

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah sebuah Negara yang kaya akan sumber daya alam dan kebudayaannya, serta keberagaman suku bangsa di dalamnya. Selain itu negara ini juga memiliki nilai-nilai budaya yang sangat tinggi, secara turun temurun warisan nenek moyang orang Indonesia yang pada dasarnya berpotensi menghasilkan nilai tambah bagi Negara Indonesia.

Kalimantan merupakan sebuah pulau yang dihuni oleh berbagai macam etnis atau macam-macam suku dan bahasa, tak hanya suku asli, suku-suku pendatang juga banyak yang menghuni pulau Kalimantan ini. Walaupun bermacam-macam suku yang ada namun semuanya bisa hidup dengan damai sampai sekarang, karena keberagamannya membuat pulau ini sangat kaya akan keberagaman budaya dan kearifannya.

Seiring berkembangnya teknologi dan informasi saat ini, banyak kita menjumpai budaya-budaya yang baru yang di ikuti dari Negara lain di masyarakat, yang di dominasi oleh remaja dan anak-anak bahkan orang tua, sehingga bila di biarkan terus menerus dapat berakibat hilangnya identitas budaya dan bahasa asli masyarakat khususnya Kalimantan Barat.

Oleh karena itu perlunya kesadaran peduli akan budaya dari masyarakat itu sendiri, agar budaya dan tradisi asli tidak hilang dan akhirnya di telan zaman. Oleh sebab itu penulis terdorong untuk melakukan penelitian di Institut Dayakologi Pontianak dan membuat sebuah program animasi interaktif sebagai

media bantu sosialisasi yang berjudul “**Animasi Interaktif Mengenal Budaya Suku Dayak Uud Danum Di kabupaten Sintang Menggunakan Adode Flash Pada Institut Dayakologi Di Pontianak**”.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Membuat sebuah media sosialisasi animasi interaktif tentang pengenalan kebudayaan di Kalimantan Barat khususnya budaya suku dayak yang mudah di pahami dan di mengerti oleh masyarakat.
2. Mengubah cara pemahaman dan berpikir masyarakat daerah dalam mengenal budaya melalui teknologi yang mudah di mengerti.
3. Membuat sebuah alat komunikasi interaktif yang mengedapakan nilai-nilai budaya suku dayak di Kalimantan barat.

Sedangkan Tujuan Penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat Kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Jurusan Manajemen Informatika di Akademi Manejemen Informatika dan Komputer (AMIK ”BSI PONTIANAK”).

1.3 Metode Penelitian

Menjelaskan metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang di gunakan untuk penyusunan Tugas Akhir ini yaitu:

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada penyusunan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode *water fall*, menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:28) metode *water fall* atau air terjun ini memberikan pedoman alur hidup pada sebuah perangkat lunak yang terstruktur

mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung atau pemeliharaan, Berikut penjelasannya tahapan-tahapannya:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Analisa yang dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada dan untuk mengatasi masalah dikemudian hari dengan memperhatikan spesifikasi kebutuhan user dan perlu di dokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak berfokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean serta perlu juga di dokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Hasil dari tahapan ini adalah desain yang telah di translasikan kedalam program perangkat lunak harus sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian berfokus pada segi logika sebuah program sehingga dapat mengatasi kesalahan error dan memastikan hasil keluaran dari program sesuai dengan yang diharapkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Pada tahap ini program yang bermasalah dikemudian hari yang tidak terdeteksi sebelumnya dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari tahap analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak baru.

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data-data dan bahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data antara lain:

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan menggunakan proses tanya jawab kepada HRD atau tim *database* yang bersangkutan.

2. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Pengumpulan data dengan menggunakan proses melihat objek penelitian langsung ke lapangan dengan mengunjungi kantor Institut Dayakologi Pontianak, sebagai pedoman dasar dalam pembuatan Tugas Akhir.

3. Metode Studi Pustaka (*Literature*)

Pengumpulan data dengan menggunakan mencari informasi melalui buku-buku dan bahan pelengkap lainnya sesuai dengan permasalahan Tugas Akhir.

1.4 Ruang Lingkup

Mengingat luasnya pembahasan tentang kebudayaan suku dayak uud danum yang ada di Kabupaten Sintang, penulis hanya membatasi pembahasan pada bagaimana membuat media animasi interaktif dalam pengenalan kebudayaan dayak mengenal asal usul suku dayak uud danum, bahasa daerah, adat istiadat, kesenian dan cerita rakyatnya kepada pemuda-pemudi dan remaja-remaja daerah dalam mengenal kebudayaan suku dayak Uud Danum di kabupaten Sintang dengan menggunakan Adobe Flash.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah bahasan tentang susunan dari penulisan Tugas Akhir itu sendiri. Yang dibuat secara teratur sehingga dapat memberikan deskripsi secara terurut dan menyeluruh. Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari empat bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi bahasan-bahasan tentang Latar belakang, Maksud dan Tujuan Penulisan, Metode Penelitian, Ruang Lingkup dan Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang bahasan-bahasan tentang Konsep Dasar Animasi, Teori Pendukung, Macromedia Flash 8, Storyboard dan Testing Program.

BAB III PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang tinjauan Perusahaan, struktur organisasi dan fungsi-fungsi bagian dari struktur organisasi, visi dan misi lembaga, identifikasi dan analisa kebutuhan serta rancangan animasi dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

BAB IV PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dari bab I sampai bab III serta saran-saran yang bersifat membangun kepentingan lembaga itu sendiri maupun yang lain.