

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Timor Tengah Utara (TTU) adalah sebuah kabupaten di provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) dengan luas wilayah 2.669,70 km². Sebagian besar penduduk TTU hidup di daerah pedesaan. Terdapat tiga suku besar yakni Insana, daerah Biboki, dan Miomaffo. Tiga suku besar tersebut merupakan kecamatan di kabupaten TTU, mereka sudah cukup lama menjalankan usaha kerajinan tenun. Setiap wilayah di TTU mempunyai kain tenun dengan motif khas dan warna tenunan yang khas pula. Setiap gambar pada motif memiliki arti sebagai ekspresi jati diri dan kepribadian sesuai dengan lingkungan serta mengandung makna kedekatan manusia dengan lingkungan dan hubungan timbal balik. (Database Numerik Kabupaten TTU, 2013).

Motif tenun bagi masyarakat Kabupaten TTU diyakini mempunyai nilai dan kandungan makna tertentu. Motif tidak hanya membedakan seni budaya dan adat istiadat masing-masing suku, yang terhimpun dalam kerajaan- kerajaan Biinmafo, tetapi mempunyai kaitan dengan pralambang status dan kedudukan sosial seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Tak salah lagi, dengan menggunakan busana bermotif tertentu orang dapat mengetahui bagaimana latar belakang kehidupan pemakainya. Tanpa menanyakan sejarahnya, dari tiga motif yang ada, yaitu motif *Buna*, *Sotis*, dan *Futus*. Masyarakat dapat mengetahui asal usul seseorang yang mengenakan sarung bermotif tersebut.

Berdasarkan observasi langsung kepada seorang ibu penenun yang bernama Susana Oki yang bertempat tinggal di Jalan Bakti Karang, Pekuburan Oebobo-Kecamatan Oebobo, didapatkan hasil bahwa banyak masyarakat yang sudah perlahan-lahan mulai meninggalkan pekerjaan menenun karena kesibukan dengan aktifitas yang lain. Sedangkan saat ini banyak media yang membahas mengenai kebudayaan NTT, khususnya menenun kain tenun untuk dijadikan pakaian tenun yang modern. Keistimewaan tenun TTU dilihat dari hasil karya dan proses pembuatannya.

Cara mewariskan seni kerajinan tenun ini biasa dilakukan ibu-ibu kepada anak gadisnya. Namun, seiring perkembangan teknologi mulai meialka tetapi Pemerintah provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) terkait dengan pelestarian tenun ikat, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan NTT akan melakukan pengkajian untuk menerapkan pelajaran tenun ikat disekolah-sekolah. Pelestarian nilai-nilai budaya dari tenun ikat hasil karya serta peninggalan para leluhur di NTT sangat penting untuk dipelajari. Desain tenunan dari setiap daerah memiliki nilai historis yang terkandung didalam lukisan yang dihasilkan dari kreativitas para pendahulu. Jika rencana ini sudah masuk dalam pendidikan formal maka harus dimasukan ke kurikulum sehingga bisa dirangkai dan diterapkan disekolah-sekolah sesuai dengan tingkatan pendidikan mulai sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dengan adanya instruksi pemerintah untuk menggunakan tenun dapat memotivasi masyarakat untuk memproduksi tenunan. Jika direfleksi ke tahun-tahun sebelumnya, masyarakat yang menggunakan sarung tenun dianggap orang yang terbelakang, namun pemikiran tersebut salah. Jika tenun diterapkan maka masyarakat tidak

merasa minder menggunakan sarung tenun daerah, apalagi tenunan itu dimodifikasi sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, tentu para generasi muda akan tertarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan sebuah aplikasi **“MULTIMEDIA PENGENALAN CARA MENENUN KAIN TENUN KABUPATEN TTU”** agar membantu masyarakat dalam mengenal dan mengetahui teknik umum serta cara menenun motif tenunan Kabupaten TTU, sehingga dapat memperkenalkan dan mempertahankan warisan budaya lokal NTT khususnya TTU.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: bagaimana merancang bangun *multimedia* pengenalan cara menenun kain tenun Kabupaten TTU yang dapat memudahkan masyarakat belajar tentang menenun?

1.3 Batasan Masalah

Agar mempermudah perancangan suatu sistem, maka diperlukan batasan masalah dari masalah yang ada. Batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Data penelitian dan observasi dilakukan di rumah Ibu Susana Oki yang bertempat tinggal di Jalan Bakti Karang, Pekuburan Oebobo-Kecamatan Oebobo, Kelurahan Oebobo.
2. *Multimedia* ini akan menampilkan proses pembuatan kain tenun dari awal pemilihan benang sampai proses menjadi kain tenun yang siap digunakan.

3. Motif yang digunakan untuk menenun adalah motif Ketupat yang berasal dari Kecamatan Miomaffo, Kabupaten TTU.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan masyarakat tentang cara menenun kain tenun Kabupaten TTU dengan menggunakan aplikasi *multimedia* yang lebih efisien agar dapat memperkenalkan budaya NTT, khususnya cara menenun kain tenun TTU bagi masyarakat luas.

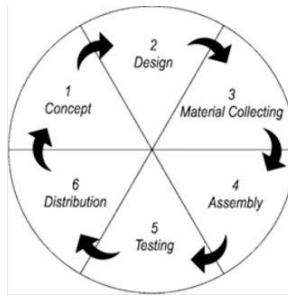
1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan Multimedia ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan informasi bagi masyarakat agar mengetahui tata cara atau teknik menenun kain tenunan Kabupaten TTU.
2. Sebagai media untuk memperkenalkan motif, teknik/cara menenun, adat-istiadat dan budaya lokal masyarakat NTT, khususnya Kabupaten TTU.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan adalah metode rekayasa perangkat lunak yaitu pengembangan *multimedia* yang terdiri dari 6 tahap, yaitu: *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*.



Gambar 1.1 Tahap Pengembangan *Multimedia*

1. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap concept (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain. Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi,interaktif,dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Oleh karena itu, tahap pengonsepan pada rancang bangun *multimedia* ini bertujuan sebagai sarana informasi dan mengenalkan cara menenun kain tenunan Kabupaten TTU kepada masyarakat luas.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan menggunakan *storyboard* yang menggambarkan tampilan dari setiap *scene*. Dalam perancangan *storyboard* ini berisi mengenai alat tenun yang digunakan untuk membuat kain tenun, cara tenun

berisi tentang bagaimana cara pembuatan kain tenun, sedangkan motif berisi tentang motif dari kain tenun TTU.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan bahan)

Adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *video*, *image* atau gambar, foto *digital*, *background*, serta *image-image* dan sesuai dengan kebutuhan yang akan di kerjakan.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap pembuatan adalah tahap pembuatan objek atau bahan-bahan *multimedia* yang telah dikumpulkan pada tahap 3. Pembuatan *multimedia* ini didasarkan pada tahap desain seperti *storyboard*. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Animate cc* .

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap testing dilakukan setelah proses pembuatan (*Assembly*) selesai. Tahap testing dilakukan dengan menjalankan program atau aplikasi yang dibuat apakah masih ada kerusakan atau masalah yang terjadi. Pengujian yang dipakai adalah pengujian secara *blackbox* yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

6. *Distribution* (Distribusi).

Pada tahap ini, Aplikasi *multimedia* akan disimpan dalam satu media penyimpanan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini, maka sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

BAB IV Implementasi Sistem

Pada bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

BAB V Pengujian dan Analisis Hasil

Pada bab ini mengimplementasi sistem yang akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

BAB VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang berhubungan dengan penulisan tugas akhir ini.