

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini komputer sudah tidak asing lagi bagi sebagian orang. Bahkan pada beberapa bidang kerja, penggunaan komputer menjadi suatu keharusan untuk menunjang pekerjaan pada suatu perusahaan. Demikian pula pada dunia pendidikan. Komputer sudah mulai banyak disosialisasikan bagi dunia pendidikan. Mulai dari Perguruan Tinggi hingga Taman Kanak-kanak. Ilmu komputer menjadi suatu bidang ilmu yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat.

Sekarang ini masalah kebudayaan sering kali menjadi sorotan di Tanah Air kita ini. Terlebih masalah pengakuan budaya Indonesia oleh bangsa lain. Tidak dapat sepenuhnya hal ini menyalahkan bangsa lain, dari bangsa kita sendiripun sebagai bangsa yang memiliki budaya yang beraneka ragam harus bisa melestarikan dan menjaga kebudayaan itu agar tidak mudah bangsa lain untuk mengaku budaya nenek moyang bangsa kita ini. Wayang sempat diakui oleh bangsa lain, hal itu sangatlah membuat bangsa kita marah karena seni pewayangan adalah warisan leluhur nenek moyang bangsa kita.

Wayang merupakan salah satu seni budaya bangsa Indonesia yang sangat populer di antara banyak karya budaya lainnya. Seni budaya ini terbilang cukup kompleks karena mengandung unsur seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, dan seni pahat. Wayang yang diperkirakan lahir

pada masa pemerintahan Prabu Airlangga ini merupakan salah satu budaya yang sering dijadikan sebagai media dakwah, penerangan, pendidikan, filsafat serta hiburan.

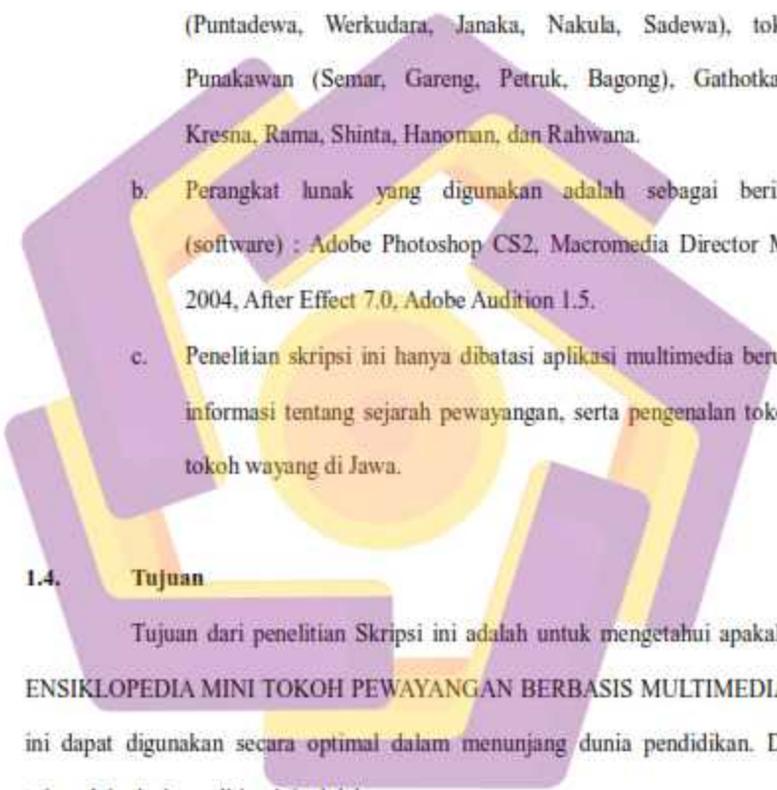
Pengenalan ilmu pengetahuan termasuk seni budaya dengan menggunakan komputer pada masyarakat sudah mulai banyak diimplementasikan. Namun sedikit timbul masalah, yakni : bagaimana cara mengenalkan ilmu pengetahuan ini dengan tidak membuat kesan membosankan. Salah satu alternatif yang saat ini banyak digunakan dan diminati adalah dengan memasang aplikasi pada komputer ditempat yang sering didatangi khalayak ramai, salah satunya pusat penjualan kaset atau CD. Dengan adanya aplikasi tersebut masyarakat Indonesia pada khususnya dan wisatawan asing pada umumnya dapat mengenal dan mencintai seni budaya Indonesia khususnya seni budaya wayang.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat media pengenalan ilmu pengetahuan seni budaya wayang yang dapat diminati dan menarik khalayak ramai.

