BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat adalah dinas yang bertanggung jawab mengenai lokasi pariwisata yang berada di provinsi Jawa Barat. Kantor yang berlokasi di Jl. RE Martadinata No. 209 Bandung ini selain mengurus tentang lokasi pariwisata mereka juga mengurus tentang kebudayaan yang ada di Jawa Barat mulai dari kesenian, lagu daerah, dan tarian tradisonal yang ada di Jawa Barat. Selain mengurus tentang kebudayaan dan pariwisata, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata selalu membuat inovasi baru untuk menjaga kebudayaan dan lokasi wisata di Jawa Barat agar tidak tergerus oleh era globalisasi.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata masih memiliki beberapa kendala terkait minimnya minat dari remaja terhadap lagu daerah dan tarian tradisional. Selain itu, banyanknya seniman baru mengakibatkan lagu dan tarian yang lebih dulu ada terlupakan. Sebagai contoh R. Sambas Wirakusuma dengan tari "Lenyepan" dan lagu "Banjar Sinom" mengakibatkan tarian sebelumnya terlupkaan sebagai contoh lagu "Tablo Naek Kukupu" dan "Tari Rawayan" terlupakan. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan pada tanggal 12 maret 2017 lalu tentang lagu daerah dan tarian tradisional di Jawa Barat yang berjumlah 60 kuesioner. Dari hasil kuesioner yang sudah terisi, hanya ada 1,67 % yang mengetahui tentang lagu "Tablo Naek Kukupu". Sedangkan 98,33 % lainnya belum pernah mendengar lagu tersebut, begitupun dengan "Tari Rawayan" hanya terdapat 5 % yang mengetahui tentang tarian tersebut. Selain itu remaja lebih memilih menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *Game*. Berdasarkan hasil kuesioner, hanya terdapat 1,67% yang tidak pernah bermain *Game*, 66,67% suka bermain *Game,* dan 31,67% lainnya kadang – kadang memilih bermain *Game*. Hal tersebut diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan bapak Dadang Hendra selaku staf bagian kebudayaan,

masalah yang terjadi adalah metode yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat masih kurang. Dinas Kebudayaan an Pariwisata Jawa Barat juga telah mencoba metode lain yaitu lagu daerah yang dibawakan oleh band jaman sekarang. Meskipun dengan metode tersebut, remaja masih belum tertarik terhadap kesenian lagu daerah dan tarian tradisional jawa barat. Masalah lainnya yang dialami oleh Dinas Kebudayan dan Pariwisata Jawa Barat adalah kurangnya kepedulian dan pengetahuan remaja akan lagu daerah dan tarian tradisional jawa barat.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis berencana membangun sebuah *Game* yang akan memadukan lagu daerah dan tarian tradisional daerah Jawa Barat dengan judul "Pembangunan Game Lagu Daerah Dan Tarian Tradisional Di Jawa Barat Sebagai Media Sosialisasi Di Kantor Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Jawa Barat**".** Diharapkan dengan adanya inovasi baru tersebut masyarakat terutama remaja tidak melupakan lagu daerah dan tarian tradisional khusunya di daerah Jawa Barat dan diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu dinas kebudayaan dan pariwisata jawa barat dalam melestarikan kebudayaan di Jawa Barat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas, maka diperoleh beberapa rumusan masalah diantaranya sebagai berikut :

Bagaimana membangun media sosialisasi yang dapat membantu dinas kebudayaan dan pariwisata untuk mensosialisasikan lagu daerah dan tarian tradisional berbentuk *Game*

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi media sosialisasi lagu daerah dan tarian tradisional Di Jawa Barat yang berbentuk *Game Android* studi kasus Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat. Maka tujuan penulisan yang diharapkan dalam aplikasi yang dibangun ini adalah :

Membangun sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh kantor dinas untuk mensosialisasikan kembali lagu daerah dan tarian tradisional di Jawa Barat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

