

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak negara di dunia yang kaya akan kebudayaan. Kebudayaan di Indonesia tersebar di hampir semua aspek kehidupan, mulai dari tari-tarian, alat musik tradisional, adat istiadat, pakaian adat hingga bangunan arsitektural yang berupa rumah adat di tiap-tiap provinsi yang ada di Indonesia. Untuk rumah adat di setiap provinsi berbeda-beda bentuknya. Dalam masing-masing rumah adat mempunyai makna dan sejarah yang sakral bagi bangsa Indonesia.

Di era modern saat ini banyak kalangan masyarakat yang belum mengetahui bahkan menghafal rumah-rumah adat yang ada di Indonesia, karena banyak dan beragam bentuk-bentuknya, seolah-olah kita tidak peduli dengan kekayaan rumah adat. Banyak sekali situs-situs di internet, buku-buku, dan aplikasi-aplikasi yang membahas mengenai keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Sebagai salah satu contoh, keanekaragaman budaya Indonesia dapat dipelajari dengan

mudah melalui buku RPUL SD yang banyak dimiliki oleh para siswa Sekolah Dasar.

Tetapi, untuk mempelajari begitu banyak keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia hanya dari buku RPUL saja dirasa kurang diminati oleh para masyarakat dikarenakan beberapa faktor yang salah satunya yaitu daya tarik masyarakat. Oleh Karena itu, dengan adanya sebuah aplikasi yang akan menampilkan informasi mengenai rumah adat yang ada pada setiap provinsi di Indonesia bertujuan agar dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan pengenalan dan pengetahuan mengenai berbagai macam keanekaragaman rumah adat yang ada di Indonesia.

Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menyajikan informasi kepada masyarakat dengan menggunakan sarana multimedia. Sehingga informasi yang akan disampaikan menjadi lebih menarik melalui multimedia yang interaktif. Multimedia tidak hanya terbatas pada gambar dan teks saja dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dapat menampilkan informasi yaitu dengan animasi, video dan audio.

Dengan *actionsript* dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran *file*. Selain itu juga Flash dapat untuk membuat *game* karena *script* dapat

menyimpan *variable* dan nilai, melakukan perhitungan dan sebagainya, yang berguna dalam game.

Dari latar belakang di atas, maka akan dibangun aplikasi multimedia dengan judul " APLIKASI PENGENALAN RUMAH ADAT INDONESIA BERBASIS *FLASH ACTIONSCRIPT 2.0*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalahnya adalah bagaimana cara membangun aplikasi pengenalan rumah adat Indonesia yang dapat digunakan untuk mengenali dan menghafal macam-macam rumah adat Indonesia.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini ruang lingkup yang akan dibahas adalah:

- a. Aplikasi mencakup materi gambar berupa rumah adat, tulisan berupa keterangan rumah adat, suara informasi rumah adat.
- b. Aplikasi mampu berjalan di sistem operasi windows desktop.
- c. Mencakup rumah adat yang ada di indonesia.
- d. Aplikasi dinamis yaitu data didalam aplikasi dapat dirubah dengan menambah, dan mengurangi informasi rumah adatnya.

- e. Terdapat kuis untuk menguji pengguna dalam mengerjakan soal.
- f. User umum untuk menggunakan aplikasi.
- g. Admin untuk mengedit informasi rumah adat.
- h. Terdapat 2 interface yaitu admin dan user.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- Untuk membuat aplikasi media pembelajaran rumah adat.
- Untuk mempermudah pengguna dalam mengenali macam-macam rumah adat yang ada di indonesia.