

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula akan kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, dan aplikasi multimedia merupakan salah satu alternatif yang semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer.

Kemajuan multimedia mampu menyajikan berbagai materi secara audio, visual dan juga interaktif. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai software multimedia untuk berbagai bidang, terutama di bidang pendidikan. Untuk bidang pendidikan, aplikasi multimedia banyak digunakan dalam hal pengajaran.

Pengenalan wayang kulit menjadi topik pembahasan karena pada mata pelajaran bahasa jawa di SMA NI SIDOHARJO, WONOGIRI terdapat beberapa materi yang mempelajari seni dan kebudayaan indonesia, sangat penting juga Wayang Kulit untuk dikenalkan kepada anak-anak dan cucu kita agar seni kebudayaan Wayang Kulit bisa terus dinikmati generasi penerus kita, selain itu seni kebudayaan indonesia

adalah sebagai tanggung jawab kita untuk menjaga dan kita lestarikan, pelajaran ini terdapat beberapa bab yang membutuhkan penjelasan berupa visualisasi, animasi, video dan gambar agar terlihat lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa, ini dikarenakan tampilan pada buku terlihat monoton dan kurang menarik bagi para siswa karena materi yang disajikan kurang lengkap tanpa adanya visualisasi.

Adanya media multimedia yang interaktif diharapkan dapat mengatasi hal tersebut dan dapat membantu dalam proses belajar siswa di SMA N1 SIDOHARJO, WONOGIRI sehingga siswa tidak cepat jenuh untuk belajar. Di usia remaja kecenderungan mereka lebih suka bermain daripada belajar, dengan adanya media multimedia interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa SMA N1 SIDOHARJO, WONOGIRI karena dilengkapi dengan visualisasi dan animasi yang menarik sehingga siswa tidak mudah jenuh.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut

“ Bagaimana membuat suatu media berbasis multimedia mengenai Wayang Kulit untuk bahan ajar siswa SMA N1 SIDOHARJO, WONOGIRI menjadi menarik dan mudah untuk di ingat oleh para siswa sehingga dapat mendorong minat belajar siswa ”

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah ini bertujuan untuk menyederhanakan masalah dan agar tidak terjadi penyimpangan dari apa yang diharapkan dalam penelitian ini.

Batasan-batasan tersebut antara lain :

1. Materi utama membahas wayang kulit dan wayang orang, wayang golek, wayang suluh, wayang wahyu, wayang beber sebagai materi tambahan.
2. Sasaran penggunaan media ini yaitu untuk bahan ajar siswa SMA N1 SIDOHARJO WONOGIRI pada mata pelajaran bahasa jawa.
3. Materi yang dibahas mengenai nama wayang, jenis wayang, cerita wayang, sejarah wayang, pembuatan wayang, peralatan dan perlengkapan yang di gunakan dalam pementasan wayang.
4. Program kuis masih statis.
5. Software yang digunakan untuk mendesain media pengenalan wayang kulit tersebut adalah Adobe flash CS3 sebagai software utama Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3, Adobe Premire CS3 sebagai software pendukung.
6. Didalam cerita wayang berisi dewa ruci, mahabarata, punokawan, ramayana.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat suatu media pengenalan untuk bahan ajar Wayang Kulit pada matapelajaran bahasa jawa di SMA NI SIDOHARJO, WONOGIRI yang bertujuan membuat siswa lebih tertarik dan mempelajari mata pelajaran tersebut.
2. Memberikan alternatif baru dalam sistem pembelajaran atau penyampaian informasi agar lebih mudah dan menarik bagi siswa.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dengan mediayang berbasis multimedia dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengenal dan mempelajari kebudayaan Wayang Kulit untuk siswa di SMA NI SIDOHARJO, WONOGIRI.
2. Dengan media pengenalan wayang kulit dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pada siswa SMA NI SIDOHARJO, WONOGIRI.
3. Dengan media pengenalan wayang kulit dapat membuat proses pembelajaran di SMA NI SIDOHARJO, WONOGIRI khususnya materi Bahasa Jawa yang mempelajari kebudayaan Wayang Kulit menjadi lebih menarik.

4. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.

1.5. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka dalam penyusunan skripsi ini harus mencari data yang benar dan lengkap. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini agar lebih akurat adalah dengan cara :

1. Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung di SMA NI SIDOHARJO, WONOGIRI.

2. Metode Wawancara

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dan kompeten dalam dunia wayang, baik itu dalang wayang dan pengrajin wayang kulit.

3. Metode Pustaka

Metode pengumpulan data dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan seni kebudayaan wayang kulit dan pembuatan media interaktif serta dengan membaca buku-buku referensi yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

1.5.1. Metode Perancangan Media Pengenalan Wayang Kulit

Metodologi yang digunakan dalam perancangan multimedia ini adalah IMSDD (Interactive Multimedia System Design and Development) Tahapan dalam metodologi IMSDD adalah :

a. System Requirement

Dalam tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dari sistem seperti defenisi sistem yang memuat garis besar tujuan dan objektif dari sistem, function yang dibutuhkan, klarifikasi siapa pengguna potensial dari sistem dan jika ada kebutuhan spesifik yang memerlukan pertimbangan. Mengevaluasi secara kritis kebutuhan Hardware, platform software, dan alat bantu yang tersedia dan membuat pilihan yang tepat.

b. Design Consideration

Dengan tahap ini dilakukan perancangan terhadap struktur data, arsitektur software, representasi interface dan detail dari prosedur.

c. Implementation

Dalam tahap ini dibagi menjadi dua buah tahap bagian. Tahap pertama dilakukan pembuatan prototyping dari sistem dibuat, kemudian tahap kedua pembuatan beta version testing.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini tersusun secara sistematis menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis kelayakan dan analisis kebutuhan sistem serta membahas tentang desain sistem yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang grafik dan merancang naskah.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi, pengujian dan pemeliharaan sistem yang diterapkan pada pembuatan media

pengenalan wayang kulit sebagai sarana pembelajaran / pengenalan Wayang Kulit pada SMA NI SIDOHARJO, WONOGIRI.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

