

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya lokal yang dapat di jadikan sebagai aset yang tidak dapat disamakan dengan budaya lokal negara lain. Budaya lokal yang dimiliki Indonesia berbeda-beda pada setiap daerah. Tiap daerah memiliki ciri khas budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat dan juga alat musik. Semua itu dapat dijadikan kekuatan untuk dapat memperkokoh ketahanan budaya bangsa dimata Internasional.

Kekhasan budaya lokal ini sering kali menarik pandangan negara lain. Terbukti banyaknya turis asing yang mencoba mempelajari budaya Indonesia seperti belajar tarian khas suatu daerah atau mencari barang-barang kerajinan untuk dijadikan buah tangan. Ini membuktikan bahwa budaya bangsa Indonesia memiliki ciri khas yang unik. Kesatuan budaya lokal yang dimiliki Indonesia merupakan budaya bangsa yang mewakili identitas negara Indonesia. Untuk itu, budaya lokal harus tetap dijaga serta diwarisi dengan baik agar budaya bangsa tetap kokoh.

Kesadaran masyarakat untuk menjaga budaya lokal sekarang ini masih terbilang minim. Masyarakat lebih memilih budaya asing yang lebih praktis dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Hal ini bukan berarti budaya lokal tidak sesuai dengan perkembangan zaman, tetapi banyak budaya asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa. Budaya lokal juga dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman, asalkan masih tidak meninggalkan ciri khas dari budaya tersebut.

Pembelajaran tentang budaya, harus ditanamkan sejak dini. Namun sekarang ini banyak yang sudah tidak menganggap pentingnya mempelajari budaya lokal. Padahal melalui pembelajaran budaya, kita dapat mengetahui pentingnya budaya lokal dalam membangun budaya bangsa serta bagaimana cara mengadaptasi budaya lokal di tengah perkembangan zaman. Apabila budaya lokal dapat dijaga dengan baik, Indonesia akan di pandang sebagai negara yang dapat mempertahankan identitasnya di mata Internasional.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis berinisiatif membuat CD Pembelajaran Interaktif pesona Kebudayaan Indonesia untuk mempermudah dalam mempelajarinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil perumusan masalah yaitu :

Bagaimana Pembuatan CD Pembelajaran Interaktif pesona Kebudayaan Indonesia Berbasis Flash?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan CD Interaktif tersebut yaitu mengenalkan kebudayaan di 15 provinsi di Indonesia yaitu aceh,bali,Bangka Belitung,gorontalo, jambi, jawa tengah, Yogyakarta, Kalimantan, lampung, Lombok, Sumatra utara, NTT, papua, Riau, Sulawesi, kepada anak-anak tentang tarian adat, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan CD Interaktif Pesona Kebudayaan Indonesia ini adalah:

1. Menarik minat anak-anak SD untuk belajar mengenal kebudayaan Indonesia.
2. Membantu guru dalam mengenal dan mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia melalui sarana belajar yang berbeda.
3. Menambah wawasan masyarakat dan kreatifitas masyarakat tentang multimedia.

4. 1.5 Metodologi Penelitian

5. Metode penelitian adalah metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis fakta-fakta mengenai suatu masalah. Metode penelitian memegang peranan penting dalam keberhasilan suatu

penelitian.

6. Beberapa metode penelitian pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah :
7. 1.5.1 *Survey* / Observasi
8. Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data serta berbagai hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian.
9. 1.5.2 Studi Pustaka
10. Studi pustaka merupakan metode pencarian dan pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan Tugas Akhir.
11. Studi pustaka dalam penyusunan Tugas Akhir ini yaitu dengan cara pengumpulan data melalui internet, mencari buku-buku yang membahas multimedia, serta buku-buku tentang Macromedia Flash.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan tugas akhir ini terdiri beberapa bagian, antara lain :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada pendahuluan diberikan gambaran umum tentang laporan yang berisikan:

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Perumusan Masalah
- c. Batasan Masalah
- d. Manfaat Penelitian
- e. Metodologi Penelitian
- f. Sistematika Penulisan
- g. **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat landasan teori yang menguraikan tentang tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan CD Interaktif.

h. BAB III : GAMBARAN UMUM

Tinjauan Umum, berupa gambaran umum dan tentang Desain kebutuhan, Cd intraktif yang ada saat ini, dan manfaat, dan analisa yang lain yang terkait dengan pembuatan Cd pesona kebudayaan Indonesia berbasis flash.

2. BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini memuat implementasi dan evaluasi yang merupakan bab inti dari pembuatan tugas akhir ini. Bab ini akan menguraikan hasil dan tampilan dari pembuatan CD Interatif Pesona Kebudayaan Indonesia.

3. BAB V : PENUTUP

Pada penutup memuat kesimpulan dari hasil penelitian atau implementasi sistem dan saran yang diperoleh dari kesimpulan tersebut.

1. DAFTAR PUSTAKA

