

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan nilai-nilai adat dan budaya tradisi. Hampir di setiap daerah di Indonesia dari Sabang sampai Merauke memiliki adat dan kebudayaan masing-masing yang tentu saja berbeda antara daerah satu dengan daerah lainnya. Salah satu daerah yang kaya akan aneka ragam dan seni budayanya adalah Yogyakarta.

Keaneekaragaman adat dan budaya Yogyakarta sebagai warisan nenek moyang yang tidak ternilai harganya merupakan salah satu cerminan masyarakat Indonesia sebagai makhluk bermoral, berakal dan berperasaan. Keaneekaragaman adat dan budaya Yogyakarta seperti upacara adat, kesenian, tari-tarian, senjata tradisional, dan pakaian adat memiliki nilai-nilai moral yang dapat dijadikan landasan dan diimplementasikan di kehidupan nyata. Dengan demikian perlu adanya pengenalan tentang adat dan budaya Yogyakarta agar tetap lestari dan tidak hilang bahkan punah.

Rasa cinta terhadap adat dan budaya perlu dikenalkan dan ditanamkan sejak usia dini. SD N Perumnas Condong Catur yang merupakan wadah pendidikan anak-anak tingkat sekolah dasar berusaha melestarikan adat dan budaya daerah setempat yaitu adat dan budaya Yogyakarta. Misalnya, pengenalan upacara adat, kesenian, tari-tarian daerah, senjata tradisional, dan pakaian adat. Pengenalan yang biasanya dilakukan secara manual misalnya lewat buku-buku sering

membuat siswa-siswi SD N Perumnas Condong Catur merasa bosan dan kurang tertarik. Pengenalan ini bukan hal yang mudah untuk dilakukan, dalam rangka meningkatkan minat anak usia dini agar lebih mengenal adat dan budaya daerah setempat, perlu adanya suatu media dengan tampilan yang menarik dan sederhana yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut.

Sebagai salah satu upaya pengenalan adat dan budaya Yogyakarta melalui media yang mampu menarik perhatian siswa-siswi SD N Perumnas Condong Catur, maka perlu strategi sebagai implementasinya. Untuk itulah perancangan aplikasi multimedia *Pengenalan Aneka Ragam Adat dan Budaya Yogyakarta melalui Media Interaktif Pada Sekolah Dasar Negeri Perumnas Condong Catur* penting untuk dibangun.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada maka rumusan masalah dari aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat sistem pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan aneka ragam adat dan budaya Yogyakarta kepada siswa SD N Perumnas Condong Catur?

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat begitu banyak permasalahan mengenai pembelajaran tentang ragam adat dan budaya Yogyakarta, maka penulis membatasi pada ruang lingkup:

Pengenalan ragam adat Yogyakarta meliputi: Sekilas DIY, Upacara Adat, Kesenian, Tari Klasik Yogyakarta, Pakaian, dan Senjata Tradisional Yogyakarta, dalam bentuk CD Pembelajaran Interaktif.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Menerapkan sistem pembelajaran interaktif pada tingkat Sekolah Dasar.
2. Menerapkan teori yang telah didapatkan selama di bangku kuliah, terutama yang berkaitan dengan multimedia.
3. Untuk memenuhi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan program Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian di atas diharapkan bahwa setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, dapat diambil beberapa manfaat antara lain:

1. Dapat memberikan suatu teknologi informasi yang mudah dan praktis kepada siswa Sekolah Dasar.
2. Membantu memberikan kemudahan bagi guru-guru untuk memperkenalkan aneka ragam adat dan budaya kepada siswa didik melalui multimedia interaktif.
3. Dapat menerapkan Ilmu Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut yang telah diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Mampu mengembangkan Ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menjadi Mahasiswa di STMIK AMIKOM Yogyakarta dan menerapkannya dalam membantu dunia pendidikan di Indonesia.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Pembuatan skripsi ini menggunakan metode :

1. Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung pada beberapa Sekolah Dasar dan Perguruan Tinggi Khususnya seni dan budaya di Yogyakarta untuk memperoleh informasi yang tepat dan akurat.

2. Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca berdasarkan kepustakaan yang mana dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

3. Internet

Yaitu cara yang dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui layanan internet.

#### **1.7. Sistematika Penulisan**

##### **BAB I Pendahuluan**

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

## BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, penulisan mengenai multimedia, serta gambaran umum perangkat lunak yang digunakan.

## BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Membahas tentang analisis sistem dengan metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Selain itu juga dibuat secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

## BAB IV Implementasi Sistem

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat, yaitu memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan menjelaskan cara memelihara sistem.

## BAB V Penutup

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN