

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kaharingan adalah kepercayaan suku asli Kalimantan tengah yang mana didalamnya penuh dengan kebudayaan yang sangat mempesona. Sayangnya kebudayaan itu tergerus globalisasi yang membuat kekhawatiran akan punahnya kebudayaan serta kearifan budaya lokal ini. Ditambah lagi kaharingan tidak mempunyai buku panutan dalam melakukan ritual budaya dan lainnya, semua itu hanya dilaksanakan berdasarkan apa yang dilakukan dan diajarkan oleh Raja Buno dan keturunannya<sup>1</sup>.

Sikap Hidup & Kearifan suku Dayak Kalimantan Tengah seringkali tidak dipahami oleh lingkungannya, khususnya bila mereka berada jauh di perantauan dalam keadaan begini, akan jauh dari realita menyebut Kalimantan Tengah sebagai Tanah Ranying Mahatala Langit. Munculnya situasi demikian dapat dimengerti, karena kenyataannya budaya serta adat istiadat suku Dayak tidak banyak diketahui. Adat istiadat serta budaya suku Dayak yang merupakan aset Budaya Nusantara terkesan tersembunyi dan hanya dikenal dilingkungannya sendiri. Situasi demikian merupakan tantangan bagi masyarakat di suku Dayak untuk lebih berani membuka diri, dan mengenalkan budaya serta adat istiadatnya kepada dunia terutama kepada bangsanya sendiri.

---

<sup>1</sup> Riwut, Tjilik. 2003. *Maneser Panatau Tatu Hiang*. Palangka Raya. Penerbit Pusaka Lima. hlm.479.

Untuk menjawab tantangan tersebut penulis mengarah pada kemajuan dunia teknologi berkembang saat ini, kemampuan perangkat keras dan perangkat lunak yang semakin hebat dapat mempengaruhi penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi multimedia dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk yang mudah dipahami, digunakan dan memiliki keindahan baik secara *visual* sehingga *user* merasa nyaman ketika menggunakannya. *Adobe Flash* merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang menggunakan interaksi langsung antara *user* dan media dalam bentuk Compact Disk (selanjutnya akan disingkat CD) interaktif sehingga media ini banyak diminati. Media interaktif inilah yang akan digunakan sebagai alternatif berbeda dari yang ada sebelumnya dalam menyampaikan informasi.

Berdasarkan apa yang telah penulis uraikan di atas, **“Analisis Perancangan Multimedia Untuk Mengenalkan Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah”** mampu menjadi media informasi dan memudahkan dalam penyampaian, mempromosikan Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah sebagai salah satu wisata budaya di Kalimantan Tengah serta untuk mengenal keanekaragaman budaya Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut:

- Bagaimana menganalisis dan membuat multimedia interaktif untuk mengenalkan budaya Kaharingan Kalimantan Tengah?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat multimedia dan Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah memiliki cakupan luas maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan.

1. CD interaktif ini hanya untuk memperkenalkan Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah berisi informasi profil (sejarah), galeri (foto dan video), lokasi wisata dan acara adat.
2. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia ini adalah *Adobe Flash CS3 Professional* sebagai *software* utama, *Adobe Photoshop CS3* digunakan untuk mengolah image gambar ( JPEG, RAW, PNG, GIF serta *software* pendukung lainnya.
3. Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap pengujian sistem.
4. Bentuk dari aplikasi yang akan dibuat hanya dalam bentuk Compact Disk (CD) Interaktif.

### 1.4 Tujuan Penelitian

#### Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah pada masyarakat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Multimedia*.

#### Tujuan khususnya

1. Membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah.

2. Guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada program Strata Satu (S1) jurusan Sistem Informasi (SI) STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. CD interaktif ini dipergunakan sebagai media informasi pariwisata budaya Kaharingan Kalimantan Tengah yang bisa digunakan secara langsung oleh pengguna aplikasi.
4. Menerapkan ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media informasi promosi Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah.
2. Manfaat tersendiri bagi saya selaku peneliti sebagai bahan pembelajaran dan penerapan ilmu secara langsung.
3. Masyarakat dapat menggunakan CD Interaktif ini sebagai sarana untuk mengenal Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah.

### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapat dan mencari fakta dalam pemecahan masalah yang ada meliputi :

#### **1.6.1 Pengambilan Data**

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian skripsi ini. Dalam hal ini, data

dikumpulkan dan diambil langsung di Majelis Besar Agama Hindu Kaharingan (MB-AHK).

#### 1.6.2 Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem, menggunakan metoda Analisis SWOT yaitu analisis yang menggunakan kerangka kerja Kekuatan (Strengths), Kelemahan (Weakness), Kesempatan (Opportunities) dan Ancaman (Threats).

#### 1.6.3 Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program Profil Budaya Kaharingan Kalimantan Tengah.

#### 1.6.4 Pembuatan Program

Hasil analisis kemudian dibuat sebagai gambaran dan acuan dalam desain program Profile Budaya Dayak Kaharingan Kalimantan Tengah lalu diterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Dalam hal ini ActionScript digunakan sebagai bahasa pemrograman.

#### 1.6.5 Pengujian Program

Hasil akhir dari pembuatan program kemudian akan dilakukan uji coba program dengan menggunakan metoda “Stub Testing”, hal ini dilakukan sebagai evaluasi guna perbaikan sistem menjadi sesuai yang diharapkan oleh peneliti dan obyek penelitian, dalam hal ini Profile Budaya Dayak Kaharingan Kalimantan Tengah.

## 1.7 Sistematika Penyusunan Laporan

Pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian dari pengantar pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penyusunan laporan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi dasar teori yang digunakan peneliti dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, desain sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi analisis sistem, perancangan sistem, analisis rincian kebutuhan Multimedia serta penjelasan tentang gambaran umum Profile Budaya Dayak Kaharingan Kalimantan Tengah.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, berisi tentang pembahasan mengenai tahapan pembuatan aplikasi, pengujian serta pemeliharaan aplikasi.

### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini, berisi kesimpulan yang diambil dari hasil analisis program yang dibangun, sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dimasa yang akan datang.