

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu dari sekian banyak negara yang ada di dunia yang sangat kaya akan hasil kebudayaannya, sehingga dikenal sebagai surga kebudayaan. Hal ini tidaklah aneh apabila ditinjau dari betapa banyaknya kearifan lokal yang membentuk gagasan dan daya pikir kreatif yang lahir dari keberagaman masyarakat Indonesia. Kekayaan Budaya Indonesia pun juga diakui oleh UNESCO (*The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*), yang mana menilai bahwa Indonesia adalah negara *Super Power* dibidang budayanya. Pengakuan oleh UNESCO ini disampaikan langsung oleh Asisten Direktur Jendral UNESCO Bidang Budaya Fransesco Bandarin kepada Mendikbud Indonesia, Muhamdijir Effendy ketika menghadiri Sidang Umum UNESCO ke 39 yang berlangsung di Markas besar UNESCO, Paris hingga tanggal 14 November 2017 lalu (sumber: Antaranews).

Berbagai suku bangsa yang tersebar dipenjuru Indonesia memiliki budaya seperti tradisi, adat istiadat, dan karakteristik seni yang berbeda-beda satu sama lain atau ciri khasnya masing-masing. Budaya yang berbeda-beda ini terjadi karena cara hidup masyarakatnya yang menciptakan sebuah identitas dan ciri khas suatu daerah juga saling berbeda satu sama lain. Sehingga menjadi hal yang umum jika suatu budaya yang lahir di suatu daerah tertentu tetap dipelihara dan dijaga kelestarian oleh masyarakat yang mendiami daerah tersebut. Ciri khas dan identitas antar etnik yang berbeda inilah yang menggambarkan bahwa Indonesia

memiliki kemajemukan budaya yang penting untuk dijaga kelestariannya oleh segenap lapisan masyarakat Indonesia demi memperkokoh ketahanan budaya nasional.

Adapun daerah yang memiliki warna budaya yang unik dan menarik untuk diperhatikan adalah pada dusun Dobangsan, desa Giripeni, Kecamatan Wates, Kabupaten Kulonprogo yaitu kesenian Wayang Sawah. Kesenian Wayang Sawah ini merupakan kesenian asli yang lahir dari kreativitas masyarakat dusun Dobangsan yang tinggal di dalamnya yang mayoritas berprofesi sebagai petani. Kesenian Wayang Sawah merupakan Wayang yang model penokohnya adalah makhluk hidup yang ada di ekosistem Sawah, yang terdiri dari tokoh hama, predator alaminya dan bahkan petani itu sendiri. Dalam pementasannya Wayang Sawah selalu menggunakan cerita atau lakon tentang kehidupan persawahan dengan bahasa yang disesuaikan dengan bahasa manusia agar mudah dipahami maknanya. Pertunjukan kesenian Wayang ini berperan penting sebagai sarana penyuluhan bagi para petani, misalnya bagaimana cara penanganan yang tepat ketika tanaman diserang hama, dan juga pertunjukan sarana Wayang Sawah ini berperan sebagai media hiburan bagi masyarakat yang menontonnya. Hal inilah yang membuat penulis berkeinginan untuk mencoba meneliti dan mempelajari kesenian Wayang Sawah di dusun Dobangsan, desa Giripeni, Kecamatan Wates, Kabupaten Kulonprogo.

Sejak diratifikasinya *Convention For The Safeguarding of The Intangible Cultural* UNESCO pada tahun 2003, Indonesia mulai diwajibkan untuk melakukan pencatatan terhadap karya budayanya. Menurut data yang dicatat oleh

Kemendikbud sejak tahun 2009 hingga tahun 2018 ada sebanyak 8065 karya budaya yang tersebar di seluruh penjuru negeri yang mana di antaranya telah ditetapkan menjadi Warisan Budaya Tak Benda Indonesia (*intangible cultural heritage*). Salah satu warisan budaya yang paling terkenal adalah Wayang. Wayang merupakan salah satu Warisan Budaya Tak Benda yang tidak hanya dikenal, diakui dan dikagumi oleh masyarakat Indonesia tetapi juga oleh masyarakat dunia. PBB melalui Badan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan UNESCO pada tanggal 07 november 2003 mengakui kesenian Wayang sebagai warisan budaya yang tak ternilai dan mengagumkan dalam seni bertutur atau *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*.