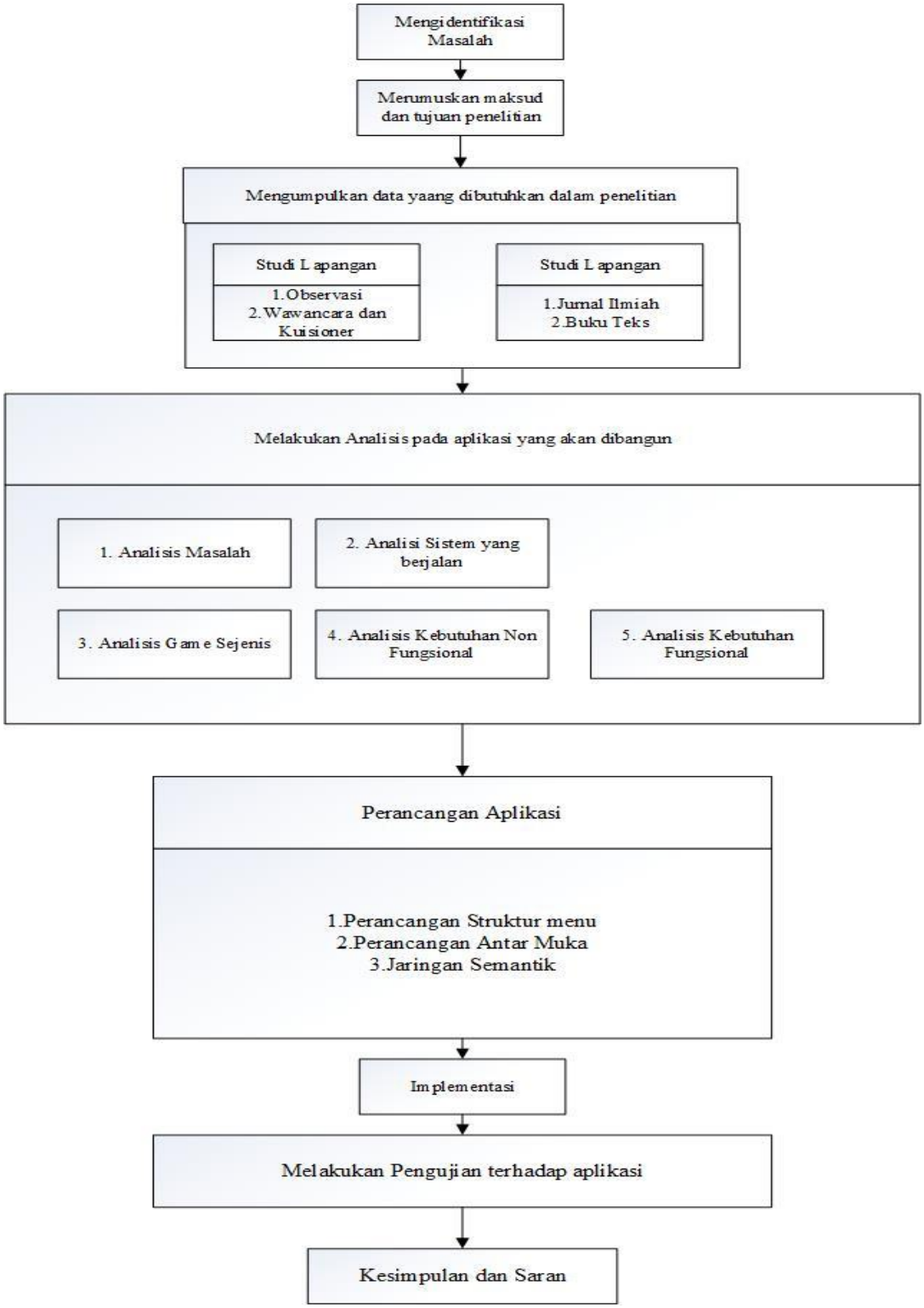
1. Media Sosialisasi yang dibangun akan memadukan lagu dan tarian tradisonal
2. Lagu dan tarian daerah pada *Game* hanya mencakup wilayah Jawa Barat
3. Media Sosialisasi yang akan dibangun menggunakan platform *Android*
4. Aplikasi Media Sosialisasi yang dibangun hanya dapat digunakan oleh 1 orang
5. Media Sosialisasi lagu daerah dan tarian tradisional yang di bangun berkonsep *Game rythem*
6. Media Sosialisasi yang di bangun di tunjukan untuk remaja 15 tahun ke atas
7. Untuk memperkenalkan kembali tentang lagu daerah dan tarian tradisonal di jawa barat

1.5 Metodologi Penelitian

[1] . Metodologi penelitian pada penulisan tugas akhir ini adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.1 :



Gambar 1. 1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian tentang Pembangunan Game Lagu Daerah Dan Tarian Tradisional Di Jawa Barat Sebagai Media Sosialisasi Di Kantor Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Jawa Barat.

2. Wawancara

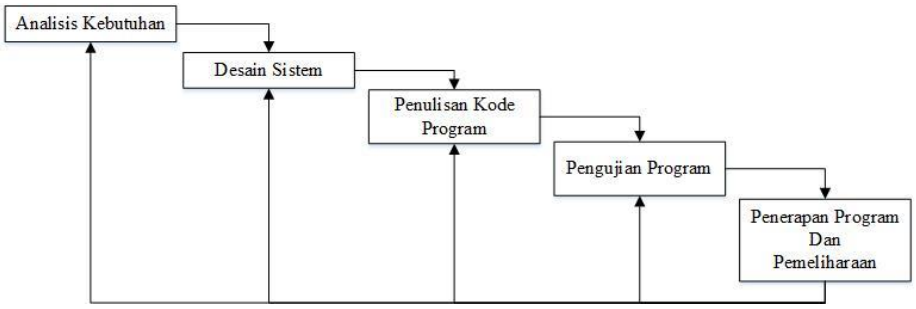
   Pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan langsung yang diajukan kepada responden untuk mendapatkan informasi tentang lagu daerah dan tarian tradionsl di Jawa Barat.

3. Kuesioner

   Kuesioner yang di buat berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan lagu daerah dan tarian tradisonla yang di sebarkan kepada remaja.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah model *waterfall*. *Waterfall* model pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce tahun 1970. *Waterfall* Model merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier, dimana kemajuan proses dipandang sebagai aliran yang mengalir ke bawah seperti air terjun, maka tahapan dalam model ini disusun bertingkat. Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya. Model ini telah diperoleh dari proses rekayasa lainnya dan menawarkan cara pembuatan rekayasa perangkat lunak secara lebih nyata [2]. Berikut ini adalah alur dari *waterfall* dapat di lihat pada gambar 1.2 :



Gambar 1. 2 Model Waterfall

Berdasarkan Gambar 1.1 mengenai model *Waterfall* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

   Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan system Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut

2. Desain sistem

   Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem

3. Penulisan Kode Program

   Penulisan kode program merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan untuk meterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*.

4. Pengujian Program

   Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

   Tahap akhir dimana sistem telah terpasang dan sedang dalam penggunaan. Pemeliharan mencakup perbaikan kesalahan yang tidak ditemukan dalam

tahap–tahap sebelumnya. Dan adanya perubahan– perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai analisis sistem dan perancangan sistem dari data-data yang ada serta menganalisis masalah dari model penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi *Game rhythm mobile*, pengujian hasil serta pembahasan dari sebuah program yang telah dibuat dan sebagai gambaran bagaimana cara mengoperasikannnya serta pembahasan dari hasil implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir