

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pakaian Adat Tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan banyak dipuji oleh negara-negara lain. Dengan banyaknya suku-suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia, maka otomatis pula banyak sekali macam-macam baju adat yang dipakai oleh masing-masing suku di seluruh provinsi Indonesia. Karena dari banyaknya suku-suku yang ada di Indonesia akan sulit bagi anak-anak untuk mengingat berbagai macam baju adat tradisional tersebut.

Teknologi animasi 2D merupakan Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau "frame", yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah.

Menurut pandangan penulis dan berdasarkan pengalaman-penulis, film kartun atau animasi 2D sangat disukai anak-anak usia dibawah 11 dan juga orang dewasa tahun karena tampilan film yang menarik dan tidak membosankan, memiliki warna warna yang mencolok perhatian, tokoh yang unik dan lucu serta membuat anak-anak berimajinasi. sehingga, perlu adanya aplikasi yang membantu anak-anak mengingat dengan berisi koleksi semua baju adat daerah dari sabang hingga marauke dengan menampilkan animasi 2 dimensi didalamnya sehingga

anak-anak tidak mudah merasa bosan, aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak dapat mengenal dan menghafal baju adat dengan lebih mudah.

Dengan demikian berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas maka dalam pembuatan skripsi ini penulis akan mengambil judul aplikasi 2D mengenal dan belajar pakaian tradisional Indonesia berbasis android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang maka dapat dirumuskan suatu permasalahan. Bagaimana membuat aplikasi 2D mengenal dan belajar pakaian tradisional Indonesia berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berisikan informasi baju adat daerah dari seluruh provinsi di Indonesia
2. Aplikasi ini di khususkan untuk Anak-anak usia 3-11 tahun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meneliti pembuatan aplikasi pengenalan baju daerah provinsi Indonesia. Adapun tujuan dari pembuatan media ini adalah:

1. Memudahkan para anak-anak untuk mempelajari dan menghafal macam-macam baju daerah
2. Membuat suatu media edukasi yang dapat juga digunakan sebagai bahan informasi yang mengandung pengetahuan tentang pakaian adat tradisional yang ada di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode Study Literatur

Yaitu dengan cara mengumpulkan data-data artikel dengan media internet dan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan, yang berkaitan dengan baju daerah dan dari buku adat nasional dan daerah.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dalam format sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka, pengertian baju daerah, android, pengertian multimedia, pengertian animasi, pengertian interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis swot, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, identifikasi masalah, rancangan isi, rancangan naskah, analisis kebutuhan sistem, Uml, dan rancangan tampilan Aplikasi Pengenalan baju adat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas implementasi sistem, testing aplikasi beserta cara Publishing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

