

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga mempengaruhi semua pekerjaan yang telah diciptakan oleh manusia, demikian juga dalam proses pelestarian kebudayaan daerah yang salah satunya adalah alat musik gamelan. Alat musik gamelan merupakan salah satu seni kebudayaan Jawa. Karena kesenian merupakan salah satu unsur budaya yang bersifat universal, maka kesenian tersebut perlu dilestarikan.

Namun tidak banyak sekolah yang mengenalkan alat musik gamelan. Pembelian alat musik gamelan lengkap dibutuhkan biaya yang cukup mahal. Apalagi para siswa hanya mengenal melalui media buku dalam pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif. Seringkali para siswa kesulitan dalam mempelajarinya karena kendala tidak memiliki alat musik gamelan dan aplikasi yang dirancang khusus dalam pembelajarannya. Untuk itu pemanfaatan fasilitas yang sudah ada berupa komputer, akan mempermudah pengenalan alat musik gamelan bagi siswa dan menarik minat belajar siswa karena dapat diakses dengan mudah lewat media pembelajaran berbasis multimedia.

Oleh karena itu, kami sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informasi mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penulis dapatkan semaksimal mungkin untuk mencoba membuat ***“PEMBUATAN MEDIA***

***PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN BERBASIS MULTIMEDIA
DI SDN MAGUWOHARJO 1***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana membuat media pembelajaran berbasis multimedia untuk menyampaikan materi alat musik gamelan yang akan digunakan di SDN Maguwoharjo 1”.

1.3 Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini kami membatasi permasalahan pembuatan media pembelajaran alat musik gamelan berbasis multimedia. Batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Seperangkat alat musik gamelan yang menurut wujudnya dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :
 - a. Bilah (Gender, Saron, Demung, Peking, Slenthem)
 - b. Pencon (Bonang, Kethuk, Kenong, Kempul, Gong).
2. Aplikasi multimedia yang akan dibuat oleh penulis akan menampilkan: Pengertian umum gamelan dan asal usul gamelan, Macam-macam alat musik gamelan beserta pengertian, Video gending, dan Gamelan interaktif. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3, CorelDRAW X3, Xilisoft Video Converter Ultimate, Inno Setup 5.

3. Tempat penelitian di SDN Maguwoharjo 1.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan Media Pembelajaran Alat musik gamelan Berbasis Multimedia di SDN Maguwoharjo 1.
2. Mempermudah guru untuk mengajarkan alat musik gamelan berbasis multimedia.
3. Memenuhi syarat kelulusan program Diploma III di STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Sebagai tambahan referensi mengajar bagi guru.

1.5 Manfaat Penelitian

Memberi sarana penyampaian materi alat musik gamelan kepada para siswa dengan berbasis multimedia bagi SDN Maguwoharjo 1.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan tugas akhir, maka penulis akan menggunakan acuan dari sistem penulisan tugas akhir sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori dasar tentang MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN BERBASIS MULTIMEDIA dan penjelasan mengenai software yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Bab ini akan membahas mengenai profil, visi & misi, struktur organisasi, fasilitas dan data-data mengenai SDN Maguwoharjo 1.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai perancangan aplikasi dan pembuatan aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari pembuatan aplikasi dan beberapa saran yang mungkin diperlukan kepada peneliti yang akan datang.

1.7 Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan ini berisikan tentang jadwal dan waktu bagi penulis untuk menyelesaikan penyusunan laporan, yaitu :

