

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keragaman budaya, ras, suku bangsa, agama, dan bahasa yang tersebar diberbagai kepulauan di Indonesia yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Diantara keberagaman tersebut terdapat banyak kesenian di Indonesia ini yang di wariskan oleh nenek moyang kita agar bis akita jaga dan lestarikan, diantaranya ada kesenian batik, kesenian reog ponorogo, kesenian alat musik angklung, kesenian senjata tradisional keris, kesenian wayang kulit, kesenian pencak silat, kesenian tari saman, kesenian gamelan dan masih banyak kesenian lainnya. Kita sebagai generasi muda patut mensyukuri atas kekayaan yang dimiliki bangsa ini.

Dan diantara keberagaman tersebut terdapat juga kekayaan suku-suku yang menempati wilayah nusantara ini, banyak suku-suku yang tersebar diberbagai pulau yang ada di Indonesia ini, salah satunya adalah Suku Jawa yang menempati sebagian besar pulau Jawa dan merupakan salah satu suku terbesar di Indonesia. Setiap suku yang ada di Indonesia memiliki ciri khasnya masing-masing, seperti baju adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, kesenian, rumah adat dan lain sebagainya.

Salah satu kesenian yang berkembang di Suku Jawa yaitu seni wayang kulit. Wayang merupakan salah satu bentuk seni budaya tradisional bangsa Indonesia, dalam Bahasa jawa wayang adalah *rerupan sing kedadeyan saka barang sing ketaman ing sorot (pepadhang)*. ‘bayangan yang terjadi karena adanya sorot cahaya’ wayang berarti bayangan, karena hal tersebutlah seni ini dinamakan wayang. Pada buku Rizen Aizid yang berjudul Atlas Tokoh-Tokoh Wayang, terdapat 100 tokoh wayang kulit yang dikelompokkan kedalam jenis wayang Ramayana dan wayang Mahabarata.

Dilansir dari situs kompasiana.com yang memberitakan tentang terkikisnya budaya lama di tengah arus globalisai dikatakan bahwa “Arus Globalisasi telah menimbulkan berbagai pengaruh terhadap kebudayaan masyarakat Indonesia yang mengakibatkan terkikisnya kebudayaan tradisional

yang sangat mempengaruhi jati diri pada suatu bangsa dan terkikisnya rasa cinta kepada suatu budaya bangsa”. Tidak ada salahnya kita mengenal kebudayaan negara lain, tetapi fakta yang ada di lapangan, khususnya anak muda zaman sekarang mulai banyak yang melupakan kebudayaan sendiri. Oleh sebab itu Kesenian wayang kulit akhirnya mulai tergeser keberadaanya oleh perkembangan zaman.

Karakteristik Demografi	Seni Film	Seni Musik/ Suara	Seni Rupa	Seni Sastra	Seni Tari Tradisional	Seni Teater	Lainnya
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Total	72,25	64,40	4,62	5,13	20,81	7,79	17,61
Tipe Daerah							
Perkotaan	73,93	65,41	4,99	5,30	22,20	7,20	15,66
Perdesaan	70,16	63,15	4,17	4,92	19,08	8,52	20,05
Jenis Kelamin							
Laki-laki	71,76	64,23	4,61	4,74	19,87	8,87	18,01
Perempuan	72,74	64,57	4,64	5,52	21,77	6,70	17,21
Kelompok Umur							
5-17 Tahun	74,22	64,98	5,06	7,92	22,42	5,50	20,23
7-18 Tahun	75,64	66,84	5,37	8,00	23,07	5,65	20,17
16-30 Tahun	78,07	71,20	5,52	5,61	21,92	6,64	17,83
31-59 Tahun	71,61	64,46	4,40	4,02	20,81	9,11	17,50
60+ Tahun	57,59	48,08	2,69	2,59	15,40	10,40	11,51

Gambar 1.1 Presentase Penonton Pertunjukan Berdasarkan Karakteristik Demografi dan Jenis Pertunjukan, 2018

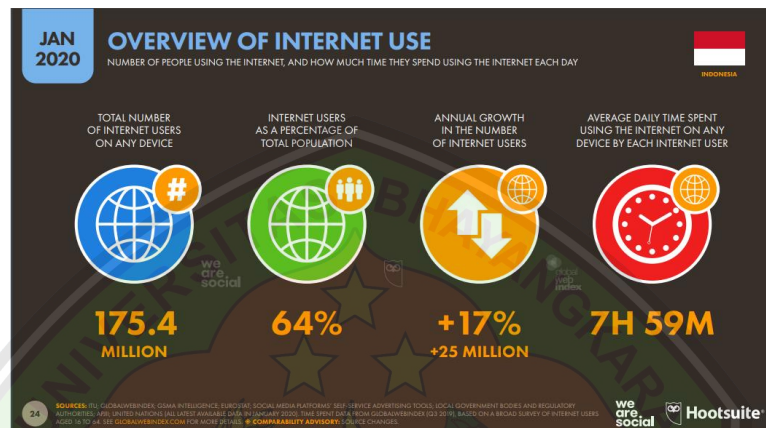
Sumber: BPS, Statistik Sosial Budaya

Gambar 1.1 merupakan data dari hasil survei Badan Pusat Statistik mengenai Persentase Penduduk Berumur 5 Tahun ke atas yang Menonton Pertunjukan/ Pameran Seni. Dikatakan bahwa untuk seni teater/pewayangan lebih banyak ditonton oleh lansia dengan persentase sebesar 10,40 persen. Bisa dilihat bahwa lebih ketertarikan lansia dalam menonton pertunjukan seni lebih besar dibandingkan anak muda.

