

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern sekarang ini banyak kebudayaan dari luar negeri yang masuk ke Indonesia. Bahkan dari cara berbicara, berpakaian pun sudah kebanyakan sudah meniru kebudayaan luar hal ini menimbulkan budaya daerah sendiri sudah mulai terkikis sedikit demi sedikit. Tugas kita sebagai generasi muda untuk seharusnya melestarikan dan menjaga identitas budaya masing – masing daerah untuk senantiasa agar budaya lokal harus tetap terus dijaga, budaya luar boleh saja masuk tetapi jangan sampai budaya luar menghilangkan budaya asli Indonesia itu sendiri. Seharusnya kita sebagai masyarakat Indonesia bangga karena kita memiliki berbagai macam suku, budaya, agama, dan kemajemukan masyarakat kita dicontoh oleh masyarakat luar negeri dan jangan sampai budaya asli Indonesia di ambil di klaim oleh negeri luar yang justru sangat menjaga budayanya.

Salah satu kota atau daerah di Indonesia yang mempunyai kemajemukan budayanya yaitu Yogyakarta. Kota ini sudah banyak mencetak sejarah yang panjang akan budayanya salah satu budaya yang khas dari kota ini adalah dari Seni tariannya. Ada banyak berbagai jenis dan macam tarian yang diperkenalkan kepada masyarakat namun mungkin dari kebanyakan masyarakat yang belum mengenal secara lebih dalam tentang arti sesungguhnya asal, kegunaan tarian itu

sendiri. Dalam pemberian informasi kepada masyarakat banyak cara dapat dilakukan yaitu salah satunya melalui pembuatan Compact Disk (yang kemudian disingkat CD) interaktif yang user friendly yang dimengerti oleh pengguna. Tujuan utama pengangkatan masalah atau tema diatas adalah melestarikan salah satu budaya berupa tarian di Yogyakarta sebagai salah satu media promosi kota Yogyakarta di dalam maupun luar negeri. Manfaatnya pun tidak hanya di masyarakat Yogyakarta saja seluruh masyarakat Indonesia diharapkan dapat mengenal lebih dalam seluk beluk tarian dari Yogyakarta dan nantinya banyak generasi muda yang meneruskan identitas budayanya masing masing.

Dengan adanya permasalahan diatas menarik untuk menyusun skripsi ini dengan judul **"PEMBUATAN CD INTERAKTIF PENGENALAN TARIAN ASLI YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUDAYA KOTA YOGYAKARTA"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil permasalahan yaitu : Bagaimana membuat media penyampaian informasi yang dapat memberkan gambaran, informasi, dan ilustrasi tentang pengenalan budaya tarian asli Yogyakarta dalam bentuk media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi CD interkatif ini memiliki cakupan yang luas, maka penyusun membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Untuk menampilkan informasi tentang tarian – tarian yang biasanya dipentaskan atau diadakan di Kraton Yogyakarta dan juga terdapat profil tentang masing – masing jenis tarian berupa sejarah atau filosofi tarian tersebut dan juga terdapat foto atau gambar yang bersumber dari buku atau literatur tentang langkah – langkah atau posisi tarian.
2. Aplikasi multimedia dirancang atau dibuat agar pengguna dapat memahami dan berinteraksi langsung media penyampaian informasi berbasis multimedia ini dengan adanya link navigasi.
3. Dalam pembuatan Aplikasi ini nantinya akan dibuat seperti CD interkatif dan dengan pencempanan komputer desktop dilapangan memungkinkan pengguna dapat langsung menggunakan aplikasi tersebut di obyek wisata tersebut.

4. Dapat memberikan informasi yang memiliki nilai komunikatif yang tinggi yang dapat membangkitkan rasa dan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyampaian kepada pengguna aplikasi ini.
5. Software yang digunakan yaitu Adobe Photoshop, Adobe Flash

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan Tugas ini, antara lain :

- I. Mahasiswa
 1. Untuk menyusun skripsi sebagai syarat kelulusan Strata 1 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
 2. Pemanfaatan multimedia sebagai media penyampaian informasi.
 3. Mahasiswa dapat mengimplementasikan atau menerapkan ilmu yang sudah diperoleh untuk pembuatan tugas ini.
- II. Obyek Pariwisata.
 1. Sebagai alternatif baru penyampaian informasi pada Pariwisata Kraton Yogyakarta.
 2. Media Penyampaian informasi yang berbasis multimedia interaktif
 3. Menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian untuk pembuatan Tugas ini yaitu:

1. Lebih mengenalkan kepada masyarakat luas tarian – tarian yang biasa dipentaskan atau diadakan di dalam acara – acara adat di Kraton Yogyakarta dan sebagai media promosi kepariwisataan Daerah Istimewa Yogyakarta kepada wisatawan dalam atau luar negeri yang akan berkunjung ke Yogyakarta.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata I STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Langkah – langkah dalam melakukan penelitian adalah:

A. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data meliputi:

1. Metode observasi

Data – data diperoleh melalui pengamatan secara langsung pada lokasi wisata Kraton Yogyakarta.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan – pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak Pengelola Pariwisata Kraton Yogyakarta.