### **1.3. Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai dengan fungsi dalam bidang- bidang tertentu. Sehingga penyusun dalam penelitian skripsi ini membatasi ruang lingkup multimedia menjadi lebih kecil yaitu :

- 
- a. Menyampaikan informasi atau ilmu pengetahuan kepada khalayak ramai dalam memperkenalkan seni budaya wayang Jawa, dengan tokoh- tokoh pewayangan yang tertentu saja (Ensiklopedia Mini) antara lain tokoh Pandawa Lima (Puntadewa, Werkudara, Janaka, Nakula, Sadewa), tokoh Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, Bagong), Gathotkaca, Kresna, Rama, Shinta, Hanoman, dan Rahwana.
  - b. Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut (software) : Adobe Photoshop CS2, Macromedia Director MX 2004, After Effect 7.0, Adobe Audition 1.5.
  - c. Penelitian skripsi ini hanya dibatasi aplikasi multimedia berupa informasi tentang sejarah pewayangan, serta pengenalan tokoh- tokoh wayang di Jawa.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari penelitian Skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah “**ENSIKLOPEDIA MINI TOKOH PEWAYANGAN BERBASIS MULTIMEDIA**” ini dapat digunakan secara optimal dalam menunjang dunia pendidikan. Dan tujuan lain dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

- b. Membuat aplikasi multimedia tentang pengenalan tokoh- tokoh wayang.
- c. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama perkuliahan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Sistem Informasi (SI).

#### **1.5. Manfaat**

Yakni bagi masyarakat Indonesia pada khususnya, Wisatawan asing pada umumnya, serta dunia pendidikan dengan dibuatnya bahasan ini mengandung manfaat sebagai berikut:

- a. Sosialisasi multimedia kepada masyarakat yang belum mengerti multimedia.
- b. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik dan memudahkan pemahaman user.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian “ tokoh-tokoh pewayangan “ guna penyusunan Skripsi ini adalah :

##### **1.6.1. Tahap Pra Produksi**

- a. Pendefinisian Masalah
- b. Studi Kelayakan

- c. Merancang Konsep
- d. Merancang Isi
- e. Merancang Naskah

**1.6.2. Tahap Produksi**

**1.6.3. Tahap Pasca Produksi**

- a. Pengeditan
- b. Mengetes Sistem
- c. Menggunakan Sistem
- d. Randerling dan Packing
- e. Pembuatan Laporan

Penyusun membuat laporan dari semua hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan sistematika yang ada.<sup>1</sup>

**1.7. Sistematika Penulisan**

Mendefinisikan tentang cara penulisan dari tahap awal perancangan konsep hingga penulisan laporan.

**Bab.I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan.

---

<sup>1</sup> Suyanto, M., Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, ANDI, Yogyakarta, 2003, Hal 353-354

## **Bab.II DASAR TEORI**

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum dan perangkat lunak (software) yang digunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio dan video.

## **Bab.III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang analisis semua masalah yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian .

## **Bab.IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya

## **Bab.V PENUTUP**

Berisi mengenai penutup dari semua laporan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang telah diberikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **Lampiran**

## 1.8. Rencana Kegiatan

**Tabel 1.1 Jadwal kegiatan**

Tahap Pelaksanaan	Oktober 2009				November 2009				Desember 2009				Januari 2010			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A. Persiapan																
1. Pengamatan																
2. Wawancara																
3. Kearsipan																
4. Study Literatur																
B. Pelaksanaan																
1. Merancang Konsep																
2. Pembuatan Animasi																
3. Penerapan																
C. Penyelesaian																
1. Analisa Data																
2. Penyusunan Laporan																