Dizaman modern ini seiring berkembangnya teknologi informasi, memudahkan seseorang untuk mendapatkan informasi baru melalui internet. Informasi mampu kita terima dari berbagai belahan dunia bahkan seolah tanpa batas. Perkembangan teknologi informasi terus berlangsung hampir di semua bidang. Hal itu sangat memungkinkan untuk kita saling bertukar informasi tentang kebudayaan negara dan bangsa lain.

Masyarakat di era sekarang lebih memilih untuk menonton televisi di ruangan keluarga yang nyaman daripada menghabiskan waktu di luar dan

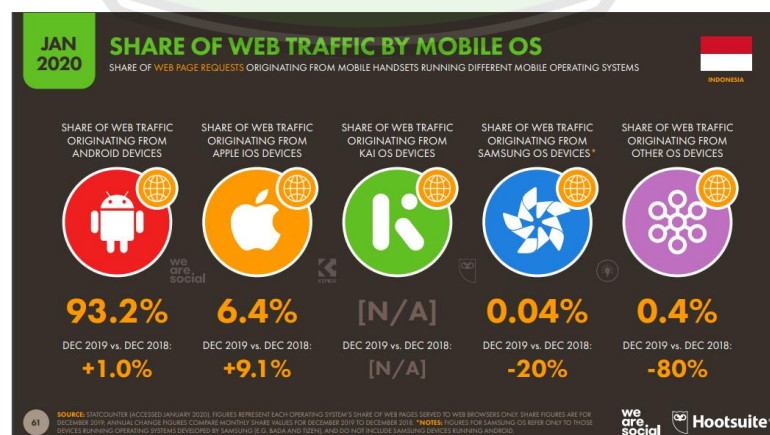
semalam suntuk untuk menonton pertunjukan wayang yang lumayan panjang, cenderung membosankan, juga sulit untuk dimengerti apalagi untuk dinikmati. Kecanggihan teknologi informasi sudah melahirkan instrumen-instrumen hiburan baru yang bisa membuat manusia untuk mendapatkan berbagai macam hiburan tanpa perlu keluar rumah. Dengan melihat perkembangan teknologi handphone yang ada, hal ini sangat tepat untuk memanfaatkan handphone sebagai media untuk pembelajaran pengenalan budaya wayang.



Gambar 1.2 Gambaran Umum Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2020

Sumber : Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020

Gambar 1.2 merupakan gambaran umum data pengguna internet pada tahun 2020 di Indonesia, pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun selalu mengalami kenaikan. Rata-rata masyarakat di Indonesia menghabiskan waktu hampir 8 jam setiap harinya untuk menjelajah di internet.



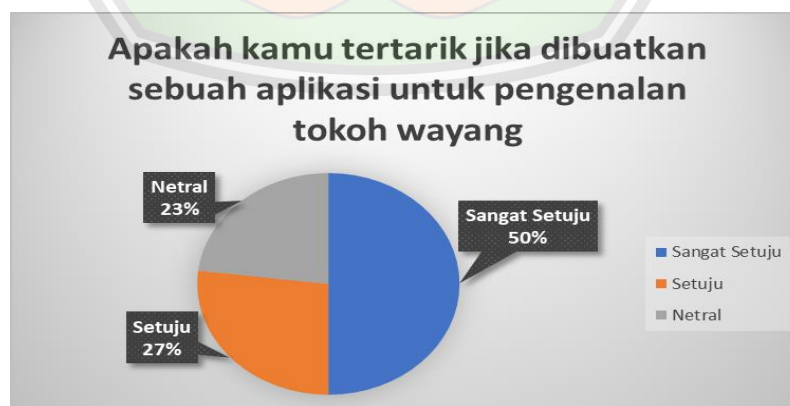
Gambar 1.3 Lalu-lintas Internet Berdasarkan Sistem Operasi Ponsel Tahun 2020

Sumber : Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020

Gambar 1.3 di atas menunjukkan bahwa 93% lalu-lintas di internet di Indonesia menggunakan ponsel dengan sistem operasi android, hal tersebut cukup membuktikan bahwa android begitu populer dikalangan masyarakat Indonesia.

