

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu seni pertunjukan di Indonesia adalah wayang kulit, yang merupakan kesenian yang berkembang pesat khususnya di pulau Jawa dan Bali. Oleh UNESCO, lembaga yang membawahi kebudayaan dari PBB, wayang dianggap sebagai sebuah warisan mahakarya dunia yang tidak bernilai dalam seni bertutur (Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity) dan ditetapkan sebagai pertunjukan bayangan boneka tersohor dari Indonesia pada 7 November 2003. Dengan ditetapkannya sebagai sebuah warisan mahakarya dunia idealnya perlu dijaga dan dilestarikan keberadaannya sehingga dapat digunakan sebagai identitas suatu bangsa. Pentingnya menjaga dan melestarikan kebudayaan harus ditanamkan pada masyarakat Indonesia khususnya generasi muda.

Saat ini, kesenian tradisional sudah semakin ditinggalkan tidak terkecuali kesenian wayang kulit. Bukan tidak mungkin kesenian wayang kulit dapat punah karena semakin sedikit peminatnya. Ada beberapa faktor yang menyebabkan orang tidak tertarik dengan kesenian wayang kulit, diantaranya adalah karena durasi yang terlalu panjang sehingga tidak cocok dengan kehidupan manusia modern saat ini karena dianggap menghabiskan waktu, bahasa yang terlalu sulit untuk dimengerti, dan yang paling penting adalah tidak mengetahui tokoh-tokoh, perwatakan, dan juga silsilahnya.

Untuk dapat menikmati kesenian wayang kulit seharusnya kita mengetahui tokoh-tokoh yang ada sekaligus perwatakannya selain itu kita juga harus mengetahui silsilahnya. Dengan mengetahui tokoh-tokoh dan silsilahnya akan membuat kita menjadi tertarik untuk mengikuti cerita-cerita yang ada dalam pewayangan, yang merupakan modal awal untuk dapat menikmati kesenian wayang kulit. Untuk menjawab masalah tersebut maka dibuatlah aplikasi ensiklopedia tokoh-tokoh wayang purwa dan silsilahnya berbasis android, yang diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mengenal tokoh-tokoh wayang kulit dan silsilahnya. Dibuat dalam sistem operasi android karena agar sesuai dengan kebutuhan saat ini dan juga praktis untuk dibawa kemanapun dan dapat dipelajari kapanpun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas maka permasalahan utama adalah “bagaimana merancang aplikasi ensiklopedia tokoh-tokoh wayang purwa dan silsilahnya berbasis android agar dapat membantu masyarakat untuk mempelajari tokoh-tokoh wayang purwa dan silsilahnya sehingga tertarik pada kesenian wayang khususnya wayang kulit ?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka didapat batasan-batasan masalah yang digunakan untuk membatasi ruang lingkup masalah dalam melakukan penelitian. Batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Referensi dari berbagai sumber mengenai tokoh-tokoh pewayangan dan silsilahnya.

2. Perangkat yang mendukung sistem operasi android dengan minimal versi yang dibutuhkan adalah versi 2.2 (froyo).
3. Aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran mengenai tokoh-tokoh pewayangan dan silsilahnya.
4. Software yang digunakan dalam perancangan adalah Eclipse.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk pembuatan Aplikasi Ensiklopedia Tokoh-tokoh Wayang Purwa dan Silsilahnya Berbasis Android sesuai yang telah dijabarkan dalam batasan masalah.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian yang menghasilkan aplikasi maka diharapkan didapatkan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis:

Menerapkan salah satu disiplin ilmu sesuai dengan kompetensi yang didapatkan selama masa perkuliahan dan dapat membantu mengenalkan salah satu warisan kebudayaan Indonesia kepada masyarakat.

2. Bagi Pengguna:

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenai tokoh-tokoh pewayangan dan silsilahnya dengan praktis karena sifatnya aplikasi mobile, sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dengan kesenian wayang kulit.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi Ensiklopedia Tokoh-tokoh Wayang Purwa dan Silsilahnya Berbasis Android” adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Untuk membuat aplikasi ensiklopedia tokoh-tokoh wayang purwa dan silsilahnya berbasis android maka penulis mengumpulkan data-data dengan cara sebagai berikut:

a. Metode ke Toko Buku dan Perpustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis salah satunya adalah dengan mencari referensi dari buku yang memuat informasi mengenai tokoh-tokoh wayang purwa dan silsilahnya.

b. Metode ke Instansi Kebudayaan

Penulis juga melakukan pengumpulan data dengan datang ke instansi kebudayaan pada bagian kesenian. Pada metode ini penulis menjadikan instansi kebudayaan sebagai salah satu referensi sumber yang dapat dipercaya.

2. Analisa Data

Melakukan analisa pada data-data yang telah diperoleh agar data yang akan digunakan dapat benar-benar menunjang aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan awal untuk membangun aplikasi agar nantinya dalam proses pembuatan menjadi lebih terstruktur dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

4. Implementasi

Rancangan dalam proses perancangan dituangkan dalam bahasa pemrograman sehingga menghasilkan aplikasi yang akan diimplementasikan untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan.

5. Evaluasi dan Pemeliharaan Aplikasi

Melakukan evaluasi pada aplikasi yang telah dibangun dan diimplementasikan berdasarkan masalah dan tujuan yang akan dicapai serta melakukan pemeliharaan seperti memperbaiki informasi dan panduan didalam aplikasi maupun menambahkan fitur lain jika dinilai diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan aplikasi.

Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi.

