

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Indonesia merupakan salah satu Negara yang mempunyai banyak keanekaragaman budaya yang sangat menarik dan unik. Dalam era modernisasi sekarang ini, tidak sedikit penduduk Indonesia yang menganut budaya asing dan melupakan budaya sendiri. Perkembangan teknologi dan masuknya budaya barat ke Indonesia, tanpa disadari secara perlahan telah menghancurkan kebudayaan daerah. Rendahnya

pengetahuan menyebabkan akulturasi kebudayaan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung didalam kebudayaan daerah. Masuknya kebudayaan barat tanpa disaring oleh masyarakat dan diterima secara mentah/apa adanya, mengakibatkan terjadinya degradasi yang sangat luar biasa terhadap kebudayaan asli.

Budaya Indonesia secara perlahan mulai punah, berbagai budaya barat yang menghantarkan kita untuk hidup modern yang meninggalkan segala hal yang tradisional, hal ini memicu orang bersifat antara lain sebagai sikap individualis dan matrealistis.

Berkurangnya nilai budaya dalam diri hendaknya perlu perhatian khusus untuk menjaga segala budaya yang kita miliki. Salah satu penyebabnya karena saat ini kebudayaan daerah hanya dikenalkan lewat buku bacaan sehingga kurang menarik minat untuk mempelajarinya. Sedangkan kualitas buku-buku bacaan tentang pengenalan budaya daerah yang baik belum tentu menarik minat untuk membacanya. Salah satu upaya dalam menanamkan kecintaan terhadap budaya asli kita adalah memberikan pembelajaran budaya Indonesia melalui sistem berbasis multimedia yang terkomputerisasi. Dengan multimedia pengenalan tentang kebudayaan Indonesia akan lebih menarik, interaktif dan praktis.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan *teks*, suara, gambar, animasi dan *video* dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan

dalam dunia hiburan, juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri.

Dengan multimedia pengenalan tentang kebudayaan Indonesia akan lebih menarik, interaktif dan praktis. Pada kesempatan ini penulis mengambil obyek tentang kebudayaan Indonesia dalam tugas akhir yang berjudul **“Desain Multimedia Interaktif Terhadap Pengenalan Budaya Di Indonesia”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membuat suatu multimedia interaktif yang menarik untuk mengenalkan budaya Indonesia agar dapat meningkatkan rasa cinta terhadap budaya sendiri.

C. BATASAN MASALAH

Pembahasan materi dalam tugas akhir ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi ini menggunakan *Adobe Flash CS5*.
2. Materi yang disampaikan adalah penjelasan mengenai budaya Indonesia.

3. budaya yang dibahas dalam aplikasi ini adalah Rumah Adat, Pakaian Adat, Senjata, Alat musik dan Makanan khas.

D. TUJUAN PERANCANGAN

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dikemukakan Penulis dalam penjelasan di atas, maka pembuatan tugas akhir ini bertujuan untuk membuat suatu multimedia interaktif yang menarik mengenai budaya di Indonesia.

E. MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat yang diperoleh dari multimedia interaktif ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang multimedia bagi Penulis. Manfaat bagi dunia pendidikan dan masyarakat umum adalah tersedianya sarana yang menarik dalam proses pengenalan budaya daerah serta dapat menanamkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia.

F. METODOLOGI PERANCANGAN

Dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara mencari referensi-referensi serta literatur untuk membantu dalam pembuatan animasi ini.

2. Wawancara

Suatu teknik pengumpulan data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan hal-hal yang dibahas dalam penelitian ini

3. Perancangan

Perancangan berisi tentang hal yang memudahkan dalam proses pembuatan aplikasi meliputi perancangan desain dan lain sebagainya.

4. Implementasi

Pada tahap ini akan di tunjukkan langkah-langkah dalam desain multimedia interaktif terhadap pengenalan budaya di Indonesia.

5. Pengujian

Setelah proses pembuatan selesai, maka akan dilakukan proses pengujian terhadap aplikasi yang dihasilkan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah layak untuk diterima di masyarakat umum.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat

penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menyajikan pembahasan teori yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas desain multimedia interaktif terhadap pengenalan budaya di Indonesia dan gambaran umum rancangannya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas Implementasi dan pembahasan aplikasi yang dirancang serta tampilan *interface* aplikasi yang telah dirancang.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya, sehingga dari kesimpulan tersebut Penulis mencoba memberi saran yang berguna untuk melengkapi dan menyempurnakan aplikasi untuk masa yang akan datang.