

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kebudayaan tradisional di Indonesia sudah mulai ditinggalkan, salah satunya adalah pengenalan tari tradisional Jawa pada umumnya, khususnya bagi bangsa Indonesia. Tema ini diangkat karena saat ini pengenalan budaya tradisional khususnya dikalangan masyarakat sangat kurang, terutama mengenal tarian-tarian adat di Jawa Tengah daerah Istimewa Yogyakarta.

Berkembangnya Teknologi informasi di era globalisasi yang semakin cepat, sangat membantu untuk mendukung sebuah kegiatan organisasi, atau suatu pengambilan kebijakan dirasakan efektif apabila informasi yang mendukung disajikan dengan tepat, cermat, akurat, dan dapat dipertanggung jawabkan.

Tarian Tradisional Jawa saat ini masih terus ditumbuh kembangkan/diajarkan oleh sanggar tari-sanggar tari didalam dan luar pulau Jawa agar dapat dikenal oleh masyarakat luas, baik di dalam maupun luar negeri.

Berlandaskan uraian diatas, maka penulis berkesimpulan untuk melakukan penelitian di Pusat Seni Tari Tradisional ndalem Pujokusuman dengan mengangkat judul **"METODE PENGENALAN TARIAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS MULTIMEDIA PADA SANGGAR TARI NDALEM PUJOKUSUMAN YOGYAKARTA "**.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan semua uraian pada latar belakang diatas maka ada beberapa masalah yang dapat dikemukakan yaitu :

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi multimedia yang dapat membantu mengenalkan tarian tradisional Jawa?
2. Bagaimana menilai isi informasi yang terdapat pada program/aplikasi multimedia tentang tarian tradisional Jawa?
3. Bagaimana menguji kelayakan aplikasi multimedia tarian tradisional Jawa?

## **1.3. Batasan Masalah**

Adapun pokok permasalahan yang ada maka penulis akan membatasinya, adapun beberapa batas masalah adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pengenalan tarian tradisional Jawa hanya menyajikan informasi gambar, profil, sejarah, file visual Audio (Mp3) yang berkenaan dengan tarian tersebut.
2. Penulis menggunakan software untuk tugas akhir ini adalah Adobe Photoshop, Adobe Audition 1.0, dan Macromedia director MX 2004.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Bagi Penulis

- a. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
  - b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
  - c. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang pembuatan aplikasi sehingga nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
2. Bagaimana meningkatkan teknologi multimedia sebagai media menambah pengetahuan tentang tarian tradisional Jawa.
  3. Hasil penelitian ini untuk memberikan kemudahan sebagai sarana informasi tentang tarian tradisional Jawa berbasis multimedia terutama pada murid sanggar tari nDalem Pujokusuman.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Aplikasi yang dihasilkan akan dipresentasikan terutama sanggar-sanggar seni tari. Dengan adanya Pengenalan Tarian Tradisional Jawa Berbasis Multimedia ini di harapkan akan membuat para masyarakat tertarik untuk mengenal dan mempelajari tari tradisional yang merupakan kekayaan budaya Indonesia.

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

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari langkah-langkah berikut:

### 1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung pada kegiatan seni tari di sanggar seni tari nDalem Pujokusuman Yogyakarta.

### 2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung pada pihak yang terkait terutama dengan tokoh dan pelatih seni tari.

### 3. Metode Kepustakaan

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka di pusat seni tari, internet, dan data yang pada sanggar tari yang berhubungan dengan objek penelitian.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat memudahkan penulisan Skripsi ini, menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, pokok permasalahan, metode pengumpulan data, tujuan serta sistematika penulisan.

## **BAB II. Landasan Teori**

Bab ini akan dijelaskan tentang dasar teori yang terkait, serta spesifikasi perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III. Analisis dan Perancangan Sistem**

Analisis dan perancangan sistem ini menggambarkan secara umum tentang sanggar tari nDalem Pujokusuman dan dapat diuraikan secara lengkap, juga tentang pengembangan aplikasi multimedia meliputi definisi masalah, merancang konsep, isi, naskah, hingga pengembangan sistem, dan kebutuhan aplikasi berbasis multimedia.

## **BAB IV. Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini akan diuraikan tentang penerapan/rencana implementasi sistem, ujicoba aplikasi, kegiatan implementasi sistem, dan pemeliharaan.

## **BAB V. Penutup**

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**