

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang kulit merupakan salah satu kebudayaan yang dikagumi oleh masyarakat Indonesia dan Internasional. Kesenian wayang telah diangkat sebagai karya agung budaya dunia oleh UNESCO tanggal 7 November 2003 atau *Masterpiece of Oral And Intangible Heritage of Humanity*. Cerita yang diangkat dalam pewayangan mengandung nilai-nilai kehidupan yang sangat mendalam. Nilai-nilai tersebut ditanamkan oleh para leluhur secara mentradisi melalui pertunjukan Wayang Kulit.

Selain wayang kulit ada juga kebudayaan tradisional peninggalan nenek moyang, yaitu gamelan Jawa. Gamelan Jawa adalah alat musik yang irama musiknya lembut dan mencerminkan keselarasan hidup. Pada saat ini mayoritas penikmat musik Indonesia lebih suka menikmati musik modern dibandingkan dengan musik tradisional. Umumnya para pemain gamelan Jawa adalah para orang tua Jawa yang telah mahir memainkan. Kurangnya pengetahuan dan pengalaman mengenai gamelan Jawa membuat generasi muda kurang menghargai dan mengapresiasi gamelan Jawa.

Seiring dengan perkembangan zaman, wayang kulit dan gamelan Jawa mulai tergeser oleh media hiburan lain yang lebih modern dan lebih mudah dijangkau oleh masyarakat. Masyarakat modern lebih memilih untuk menonton televisi yang nyaman dari pada menghabiskan waktu semalam suntuk untuk

menonton pertunjukan wayang kulit atau gamelan Jawa yang panjang dan cenderung membosankan. Kecanggihan teknologi telah melahirkan hiburan baru yang memungkinkan manusia untuk mendapatkan berbagai macam hiburan tanpa perlu keluar rumah. Dengan melihat perkembangan teknologi *mobile phone* yang ada, hal ini sangat tepat untuk memanfaatkan *mobile phone* sebagai media untuk pembelajaran pengenalan budaya wayang kulit dan gamelan Jawa.

Berdasarkan permasalahan tersebut muncul ide untuk membuat "Aplikasi Pengenalan Tokoh Wayang Kulit dan Jenis Gamelan Jawa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android" yang dapat membantu masyarakat untuk menambah pengetahuan maupun pengalaman tentang kebudayaan tradisional. Di dalam aplikasi ini akan dibahas mengenai informasi dan pengetahuan tentang wayang kulit seperti nama wayang, deskripsi, dan disertai gambar-gambar tokoh wayang tersebut. Sedangkan untuk jenis gamelan Jawa yang akan dibahas terdiri dari 5 yaitu bonang, gong, kendang, kenong, dan saron. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan soal-soal dasar untuk mengukur pengetahuan tentang tokoh wayang kulit dan gamelan Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi android yang dapat menampilkan informasi mengenai wayang kulit dan gamelan Jawa ?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya digunakan sebagai media pembelajaran dan informasi mengenai wayang kulit Yogyakarta dan gamelan Jawa.

2. Dapat menampilkan informasi wayang Yogyakarta diantaranya nama, karakter, nilai-nilai kemanusiaan, dan gambar wayang.
3. Dapat menampilkan informasi gamelan Jawa diantaranya jenis dan suara gamelan.
4. Dapat menampilkan kuis mengenai wayang kulit dan gamelan Jawa dengan soal berupa teks *multiple choice*.
5. Menggunakan Eclipse sebagai IDE (*Integrated Development Environment*), *Java Development Kit (JDK)*, *Software Development Kit (SDK Android)*, dan FL Studio 9 untuk membuat audio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi Android yang dapat menampilkan informasi mengenai wayang kulit dan gamelan Jawa sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi maupun sebagai media pembelajaran.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data
 - a. Wawancara
Mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang telah menjadi ahli dalam bidang pewayangan (dalang) berkaitan dengan informasi mengenai wayang kulit dan gamelan Jawa.
 - b. Studi Pustaka
Mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan tema penelitian yang merupakan koleksi pribadi, perpustakaan, dan tulisan dari internet.

2. Analisis

Melakukan analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam pembuatan aplikasi pengenalan tokoh wayang kulit dan jenis gamelan Jawa sebagai media pembelajaran berbasis Android. Melakukan analisis terhadap kebutuhan, biaya dan manfaat serta kelayakan aplikasi.

3. Perancangan

Merancang proses, basis data, struktur menu, dan antarmuka pengguna. Pada tahap ini digunakan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) untuk memvisualisasipembuatan dari aplikasi pengenalan tokoh wayang kulit dan jenis gamelan Jawa.

4. Implementasi

Membuat aplikasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan.

5. *Testing*

Menggunakan metode *black box testing* untuk menguji apakah fungsionalitas aplikasi yang telah dibuat sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini memiliki sistematika sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Berisi tinjauan pustaka, teori, pendapat, dan sumber lain yang dapat digunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi deskripsi singkat perusahaan, analisis SWOT, analisis kebutuhan, analisis biaya manfaat, analisis kelayakan, rancangan proses, rancangan basis data, rancangan struktur menu, dan rancangan antarmuka pengguna.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Berisi rincian penerapan dari rancangan yang telah dibuat, cara kerja, penggunaan, dan pengujian aplikasi.

5. Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