Disamping Wayang sebagai Warisan Budaya Tak Benda yang telah diakui oleh UNESCO, masih ada banyak karya budaya tak benda yang berpotensi dan pantas untuk diakui oleh negara. Hingga tahun 2018 lalu, ada total 819 karya budaya tak benda yang telah terdaftar dan diakui oleh negara sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Indonesia (sumber: kwri.kemdikbud.go.id). Berikut rincian jumlah WBTB Indonesia yang ditetapkan per tahun pada Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah WBTB yang diakui negara Per-tahun

No	Tahun Pengakuan	Jumlah WBTB yang diakui
1	2013	77
2	2014	96
3	2015	121
4	2016	150
5	2017	150
6	2018	225

Terdapat total sebanyak 225 Warisan Budaya Tak Benda yang terdaftar pada tahun 2018 lalu. Provinsi D.I Yogyakarta tercatat paling banyak menyumbang Warisan Budaya Tak Benda Indonesia, yakni sebanyak 27 Warisan Budaya mulai dari kesenian tradisional Gejog Lesung Yogyakarta, Nini Thowong Yogyakarta, Batik Nitik Yogyakarta, Jajanan Tradisional Geplak Bantul dan lain sebagainya. Berdasarkan penelusuran pada situs warisanbudaya.kemdikbud.go.id mengenai daftar warisan budaya tak benda yang telah diakui pemerintah, khusus region D.I Yogyakarta untuk kategori bidang Seni Pertunjukan ditemukan bahwa dari tahun 2014 hingga tahun 2018 terdapat sekitar 34 warisan budaya yang baru diakui pemerintah. Berikut daftar penelusurannya dapat dilihat pada Gambar 1.

all ▾ dari 34 penetapan

Filter DI Yogyakarta seni pertunjukan

#	Tahun	No.Penetapan	Nama karya budaya	Provinsi	Domain
1	2014	201400141	Bedhaya Semang	DI Yogyakarta	Seni Pertunjukan
2	2016	201600367	Langendriya Yogyakarta	DI Yogyakarta	Seni Pertunjukan
3	2016	201600368	Tari Angguk	DI Yogyakarta	Seni Pertunjukan
4	2016	201600369	Langen Mandra Wanara	DI Yogyakarta	Seni Pertunjukan
5	2016	201600370	Jathilan Yogyakarta	DI Yogyakarta	Seni Pertunjukan
6	2017	201700507	Beksan Lawung Ageng Keraton Yogyakarta	DI Yogyakarta	Seni Pertunjukan
7	2017	201700508	Beksan Bandabaya Pura Pakualaman	DI Yogyakarta	Seni Pertunjukan
8	2017	201700509	Badui	DI Yogyakarta	Seni Pertunjukan

Gambar 1. WBTB Region D.I Yogyakarta bidang Seni Pertunjukan
(Sumber: <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?penetapan&&list&limitto&view=all&location=DI+Yogyakarta&domain=seni+pertunjukan>)

Data di atas merepresentasikan bahwa dari sekian banyak warisan budaya berkategori seni pertunjukan di Indonesia khususnya yang ada di daerah Yogyakarta yang notabene dikenal sebagai kota budaya dan penyumbang WBTB terbanyak tahun 2018 lalu (sumber: Buku “Penetapan WBTB Indonesia 2018”),

mengapa hanya sejumlah itu saja yang diakui oleh negara? padahal masih banyak karya budaya di luar sana yang layak dan pantas untuk diakui serta dikenal oleh masyarakat luas. Kesenian tradisional Wayang Sawah ialah salah satunya karena mempunyai potensi yang luar biasa untuk dapat diakui dan dikenal luas, tidak kalah dengan karya budaya yang lain.

Banyak usaha yang telah ditempuh oleh masyarakat dan tokoh dusun Dobangsan agar kesenian Wayang Sawah dapat dikenal luas masyarakat, beberapa di antaranya yaitu dengan menggelar pentas di beberapa tempat, yaitu Pentas pada acara penutupan Binael ke 3 Yogyakarta pada tanggal 22 Desember 2015 di Museum Seni Yogyakarta, Pentas pada acara lomba gelar seni dan budaya antar Kabupaten se-DIY dalam rangka Pekan Daerah KTNA (Kontak Tani Nelayan Andalan) pada bulan Mei 2016 di Pasar Ikan Higienis Giwangan Yogyakarta dan juga Pentas pada acara Festival Kesenian Yogyakarta tanggal 21 Agustus 2016 di alun-alun Wates.

