

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah bangsa yang besar mempunyai ciri dan adat kebiasaan yang disebut kebudayaan, yang merupakan hasil karya dan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Ragam budaya menjadikan Negara ini menjadi Negara yang kaya akan kebudayaan sehingga menjadi modal besar bagi tumbuhnya kebudayaan nasional yang berkepribadian dan berkesadaran bangsa. Budaya sendiri mempunyai arti penting bagi bangsa ini merupakan asset dan ciri khas bangsa ini yang tidak bisa disamakan dengan bangsa lain terlebih kesenian. Tiap daerah memiliki ciri khas budaya maupun kesenian sendiri, seperti adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, senjata tradisional dan lagu daerah. Kebudayaan daerah atau tradisional merupakan akar kebudayaan bangsa. Semua ini dijadikan untuk memperkuat ketahanan budaya bangsa ini, Salah satunya budaya Jawa.

Budaya Jawa merupakan budaya yang mempunyai ciri khas tersendiri yang paling berkembang dari seluruh pulau Jawa. Budaya Jawa khususnya kesenian mempunyai minat yang tinggi bagi turis asing maupun lokal untuk mempelajarinya. Banyak turis asing yang ingin mempelajari kesenian budaya ini, seperti tarian adat, belajar memainkan alat musik, maupun menyanyikan lagu daerah. Akan tetapi, budaya jawa ini mulai

berkurang peminatnya apalagi bagi para pemuda bangsa ini. Faktor perkembangan jaman atau globalisasi dan masuknya budaya asing atau proses akulturasi ke dalam negara ini mengakibatkan budaya lokal atau daerah, mulai berkurang peminatnya, Tetapi juga tidak bisa menyalahkan faktor itu saja, karena faktor pribadi atau kesadaran juga berpengaruh dalam hal ini. Maka dalam melestarikan budaya ini dan menambah peminat bagi pemuda ataupun orang awam untuk lebih banyak mempelajari budaya-budaya lokal, terlebih budaya di Pulau Jawa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya untuk menanggulangi menurunnya minat pemuda dalam mempelajari budaya Jawa dengan mengusung mengikuti perkembangan jaman. Peneliti membuat Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Jawa Berbasis *Mobile* Android.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut yaitu “Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran kebudayaan Jawa berbasis *mobile* android?”

1.3. Batasan Masalah

Sebuah batasan masalah digunakan untuk menghindari penyimpangan dari pokok masalah dalam penyusunan dan penelitian aplikasi pembelajaran kebudayaan Jawa berbasis *mobile* android maka harus diberi batasan yaitu ;

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan *software* yaitu Eclipse yang disertai Android SDK dan *plugin* ADT. Dengan perangkat Android *mobile*.
2. Isi pembelajaran yang disajikan mengenai pengenalan dan pembelajaran kebudayaan Jawa ini meliputi kebudayaan yang ada di pulau Jawa, seperti budaya di propinsi DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur. Seperti adat istiadat, tarian adat, pakaian adat, alat musik, lagu daerah, senjata tradisional, permainan tradisional, bahasa Jawa dan macam-macam wayang. Pengenalan dan pembelajaran budaya Jawa ini ditujukan kepada siswa Sekolah Menengah Atas.
3. Program dibuat dalam bentuk *file-file* yang bersifat *read-only*, tidak menggunakan *database* dan bersifat *offline*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi pembelajaran kebudayaan Jawa berbasis *mobile* android.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna

Aplikasi ini membantu siswa maupun masyarakat umum untuk mengenal dan mempelajari budaya Jawa baik bahasa Jawa maupun budaya dari DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta maupun Jawa Timur.

2. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat mempelajari ilmu baru dan mengembangkan ilmu yang telah dipelajari dalam melakukan penelitian.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah dalam menyusun skripsi yang baik. Sistematika penulisannya seperti berikut;

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Terdiri dari :

- A. Telaah penelitian yang berisi tentang hasil – hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- B. Landasan Teori yang berisi pembahasan tentang kebudayaan, Android, Eclipse, Android SDK, ADT, Photoshop, Photoscape, dan Audacity 1.3 Beta

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan dalam merancang dan implementasi aplikasi pembelajaran menggunakan *mobile* android.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Hasil pembahasan terdiri dari hasil yang telah didapat dari penelitian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif.