



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan salah satu sarana untuk membuat informasi lebih menarik. Hal ini disebabkan penggabungan beberapa buah media yang berlainan dalam sebuah program interaktif. Penggabungan suara, teks, grafik, video maupun animasi mampu menarik minat sehingga multimedia banyak digunakan dalam bidang pendidikan.

Dunia pendidikan yang menggunakan multimedia sebagai penyampaian bahan pengajaran secara interaktif terbukti dapat meningkatkan nilai siswa (Kompas.com/RABU, 9 JULI 2008). Lembaga riset dan penerbitan komputer, *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus¹.

Dengan adanya multimedia sebagai penyampaian informasi yang mudah dipahami dan dimengerti maka perancangan multimedia jalinan kekerabatan (ertutur) dalam adat-istiadat suku Karo diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pengajaran dan penyebaran informasi.

¹ M. Suyanto, Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, hal 30

Multimedia ertutur dibuat untuk mengenal adat-istiadat Karo dengan memahami konsep sangkep nggeluh pada merga si lima (Karo-karo, Sembiring, Ginting, Tarigan dan Peranginangin) yang telah ada dalam masyarakat karo sejak leluhur dan sistem kekerabatan yang dinamai *sangkep nggeluh*, dalam terjemahan langsungnya berarti kelengkapan hidup, secara garis besar terdiri dari senina, anak beru, dan kalimbubu (*Tribal Collibium*).

Seiring dengan pesatnya kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta cepatnya arus informasi, telah terjadi pergeseran budaya pada tatanan kehidupan masyarakat karo khususnya dalam hal ertutur. Hal ini sangat jelas terlihat pada kebanyakan generasi muda karo yang tidak memahami ertutur dan menentukan sejauh mana hubungan kekerabatan. Dalam melakukan ertutur hanya berlandaskan merga atau beru dan beberu saja dan yang lebih parah hanya berlandaskan marga atau beru saja. Hanya sebagian kecil generasi muda karo yang memahami dan melakukan ertutur dengan baik dan mengerti sejauh mana hubungan kekerabatan yang di peroleh dari ertutur.

Berangkat dari ketidaktahuan kebanyakan generasi muda karo melakukan ertutur dan menentukan sejauh mana hubungan kekerabatan dari ertutur maka penelitian dan pembuatan multimedia dengan menggabungkan gambar, video, teks, animasi dan suara sebagai sarana belajar dan penyebaran informasi sangatlah dianggap tepat. Karena teknologi di bidang multimedia telah banyak diminati baik secara perseorangan ataupun secara organisasi, dengan kata lain multimedia sudah tidak asing lagi dimata masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah, pokok permasalahan dalam skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut : "Bagaimana merancang multimedia Jalinan Kekerabatan (Ertutur) dalam Adat Istiadat Suku Karo"

1.3 Batasan Masalah

Adat-istiadat karo kaya akan aturan-aturan dalam bermasyarakat. Aturan-aturan dalam adat karo meliputi aturan dalam berladang, aturan mendirikan rumah baru, aturan tentang kesenian (tari dan musik), aturan bagaimana cara hidup, aturan bagaimana melakukan jalinan kekerabatan (ertutur), aturan mengenai pernikahan, aturan mengenai orang meninggal, aturan untuk anak-anak, remaja, dan orang tua dan masih banyak lagi.

Banyaknya aturan yang ada pada adat-istiadat karo maka pada skripsi ini akan dibahas aturan melakukan jalinan kekerabatan (ertutur) sehingga didapat jauh dekat suatu hubungan kekeluargaan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dan sebagai bahan pelajaran bagi penulis untuk mendalami serta memahami adat-istiadat suku karo.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dipakai sebagai sarana belajar dan penyebaran informasi mengenai Jalinan Keekerabatan (Ertutur) dalam Adat Istiadat Suku Karo. Sehingga masyarakat suku karo dan orang-orang diluar suku karo yang ingin mempelajari bagaimana untuk menjalin kekerabatan dalam budaya karo lebih gampang dan praktis.

1.6 Metode Pengumpulan Data

- Metode observasi

Bentuk penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian khusus pada masyarakat karo yang ada di Yogyakarta.

- Metode wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada mahasiswa, orang tua dan masyarakat karo yang datang serta tinggal di Yogyakarta.

- Metode kepustakaan

Metode penelitian yang mengacu dan berdasarkan pada buku-buku yang ada.



1.7 Sistematika Penelitian

Tulisan terdiri dari 6 bagian utama yaitu Pendahuluan, Dasar Teori, Tinjauan Umum, Analisis dan Perancangan Sistem Multimedia, dan Implementasi Multimedia, Penutup.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah dan tujuan penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penulisan. Dimana tidak semua teori dibahas mendetil, hanya dasar teori yang mendukung tulisan ini yang dibahas.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas sejarah dan adat-istiadat jalinan kekerabatan yang ada pada suku karo secara garis besar.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA

Bab ini berisi langkah-langkah dan piranti yang digunakan untuk memecahkan masalah. Analisis mengemukakan pendapat penulis dengan mempertimbangkan dasar teori atas permasalahan yang dihadapi. Analisis yang menghasilkan pengembangan sistem diwujudkan dalam Desain multimedia, desain multimedia inilah yang akan dilanjutkan sampai tahap berikutnya yaitu Implementasi multimedia.

BAB V IMPLEMENTASI MULTIMEDIA

Bab ini memaparkan hasil rancangan kedalam bentuk nyata yaitu dalam bentuk program. Dimana dapat dilihat unjuk kerjanya secara langsung.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis untuk mengembangkan aplikasi multimedia jalinan kekerabatan.