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data mengambil dari sumber – sumber media cetak atau elektronik yang berkaitan atau berhubungan dengan kegiatan penelitian.

4. Metode Kearsipan

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data – data arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat.

B. Perancangan Sistem

Tahap ini merupakan perancangan model permasalahan yang ada. Pada tahap ini dihasilkan rancangan komponen – komponen pembuatan Media Interaktif dan dihasilkan beberapa rancangan tampilan sistem.

C. Implementasi sistem

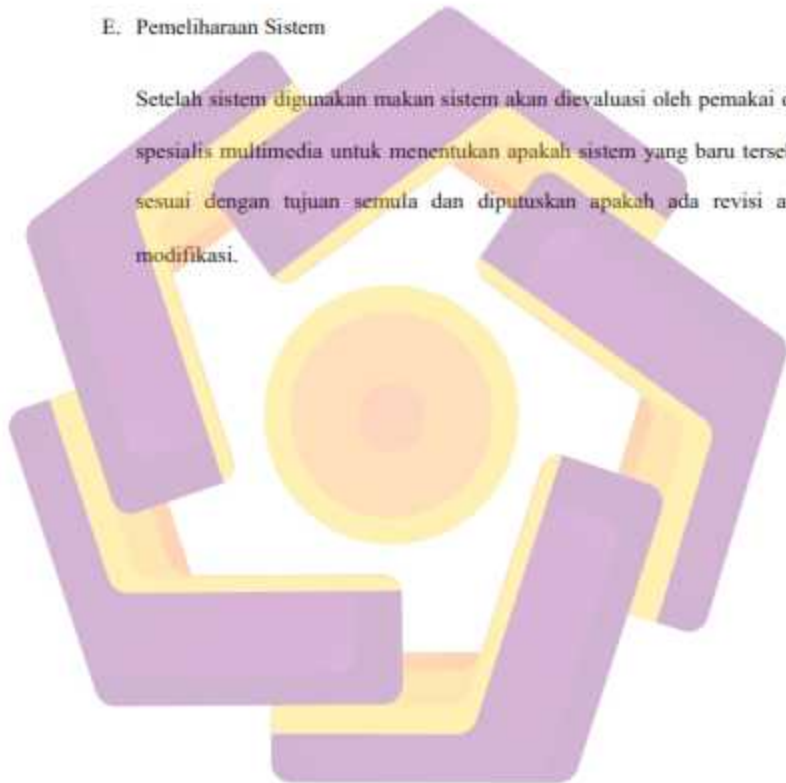
Yaitu hasil perancangan Sistem telah dilakukan maka di implementasikan dalam sebuah aplikasi yang dapat digunakan.

D. Pengujian Sistem

Meliputi aplikasi dan sistem secara keseluruhan. Apakah Sistem berjalan yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan atau belum. Sehingga aplikasi tersebut benar – benar siap untuk digunakan.

E. Pemeliharaan Sistem

Setelah sistem digunakan maka sistem akan dievaluasi oleh pemakai dan spesialis multimedia untuk menentukan apakah sistem yang baru tersebut sesuai dengan tujuan semula dan diputuskan apakah ada revisi atau modifikasi.



1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sistem penulisan skripsi ini disusun dalam beberapa bab dan masing – masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan mengenai hal- hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam – macam struktur aplikasi multimedia, dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan diterangkan mengenai tinjauan umum tentang filosofi tentang tarian – tarian yang biasanya dipentaskan di Kraton Yogyakarta yaitu berupa acara biasa atau acara yang bersifat ceremonial adat yang biasanya di tampilkan di “Pagelaran” Yogyakarta. Dan juga dibahas mengenai pendahuluan, mengidentifikasi masalah, memahami kerja sistem, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, analisis biaya, dan manfaat dan perancangan sistem, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang literature.

LAMPIRAN

Berisi tentang listing program.