Pemanfaatan teknologi sudah berkembang pesat, namun pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan dirasa masih kurang, salah satunya pemanfaatan teknologi dalam pengenalan Tokoh Wayang Kulit pada pelajar di Pacitan. Salah satu dalam studi kasus ini yaitu SMP Negeri 2 Tulakan, yang berlokasi di Desa Losari, Kec. Tulakan, Kab. Pacitan Prov. Jawa Timur. Saat ini pembelajaran pada siswa-siswi kelas 8 di SMP Negeri 2 Tulakan masih menggunakan buku, yang bisa dibilang masih manual, sebagai media pengenalan tokoh wayang yang dalam hal ini masuk kedalam mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa kurikulum tahun 2013.

Teknologi media pengenalan untuk pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran pengenalan tokoh wayang yaitu android. Android merupakan salah satu sistem operasi yang berkembang sangat pesat, dan banyak digunakan dikalangan masyarakat saat ini. Dengan adanya pembuatan media pengenalan tokoh wayang dapat membantu siswa-siswi mengenal tokoh-tokoh wayang dan belajar akan menjadi menarik dan menyenangkan untuk siswa-siswi. Namun untuk itu semua, peneliti ingin menguji analisis kebutuhan sistem tersebut dengan memberikan kuesioner secara acak terhadap 26 siswa-siswi kelas 8 di SMP Negeri 2 Tulakan dengan mengajukan pertanyaan yaitu “Apakah kamu tertarik jika dibuatkan sebuah aplikasi untuk pengenalan tokoh wayang?”.



Gambar 1.4 Hasil Survei Kuisisioner (2022)

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan data yang didapatkan penulis, dapat disimpulkan bahwa ketertarikan anak muda pada kesenian wayang kulit atau kebudayaan lama semakin berkurang. Dan berdasarkan hasil survei yang dilakukan, diperoleh hasil 50% menjawab Sangat Setuju, 27% menjawab Setuju dan 23% lainnya menjawab Netral. Sehingga dapat disimpulkan siswa-siswi tertarik untuk dibuatkan aplikasi pengenalan tokoh wayang, maka penulis berinisiatif untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android untuk pengenalan tokoh wayang kulit guna untuk meningkatkan ketertarikan siswa/i dalam mengenal tokoh wayang kulit dengan judul **“Implementasi Algoritma Levenshtein Pada Aplikasi Daftar Tokoh Wayang Kulit Berbasis Android”**. Penulis berharap dengan aplikasi yang dibuat akan meningkatkan ketertarikan generasi muda pada kesenian wayang kulit.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya yaitu:

- a. Ketertarikan generasi muda pada kesenian wayang kulit atau kebudayaan lama semakin berkurang.
- b. Perkembangan zaman yang menyebabkan budaya atau kesenian tradisional di suatu tempat semakin ditinggalkan.
- c. Pembelajaran pengenalan tokoh wayang kulit di SMP Negeri 2 Tulakan belum menggunakan teknologi android.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah yaitu:

- a. Bagaimana cara meningkatkan ketertarikan generasi muda pada kesenian wayang kulit?
- b. Bagaimana memanfaatkan dan merancang suatu media pengenalan tokoh wayang kulit berbasis android, guna untuk mengenalkan beberapa tokoh yang ada di kesenian wayang kulit?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penulis membatasi masalah yaitu pada:

- a. Merancang suatu media pengenalan tokoh atau karakter yang ada dikesenian wayang kulit dengan menggunakan sistem android dan menggunakan algoritma levenstein.
- b. Tokoh-tokoh wayang kulit yang dimasukan hanya tokoh yang ada dalam cerita Mahabarata dan Ramayana.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Membuat suatu aplikasi yang berisi tentang daftar tokoh wayang kulit berbasis android yang berguna sebagai media pembelajaran untuk pengenalan tokoh wayang kulit.
- b. Membantu menyediakan informasi mengenai tokoh atau karakter wayang kulit melalui sebuah aplikasi android.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Mempermudah pengguna untuk belajar tentang budaya jawa khususnya wayang melalui aplikasi berbasis android.
- b. Bisa mengenal tokoh atau karakter wayang kulit dengan mudah melalui aplikasi berbasis android.
- c. Sebagai media pembelajaran dalam mengenal tokoh atau karakter wayang kulit.
- d. Menambah wawasan penulis tentang kebudayaan wayang kulit dan menambah wawasan penulis tentang teknologi android.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas dalam pembahasan masalah skripsi ini, penulis menyusun skripsi ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang dari judul permasalahan yang penulis angkat. Terdapat juga didalamnya mengenai identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, data, informasi, dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang data-data yang ada dilapangan, analisa proses yang sedang diteliti, pokok permasalahan yang dihadapi, serta usulan perumusan masalah.

BAB IV. PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini menjelaskan alur dari penelitian yang dilakukan sebagai upaya pembuatan media pengenalan persendian pada tubuh manusia.

BAB V. PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulis selama menjalankan proses penelitian skripsi yang telah dibuat.