

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kemajuan teknologi informasi berkembang semakin pesat dari waktu ke waktu dengan berbagai sarana dan prasarana yang ada dan dengan berbagai penemuan-penemuan ilmiah yang dapat menunjang teknologi informasi itu sendiri, sehingga dapat memberi kemudahan dan fasilitas yang mampu mendukung segala bentuk aktivitas manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya dengan mencari informasi ataupun referensi secara cepat, tepat dan efektif tanpa menyita banyak waktu dari aktivitas kehidupannya yang lain.

Semakin berkembangnya zaman mendorong manusia untuk selalu mengikutinya, terutama dalam bidang ilmu komputer yang setiap hari selalu mengalami perkembangan baik dalam bidang teknologinya maupun informasi. Perkembangan teknologi saat ini juga semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol saat ini adalah peran komputer dengan berbagai software aplikasi yang semakin lengkap dan beragam.

Komputer adalah salah satu dari teknologi informasi yang sering digunakan dalam aktifitas kehidupan sehari-hari. Dimana untuk masa sekarang ini teknologi komputer bukanlah merupakan barang yang asing

lagi bagi masyarakat saat ini, karena segala macam bentuk aktivitas manusia baik dalam bidang pendidikan, pemerintahan, perindustrian, bank, telekomunikasi dan bidang-bidang yang lainnya sekarang telah didukung oleh teknologi komputer.

Salah satu bidang yang didukung oleh teknologi komputer adalah multimedia, yang mana pada saat ini multimedia menjadi ketrampilan dasar yang tidak kalah pentingnya dengan ketrampilan-ketrampilan lain yang berbasis teknologi informasi lainnya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa teknologi multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang sangat besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian, karena multimedia dapat menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan video, yang mana multimedia dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih menarik dinamis dan efektif. Multimedia menjadikan suatu aplikasi lebih hidup karena pengguna dapat berinteraksi dengan sistem. Multimedia juga memberi lebih banyak pilihan dalam menyampaikan informasi.

Kebudayaan yang ada di Indonesia yang merupakan perpaduan utuh dari keanekaragaman kebudayaan daerah, merupakan landasan berpijak bagi segala upaya membangun kehidupan berbangsa dan bernegara, membangun jiwa dan raga bangsa Indonesia, menegakkan peri kemanusiaan dan peri keadilan, serta membangun Negara Indonesia yang bebas, merdeka, berdaulat, mandiri serta utuh dan religius.



Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai banyak keanekaragaman budaya yang sangat menarik dan unik, namun sayangnya masih banyak para generasi penerus negeri ini kurang mengenal keanekaragaman budaya diri sendiri kurang peduli bahkan acuh tak acuh sehingga diklaim oleh negara lain sebagai budaya mereka sungguh sangat memprihatinkan. Salah satu sebabnya mungkin karena saat ini kebudayaan Indonesia hanya dikenalkan lewat buku bacaan sehingga kurang menarik minat untuk mempelajarinya. Sedangkan kualitas buku-buku bacaan tentang pengenalan budaya bangsa yang baik belum tentu menarik minat anak untuk membacanya. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu sistem berbasis multimedia yang terkomputerisasi. Dengan multimedia pengenalan tentang seni dan kebudayaan Indonesia akan lebih menarik, interaktif dan praktis. Pada kesempatan ini penulis mengambil obyek tentang Pengenalan Seni dan Budaya Indonesia yang diajarkan pada anak-anak SD Negeri Blumbang Banjararum Kalibawang Kulon Progo, yang biasanya masih dikemas dalam buku-buku yang mana biasa menjadi pelajaran yang membosankan serta menimbulkan kejenuhan. Hal ini mendorong perlu adanya pembenahan dalam hal cara mengenalkan seni dan kebudayaan Indonesia. Karena itu, penulis terdorong untuk membuat suatu aplikasi tentang *"Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Seni dan Budaya Indonesia"*

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana cara memperkenalkan seni dan kebudayaan Indonesia khususnya kebudayaan yang dimiliki oleh provinsi-provinsi di Indonesia yang berbasis multimedia agar lebih menarik, efisien dan praktis sehingga generasi penerus bangsa lebih berminat dan tertarik untuk mempelajari dan lebih mengenal seni dan budaya Indonesia”.

## 1.3 Batasan Masalah

Indonesia mempunyai banyak budaya yang sangat menarik dan unik, maka dari itu untuk memfokuskan pembahasan dan penyusunan skripsi ini, penulis membatasi lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yaitu “mengenalkan budaya Indonesia beserta rumah adat, tarian adat, dan pakaian adat, dari provinsi-provinsi yang ada di Indonesia yang di kemas dalam bentuk CD interaktif yang dikerjakan dengan menggunakan software Adobe Photoshop CS3, SwishMax, Macromedia Flash MX Profesional 2004, untuk dapat diajarkan pada anak SD kelas 5 – 6.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

*Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :*

Salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar kesarjanaan S1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan untuk mengenalkan seni dan

kebudayaan Indonesia yang di miliki oleh 33 provinsi agar lebih menarik, efisien dan praktis sehingga bangsa Indonesia lebih berminat dan tertarik untuk mempelajari serta lebih mengenal budayanya sendiri.

***Manfaat dari pembuatan aplikasi ini :***

Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan bangsa Indonesia khususnya para pelajar sebagai generasi penerus tumpuan harapan bangsa dapat lebih mengenal dan mencintai keanekaragaman budaya yang unik dan menarik, sehingga akan timbul rasa memiliki dan mampu menjaga serta bertanggung jawab melestarikan budaya bangsa.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Adapaun metode pengumpulan data yang digunakan dalam membuat aplikasi ini agar lebih akurat adalah :

1. Metode Kepustakaan

Yaitu mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang bersangkutan dari buku, majalah, poster.

2. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang di peroleh dengan cara mengadakan tanya jawab dengan nara sumber dalam bidang ini adalah guru yang mengajar mata pelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) agar memperoleh data yang tepat.

3. Metode Literatur

Yaitu mengambil beberapa referensi dari internet.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, masing-masing sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

### BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai pengertian dasar multimedia, konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam macar struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan.

### BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang definisi seni, definisi kebudayaan, tentang Indonesia, macam-macam kebudayaan Indonesia dan membahas tentang konsep analisis sistem, pendefinisian masalah sistem multimedia, analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem, melakukan studi kelayakan dan analisis biaya manfaat.

#### BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan perancangan aplikasi secara rinci perancangan sistem multimedia yang dibuat dan implementasinya.

#### VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang telah dibuat serta saran-saran.

#### DAFTAR PUSTAKA

