

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bagian ini mengembangkan tentang : (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) batasan masalah, (4) tujuan, dan (5) manfaat.

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya, mulai dari SDM dan SDA nya, terutama dari segi budaya. Fakta membuktikan bahwa Indonesia memiliki keragaman budaya Indonesia dari Sabang sampai Merauke, mulai dari pakaian adat, rumah adat, makanan khas, lagu daerah dan tarian tradisional. Contoh keragaman budaya di Indonesia adalah Rumah adat Joglo dari Jawa Tengah, Rumah adat Hanoi dari Papua, Tari tradisional Saman dari Aceh, Tari tradisional Jaipong dari Jawa Barat, Tari tradisional Truna Jaya dari Bali. Namun, banyak budaya secara bertahap terkikis oleh globalisasi.

Oleh karena itu, penting untuk menanamkan rasa bangga dan cinta yang tulus kepada masyarakat, dan warisan tradisional budaya lokal perlu ditanamkan sejak dini. Sifat manusia adalah mencerna dan mengingat apa yang pertama kali mereka lakukan berulang-ulang, seperti halnya belajar berdiri dan berbicara pada balita, ada baiknya mengenalkan budaya nusantara sejak dini. Anak-anak perlu memahami bahwa budaya Indonesia mencerminkan nilai-nilai moral dan identitas negara di dunia

internasional. Partisipasi masyarakat dalam pemeliharaan budaya Indonesia berarti masyarakat turut serta dalam pemeliharaan kekayaan budaya Indonesia dan menjadi bangsa yang berkarakteristik.

Berdasarkan hal tersebut maka dirancanglah sebuah aplikasi yang mengenalkan budaya yang ada di Indonesia dalam bentuk mobile. Memperkenalkan kepada anak tentang pakaian adat, rumah adat dan makanan khas, lagu daerah, dan tari tradisional milik daerah masing-masing. Mempelajari kebudayaan nusantara dari mobile lebih mudah dibandingkan dengan membaca buku, karena pada saat ini pengguna membutuhkan informasi yang sangat cepat, mudah dan dapat digunakan dimana saja.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, terdapat rumusan masalah yang penting untuk dicari solusinya, diantaranya.

- a. Bagaimana perancangan Aplikasi Mobile Mengenal Budaya Nusantara?
- b. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Mobile Mengenal Budaya Nusantara?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar Aplikasi Mobile Mengenal Budaya Nusantara ini dapat bermanfaat dan berguna bagi masyarakat maka harus memiliki batasan masalah, diantaranya:

- a. User yang menjadi target adalah 6 – 12 tahun.
- b. Permainan menggunakan Bahasa Indonesia.

- c. Sistem permainan diimplementasikan pada smartphone berbasis Android.
- d. Daerah yang diambil untuk permainan terdiri atas beberapa provinsi yang ada di Indonesia.
- e. Permainan terbagi menjadi dua pilihan yaitu belajar dan bermain.
- f. Kebudayaan yang akan di kenalkan melalui aplikasi berupa pakaian adat, rumah adat, makanan khas, lagu daerah dan tari tradisional.

#### **1.4 Tujuan**

Dalam implementasi Aplikasi Mobile Mengenal Budaya Nusantara yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai beberapa tujuan, antara lain:

- a. Membuat rancang bangun Aplikasi Mobile Mengenal Budaya Nusantara
- b. Mengimplementasikan Aplikasi Mobile Mengenal Budaya Nusantara

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat dari pembuatan Aplikasi Mobile Mengenal Budaya Nusantara adalah

:

- a. Dengan adanya aplikasi mobile mengenal budaya nusantara ini dapat membantu masyarakat memahami budaya yang ada di indonesia
- b. Memberikan pengetahuan tentang budaya yang ada di Indonesia.