

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai aset yang tidak dapat disamakan dengan budaya lokal negara lain. Budaya lokal yang dimiliki Indonesia berbeda-beda pada setiap daerah. Tiap daerah memiliki ciri khas budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat dan juga alat musik. Kesatuan budaya lokal yang dimiliki Indonesia merupakan budaya bangsa yang mewakili identitas negara Indonesia. Untuk itu, budaya lokal harus tetap dijaga serta diwarisi dengan baik agar budaya bangsa tetap kokoh. Kesadaran masyarakat untuk menjaga budaya lokal sekarang ini masih terbilang minim. Masyarakat lebih memilih budaya asing yang lebih praktis dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Kurangnya informasi pengetahuan tentang budaya lokal dan Nusantara umumnya, menyebabkan generasi muda Indonesia kurang memperhatikan budaya negaranya sendiri. Tentu tidak heran bagi kita apabila generasi muda sekarang lebih mengetahui budaya barat yang memang porsi informasinya cukup besar dan banyak beredar di media-media informasi Indonesia.

Pembelajaran tentang budaya Indonesia harus ditanamkan sejak dini pada anak. Namun sekarang ini banyak yang sudah tidak menganggap

pentingnya mempelajari budaya lokal. Padahal melalui pembelajaran budaya, kita dapat mengetahui pentingnya budaya lokal dalam membangun budaya bangsa serta bagaimana cara mengadaptasi budaya lokal di tengah perkembangan zaman. Perkembangan jaman kadang membuat budaya-budaya tersebut terlupakan yang seharusnya tetap di lestarikan agar generasi kita tetap dapat melihat merasakan akan budaya tempat mereka lahir ini.

Proses belajar mengajar yang masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai sarannya membuat sebagian siswa Sekolah Dasar merasa malas untuk belajar sehingga minat anak untuk belajar berkurang. Anak merasa jenuh atau bosan dengan metode pembelajaran yang seperti itu. Dalam rangka meningkatkan minat anak usia dini agar lebih mengenal adat dan budaya daerah setempat, perlu adanya suatu media dengan tampilan yang menarik dan sederhana yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Aplikasi multimedia diharapkan dapat mengatasi kebosanan para siswa dalam menerima materi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis berinisiatif membuat CD Interaktif Pengenalan Ragam Budaya Lampung untuk mempermudah dalam mempelajarinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil perumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang suatu aplikasi

multimedia yang berkualitas sebagai sarana mengenalkan Ragam Budaya Lampung kepada siswa?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan CD Interaktif yaitu mengenalkan ragam budaya Lampung kepada anak meliputi : Sekilas Lampung, Tarian Adat, Rumah Adat, Pakaian Adat, Senjata Tradisional, dan Kesenian.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan internal dan tujuan eksternal dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1.4.1 Tujuan Internal

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan dan memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md)

1.4.2 Tujuan Eksternal

1. Memberikan informasi sejak dini tentang Budaya Indonesia khususnya Budaya Lampung.
2. Menerapkan sistem pembelajaran interaktif pada tingkat Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai referensi dalam metode pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.
2. Memberi kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan.
3. Memberi kemudahan pada guru dalam menyampaikan materi.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan cara:

1. Studi Pustaka

Dengan cara membaca buku-buku yang ada kaitannya, mengambil teori-teori yang berhubungan dengan judul penelitian ini.

2. Studi Lapangan

Pada metode ini, penulis menggunakan cara wawancara. Dalam wawancara penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru atau orang yang terlibat langsung .

3. Dokumentasi

Pada metode ini penulis menggunakan cara mencari data dari lapangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir agar mudah dimengerti dan tersusun baik, maka dibagi menjadi 5 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari dalam penyusunan tugas akhir, tentang konsep multimedia, serta gambaran umum perangkat lunak yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bagian ini akan membahas gambaran umum tentang dunia pendidikan khususnya kebudayaan untuk Sekolah Dasar.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, diagram aplikasi, merancang grafik dan memproduksi sistem atau berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir.

BAB V PENUTUP

Penulis menarik kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan dan menyampaikan saran dari keseluruhan pembahasan atau objek yang diteliti.

1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																
2	Pengumpulan data																
3	Perancangan Sisitem																
4	Pembuatan Program																
5	Penyusunan Laporan																