

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki beribu-ribu pulau dan setiap pulau itu dihuni oleh suku-suku yang beragam dan memiliki bermacam-macam adat istiadat dan budaya. Dikarenakan kurangnya kepedulian terhadap budaya dan adat istiadat Indonesia yang beraneka ragam. Setiap suku di wilayah negara Republik Indonesia memiliki beragam adat istiadat. Dari berbagai adat istiadat dan budaya yang ada di Indonesia, hampir jarang warga negara Indonesia asli yang hafal atau mengerti adat istiadat dan budaya dari setiap daerah atau suku. Mereka cenderung hanya mengenal budaya dan adat istiadat daerah atau suku mereka sendiri.

Peristiwa kurangnya kepedulian warga negara Indonesia dengan budaya dan adat istiadat inilah yang mengakibatkan terjadinya konflik perebutan hak cipta adat dan istiadat bangsa dengan negara lain. Sebagai contoh yang terjadi dalam masa ini adalah konflik antara Indonesia dengan negara tetangga yang mengklaim budaya reog Indonesia, batik, angklung, keris, dan sebagainya sebagai budaya Malaysia.

Permasalahan tersebut terjadi tidak hanya dikarenakan kurang kepeduliannya warga negara Indonesia, namun juga disebabkan kurangnya pendidikan dasar yang didapat tentang seberapa pentingnya mengetahui dan mempelajari adat istiadat suku-suku lain di Indonesia yang dari sejak zaman dulu diajarkan secara turun menurun dari orang tua kepada anak cucunya, namun pada saat ini sudah sangat jarang kita temukan hal yang seperti itu dikarenakan anak-anak muda sekarang malu apabila mempelajari walaupun itu adat istiadatnya sendiri. Sebagai contoh tarian adat tradisional, pada saat ini anak-anak muda lebih antusias apabila mempelajari tentang tarian *Brigdance*, *Salsa* dan jenis-jenis tari-tarian modern lainnya dibandingkan mempelajari tari-tari tradisional yang merupakan budaya dan adat istiadat negara kita sendiri seperti misalnya tari Bedaya, tari Jaipong, tari Yapong dan masih banyak tari-tarian tradisional lainnya yang dimiliki oleh negara Indonesia.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu untuk memperkenalkan dan menjelaskan tentang adat istiadat dan budaya bangsa Indonesia tiap daerah dengan view sebuah peta Indonesia. Dengan aplikasi visual yang menarik untuk menjelaskan tentang adat istiadat dan budaya di Indonesia dengan menggunakan *macromedia director*, diharapkan dapat mempermudah orang mempelajari budaya dan adat istiadat untuk setiap daerah. Bentuk aplikasi visual ini juga dapat digunakan sebagai CD (*compact disk*) pembelajaran untuk siswa SD, maupun SMP untuk mengenal adat istiadat dan budayanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini yaitu :

- 1.2.1 Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia dengan macromedia director untuk pengenalan adat istiadat Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam skripsi ini, terbatas pada pengenalan tentang rumah adat, tarian, alat musik tradisional ,lagu daerah-daerah Indonesia yg di batasi pada provinsi D.K.I Jakarta, Jawa Barat, D.I Yogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur menggunakan Macromedia Director.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Menghasilkan software untuk pengenalan adat istiadat Indonesia.
- 1.4.2 Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada STM IK AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi penulis

Bagi penulis, penulisan skripsi ini dapat memperdalam pengetahuan tentang adat istiadat dan budaya bangsa Indonesia dan memperdalam pengetahuan tentang pembuatan aplikasi menggunakan macromedia director.

1.5.2 Bagi Pengguna

Bagi pengguna, skripsi ini dapat dimanfaatkan untuk mempelajari tentang adat istiadat dan budaya bangsa Indonesia, dan bermanfaat menambah referensi sumber belajar siswa SD hingga SMP.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang tepat dan relevan dalam sebuah penelitian maka digunakan beberapa metode dalam pengumpulan data tersebut, dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu metode pengumpulan data, yaitu :

1.6.1.1 Metode Dokumenter

Metode dokumenter dilakukan dengan mengumpulkan data dari dokumen seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, media masa dan lain-lain.

1.6.2. Metode Pengembangan System

Banyak metodologi pengembangan perangkat lunak tetapi tidak pas diterapkan kepada metodologi pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia. Menurut Sutopo (2003), yang berpendapat bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahap yaitu :

1.6.2.1 Konsep (Concept)

Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

1.6.2.2 Perancangan (Design)

Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

1.6.2.3 Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

1.6.2.4 Pembuatan (Assembly)

Tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

1.6.2.5 Pengujian (Testing)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

1.6.2.6 Pembagian (Distribution)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan mempermudah penyusunan skripsi ini maka penulis mencantumkan sistematika penulisannya, adapun sistematika tersebut adalah :

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematikan skripsi.

BAB II Landasan Teori

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia secara umum, dan perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III Analisis Dan Perancangan Sistem

Menguraikan informasi tentang obyek penelitian, perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada. Menganalisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta saran yang diberikan pada pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN