **1.4.2 Eksternal**

1. Memperkenalkan teknologi informasi dalam hal media CD Interaktif kepada masyarakat.

2. Memberi alternatif baru kepada masyarakat Papua bahwa Multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi dan bersosialisasi yang menarik

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Mempermudah masyarakat dalam memfasilitasi belajar tari Yospan
2. Mempermudah masyarakat Papua untuk memperkenalkan tarian budaya Yospan
3. Tarian Yospan dapat terus dilestarikan dan tidak tergeser oleh tarian modern yang berkembang saat ini
4. Membangun kembali motivasi belajar masyarakat terhadap tari Yospan.

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1.6.1 Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara komunikasi langsung dengan responden untuk memberikan informasi yang benar-benar nyata tentang obyek penelitian.

#### 1.6.2 Metode Dokumentasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mencatat, merekam, menyimpan.

#### 1.6.3 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 bab sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat Penelitian, metode penelitian.

### **BAB II : LANDASAN TEORI dan TINJAUAN UMUM**

Membahas tentang konsep dasar teori yang akan digunakan sebagai acuan pembuatan system dan juga uraian sejarah singkat tan Yospan.

### **BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menguraikan analisis permasalahan yang dihadapi dalam mensosialisasikan tarian budaya, meliputi analisis

### **BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas mengenai pendefinisian masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, menguji sistem, penggunaan sistem dan pemeliharaan sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran bagi penulis, yang isinya lebih membangun guna mengembangkan penelitian yang akan datang.

