

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Budaya merupakan sebuah asset dan ciri khas suatu bangsa yang tidak dapat di samakan dengan bangsa atau daerah lainnya, kebudayaan yang ada berupa adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, senjata tradisional dan lagu daerah. Kebudayaan daerah atau biasa di sebut kebudayaan tradisional merupakan suatu kebudayaan yang berasal dari setiap daerah yang berbeda – beda, salah satunya Budaya Jawa yaitu wayang.

Wayang adalah salah satu seni budaya klasik bangsa Indonesia yang telah mendarah daging dari generasi. Kata wayang bahasa jawa berarti bayangan, dalam bahasa melayu artinya baying - bayang, yang artinya baying - bayang , samar-samar, menerawang. Wayang kulit purwa adalah wayang kulit yang menceritakan lakon Mahabarata beserta carang-nya. Wayang kulit purwa memiliki keunggulan dibandingkan dengan jenis wayang lainnya, yaitu nilai-nilai yang terkandung dalam wayang purwa seperti nilai estetis, simbolis, filosofis, historis, pendidikan dan sebagainya.

Budaya Jawa khususnya kesenian wayang mempunyai daya tarik yang tinggi bagi turis asing untuk mempelajarinya, maka tak jarang warga negara asing datang di waktu tertentu untuk ikut menyaksikan acara kebudayaan yang sedang di pentaskan dan mempelajarinya. Kurangnya pengetahuan akan wayang dan para tokoh - tokoh pewayangan menjadikan warga Negara asing dan masyarakat salah mengartikan karakteristik yang dimiliki setiap tokoh pewayangan, hal inilah yang membuat pembaca merasa sulit dalam memahami jalan cerita dari sebuah novel, pertunjukan wayang ataupun artikel.

Adapun aplikasi pembelajaran yang telah dibangun sebelumnya berupa aplikasi android dengan menggunakan 1 (satu) bahasa yaitu bahasa

Indonesia. Di dalam aplikasi pembelajaran tersebut terdapat beberapa menu yang disajikan namun tidak dijelaskan secara jelas definisi wayang purwa. Dan bukan hanya itu saja di dalam aplikasi pembelajaran yang dibangun memiliki tampilan yang kurang menarik dan cenderung membosankan.

Dari aplikasi pembelajaran yang telah dibangun, penulis ingin membangun *Aplikasi Pembelajaran Analisa Tokoh-Tokoh Wayang Purwa Sebagai Media Pelestarian Adat Jawa* berbasis *android* dengan keutamaan yaitu menggunakan 2 (dua) bahasa yaitu bahasa *Inggris* dan bahasa Indonesia. Aplikasi pembelajaran yang akan dibangun akan menjelaskan lebih spesifik wayang purwa dengan bahasa dan pengelompokan tampilan yang jelas sehingga pengguna dapat dengan mudah memahaminya. Interface atau tampilan aplikasi pembelajaran akan dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan gambar - gambar 2D.

## **B. PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah:

- 1 Bagaimana cara membuat Aplikasi Pembelajaran “Analisa Tokoh-Tokoh Wayang Purwa Sebagai Media Pelestarian Adat Jawa” ?
- 2 Bagaimana membuat aplikasi yang menarik untuk mendukung Pelestarian Tokoh-Tokoh Wayang ?
- 3 Bagaimana menerapkan aplikasi pembelajaran kepada masyarakat, pemuda, anak-anak dan warga Negara Asing agar dapat dengan mudah memahami tokoh-tokoh wayang ?

## **C. BATASAN MASALAH**

Agar aplikasi ini tidak melebar begitu jauh maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- 1 Penggunaan aplikasi *adobe flash*.
- 2 Hasil akhir berupa aplikasi yang dapat di jalankan *android*.

- 3 Aplikasi ini memuat deskripsi setiap tokoh, baik watak, ciri-ciri yang ada pada tokoh wayang dan kisah tentang tokoh.
- 4 Gambar hanya berupa gambar 2D.
- 5 Penelitian hanya menampilkan beberapa tokoh utama wayang purwa:

#### **Jenis tokoh – tokoh wayang purwa**

Tokoh-tokoh satria	Tokoh-tokoh putri
Tokoh-tokoh resi	
Tokoh-tokoh dewa	Tokoh-tokoh raksasa

6. Aplikasi pembelajaran menggunakan pilihan 2 bahasa yaitu

Dalam bahasa :

- Indonesia
- *Inggris*

7. Sumber informasi tokoh – tokoh wayang adalah

a. Buku Judul : TOKOH WAYANG POPULER

Penyusun : Muh Faisal

Penerbit : Hafamira Jalan. Dr. Wahidin Sudirohusodo No. 37  
Klaten – Jawa Tengah.

Cetak : 1 Agustus 2014

b. Buku judul : Sejarah Wayang Purwa

Penyusun : Drs. Sutardjo

Penerbit : Panji Pustaka

#### **D. TUJUAN PERANCANGAN**

Tujuan dibuatnya Aplikasi Pembelajaran Analisa Tokoh-Tokoh Wayang Purwa Sebagai Media Pelestarian Adat Jawa sesuai dengan permasalahan yang telah di paparkan diatas :

- 1 Membuat aplikasi pembelajaran tokoh-tokoh wayang purwa sebagai media pelestarian adat jawa.
- 2 Menerapkan aplikasi pembelajaran kesenian wayang kepada masyarakat, pemuda, khususnya kepada anak-anak dan warga Negara Asing agar peminat dapat pelajarinya kembali dengan mudah yang di sesuaikan dengan perkembangan jaman di era globalisasi ini.

## **E. MANFAAT PERANCANGAN**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian dan pembuatan aplikasi Pembelajaran Analisa Tokoh-Tokoh Wayang Purwa Sebagai Media Pelestarian Adat Jawa dalam Skripsi ini adalah :

1. Memberikan pengetahuan akan tokoh-tokoh wayang purwa .
2. Memberikan gambaran tentang pembuatan aplikasi pembelajaran .
3. Memberikan model pembelajaran yang *fariatif* kepada masyarakat dan dapat dimengerti dengan mudah .