Dari sekian banyaknya upaya yang telah dilakukan oleh masyarakat dan tokoh dusun Dobangsan agar dapat memperkenalkan kesenian ini ke khalayak ternyata yang disayangkan masih banyak masyarakat sekitar yang tinggal di Kulonprogo sendiri justru tidak mengenal dengan baik kesenian Wayang Sawah. Hal ini diperkuat dari hasil observasi dan wawancara penulis terhadap beberapa siswa yang ada di SMK Ma’arif 1 Wates dan masyarakat di sekitar wates. Dimana disimpulkan bahwa mayoritas dari mereka mengatakan tidak tahu sama sekali apa itu Wayang Sawah.

Keajaiban teknologi pada masa kini contohnya saja di bidang komunikasi, *mobile phone* memungkinkan orang untuk saling berhubungan dengan siapapun, kapanpun dan kapanpun. Peminatnya pun terus bertambah tiap tahunnya. Menurut data yang diambil lewat survey yang diadakan secara global oleh google consumer barometer 2017 menerangkan bahwa pengguna Indonesia yang mengakses internet lewat *smartphone* di sepanjang tahun 2013 hingga 2017 meningkat dari yang awalnya 37% menjadi 86% (Marsya, 2017). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *smartphone* di Indonesia cukup diminati tiap tahunnya dan akan terus berkembang ke depannya.

Namun dengan segala kemajuan teknologi tersebut masih ada problema yang belum terselesaikan. Sebagai contoh kesenian Wayang Sawah yang pernah diperkenalkan sekali lewat acara stasiun televisi RCTI di tahun 2015 dan beberapa video youtube yang bahkan dapat dihitung dengan jari. Dimana harapannya mampu untuk memperkenalkan secara mendalam apa itu kesenian Wayang Sawah namun kenyataannya tidak seperti itu. Hanya segelintir orang yang benar-benar menonton video tersebut, sehingga tidak banyak orang yang mengetahui dan mengenal kesenian wayang orisinil Kulonprogo tersebut.

Hal ini diperkuat melalui penelusuran penulis melalui kolom pencarian Youtube pada tahun 2018 dengan keyword “Wayang Sawah”, dimana video terkait mengenai Wayang Sawah dan jumlah penonton tidaklah banyak, sehingga dapat dipastikan penyebarluasan kesenian Wayang Sawah tidak berjalan terlalu baik. Di sisi lain apa yang disampaikan melalui media tersebut hanya menjelaskan Wayang Sawah secara umum saja dan tidak benar-benar terperinci, sehingga tidak

dapat digunakan sebagai sumber rujukan informasi apalagi sebagai media pembelajaran yang efektif. Selain itu sepanjang penelurusan penulis, belum pernah ada media yang benar-benar dapat diandalkan untuk mengenalkan secara rinci apa itu kesenian Wayang Sawah, misalnya dari segi pengenalan tiap karakter tokoh kesenian Wayang Sawah.

Berangkat dari permasalahan tersebut penulis berinisiatif untuk menciptakan sebuah media berbasis android yang berisi seputar kesenian Wayang Sawah yang edukatif sehingga nantinya dapat digunakan media promosi yang dapat mengenalkan secara efektif apa itu kesenian Wayang Sawah.

Sehubungan dengan itu, pengembangan aplikasi berbasis android akan jadi sia-sia jika aplikasi yang dikembangkan justru mengalami masalah ketika digunakan oleh pengguna. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengujian yang mampu menjamin kualitas dan kelayakan perangkat lunak. Ada beberapa macam standar pengujian yang dapat digunakan untuk menguji kualitas perangkat lunak, namun dalam penelitian ini penulis memilih *ISO/IEC 25010* sebagai standar pengujian kualitas perangkat lunak. Dengan dilakukannya pengujian sesuai dengan standar ini diharapkan perangkat lunak dapat berjalan dengan semestinya dan layak untuk digunakan oleh pengguna.

Hasil yang diharapkan penulis adalah terciptanya aplikasi *SI WAYSA* (*Sinau Wayang Sawah*) berbasis android yang dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan kesenian Wayang Sawah yang ada di desa Dobangsan Kulonprogo yang mana telah diuji kualitasnya dengan *ISO/IEC 25010*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, diantaranya sebagai berikut :

1. Kesenian Wayang Sawah sebagai salah satu karya budaya seni pertunjukan belum diakui statusnya sebagai Warisan Budaya Indonesia
2. Meskipun layak untuk diakui dan potensi untuk dikenal luas, namun pada kenyataannya masih cukup banyak orang yang tidak mengenal kesenian Wayang Sawah, bahkan untuk daerah Kulonprogo sendiri.
3. Kurang maksimalnya media yang digunakan untuk menyebarluaskan dan memperkenalkan kesenian Wayang Sawah yang ada di desa Dobangsan Kulonprogo.
4. Belum tersedianya media yang dapat diandalkan khususnya berbasis android untuk memperkenalkan kesenian Wayang Sawah secara mendalam.
5. Perangkat lunak (*software*) yang belum dilakukan pengujian cenderung mengalami kesalahan (*error*) ketika digunakan oleh pengguna.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan luasnya masalah yang teridentifikasi di atas, maka penelitian ini difokuskan pada :

1. Kurang maksimalnya media yang digunakan untuk menyebarluaskan dan memperkenalkan kesenian Wayang Sawah yang ada di desa Dobangsan Kulonprogo.
2. Perangkat lunak (*software*) yang belum dilakukan pengujian cenderung mengalami kesalahan (*error*) ketika digunakan oleh pengguna.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana cara menyebarluaskan dan memperkenalkan kesenian Wayang Sawah yang ada di desa Dobangsan Kulonprogo dimana media yang digunakan sebelumnya dinilai kurang maksimal?
2. Bagaimana cara menjamin kualitas perangkat lunak yang dikembangkan agar tidak terjadi kesalahan (*error*) ketika digunakan oleh pengguna?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dari skripsi ini adalah untuk :

1. Mengembangkan aplikasi *SI WAYSA* berbasis android sebagai media untuk menyebarluaskan dan memperkenalkan kesenian Wayang Sawah yang ada di desa Dobangsan Kulonprogo
2. Menjamin kualitas perangkat lunak yang dikembangkan dengan melakukan pengujian sesuai standar *ISO/IEC 25010* yang ditinjau dari aspek *functional suitability, compatibility, usability*, dan *performance efficiency* serta aspek ahli materi.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah aplikasi *mobile* berbasis android yang dapat memberikan informasi mendetail seputar kesenian Wayang Sawah sehingga mempermudah orang yang ingin mengenal Wayang Sawah, contohnya seperti apa itu Wayang Sawah, sejarah dan latar belakang pembuatannya, deskripsi, pengenalan tiap tokoh-tokoh pewayangannya, galeri pertunjukan Wayang Sawah, serta lokasi asal kesenian Wayang Sawah.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan aplikasi SI WAYSA berbasis android sebagai media pengenalan kesenian Wayang Sawah ini diharapkan dapat bermanfaat baik baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang didapat penulis dari penelitian ini antara lain:

- a. Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan kontribusi bagi dunia ilmu pengetahuan, teknologi dan pendidikan.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan atau referensi serta bahan pertimbangan bagi mereka yang hendak melakukan penelitian yang relevan

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapat penulis dari penelitian ini antara lain:

- a. Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika UNY dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk menambah wawasan dan apresiasi mengenai kesenian Wayang Sawah serta wawasan tentang konsep pengembangan aplikasi berbasis android.

- b. Sebagai media pengenalan alternatif untuk mengenalkan kesenian Wayang Sawah yang ada di desa Dobangsan, Kulonprogo.
- c. Tokoh-tokoh petani yang ada di desa Dobangsan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk menambah pengetahuan masyarakat sekitar tentang kesenian Wayang Sawah.
- d. Penelitian ini dapat digunakan sebagai media promosi untuk memperkenalkan kesenian Wayang Sawah baik kepada masyarakat lokal maupun seluruh Indonesia.