

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Budaya adalah cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sekelompok orang, dan diwariskan turun temurun untuk generasi ke generasi. Budaya terdiri dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, bahasa, adat istiadat, bangunan, alat, pakaian, dan karya seni. Indonesia memiliki salah satu kebudayaan yang terkenal hampir di seluruh dunia yang berasal dari Kota Ponorogo yaitu Kesenian Reog Ponorogo. Kesenian tersebut menceritakan tentang perjuangan Prabu Klana Sewandana yang ingin melamar Dewi Songgolangit.

Kesenian Reog Ponorogo merupakan bentuk kesenian rakyat yang dapat ditampilkan dalam dua versi. Pertama, ditampilkan pada saat festival Reog dengan cerita menggambarkan tentang bagaimana perjalanan rombongan Prajurit Ponorogo yang akan melamar putri dari Kediri. Kedua, ditampilkan untuk keperluan adat, desa, ataupun perorangan dengan cerita pementasan sesuai dengan permintaan hajatan atau acara yang diadakan. Permintaan pertunjukkan Reog Ponorogo banyak diminati untuk keperluan seni pertunjukkan hiburan dan wisata budaya. Perkembangan Reog Ponorogo telah dikelola menjadi sebuah potensi/asset untuk kegiatan kepariwisataan budaya daerah.

Pergeseran makna dan tradisi telah terjadi dalam Kesenian Reog Ponorogo. Dahulu kebudayaan yang digelar sebagai ritual tradisional dengan kesakralannya bergeser menjadi suatu industri pertunjukan yang digelar atas kepentingan pariwisata meski beberapa pementasan masih mempertahankan kesakralan di dalamnya.

Saat ini banyak masyarakat yang kurang peduli terhadap budaya warisan leluhur, terutama yaitu Kesenian Reog Ponorogo. Sedangkan negara lain banyak yang sangat suka dengan kebudayaan Reog Ponorogo. Bahkan hampir ada negara yang ingin mengakui Kesenian Reog Ponorogo berasal dari negara tersebut dengan nama Barongan. Seharusnya kita sebagai masyarakat Indonesia tetap melestarikan budaya yang telah diberikan oleh leluhur supaya budaya tersebut tidak hilang.

Remaja-remaja saat ini lebih peduli terhadap kemajuan teknologi yaitu bermain media sosial. Sedangkan mereka lupa akan pentingnya menjaga kelestarian Budaya yang di wariskan oleh nenek moyang mereka. Namun dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, seharusnya budaya Indonesia juga bisa di perkenalkan kepada remaja-remaja termasuk semua kalangan agar mereka tetap melestarikan budaya melalui apapun.

Kabupaten Jember merupakan kota yang memiliki banyak Kesenian-kesenian seperti Reog Ponorogo dan Jaranan campursari, berdasarkan penelitian, tokoh-tokoh yang di pertontonkan dipertunjukan Kesenian Jaranan Campursari yang berada di kabupaten Jember yaitu tokoh yang berasal dari Kesenian Reog Ponorogo, seperti Bujang Anom yaitu tokoh patih di Kesenian Reog Ponorogo, Jathilan yaitu pasukan berkuda yang juga merupakan tokoh yang berada di Kesenian Reog Ponorogo, dan Barongan juga salah satu isi tokoh yang berada di Kesenian Reog Ponorogo. Jadi Kesenian Reog Ponorogo merupakan kesenian sangat besar, yang berkembang di Kabupaten Jember.

Kesenian Reog Ponorogo sangat populer di Kabupaten Jember terutama di wilayah Kecamatan Ambulu. Bahkan Kabupaten Jember di juluki sebagai Kota yang memilki Paguyuban Reog terbesar menyaingi Kota asal Kesenian Reog Ponorogo yaitu Kabupaten Ponorogo . Banyak paguyuban-Paguyuban Reog Ponorogo yang tersebar hampir disetiap Kecamatan di Kabupaten Jember memiliki paguyuan Reog. bahkan di Kecamatan Ambulu , ada sembilan Paguyuban Reog yang masih aktif namun juga banyak paguyuban juga yang tidak aktif karena kurang nya undangan pementasan dan banyak nya persaingan. dari observasi yang telah dilakukan, jumlah Paguyuban Reog di Jember lebih dari 25 paguyuban yang masih aktif. Namun masyarakat Jember masih banyak yang tidak mengetahui bahwa paguyuan Reog di Jember sangat banyak. Dan menurut paguyuban-paguyuban, masih banyak masyarakat Jember tidak mengetahui tempat penyewaan Paguyuban Reog di wilayah Jember, dan perbandingan-perbandingan dengan Paguyuban Reog Lain nya

Maka dari permasalahan-permasalahan tersebut dibuatlah “Sistem Informasi Geografis Paguyuban Reog di Jember”. supaya masyarakat di

Kabupaten Jember dapat lebih mengenal Kesenian Reog dan memudahkan untuk menemukan tempat penyewaan Reog di Kabupaten Jember dengan sistem informasi geografis yang akan di buat, dan tambahkan fitur pemesanan paguyuban yang bisa membantu masyarakat dan bermanfaat untuk paguyuban-paguyuban yang ada di Kabupaten Jember.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana menerapkan sistem pemesanan Reog kedalam sitem informasi geografis ?
2. Bagaimana cara melakukan pemetaan paguyuban Reog di Kabupaten Jember ?
3. Bagaimana cara mempromosikan dan meningkatkan pengunjung Reog di Kabupaten Jember ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian yaitu paguyuban-paguyuban Reog di Kabupeten Jember
2. Platform aplikasi berupa *web*.
3. Bahasa yang digunakan yaitu bahasa pemrograman PHP.
4. Sistem Pemetaan Menggunakan Map laeaflet

### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sistem informasi Kesenian Reog Ponorogo dan Sistem Penyewaan Paguyuban Reog di Kabupaten Jember untuk masyarakat dan Paguyuban Reog yang berada di Kabupaten Jember
2. Membuat Sistem Informasi Geografis Paguyuban Reog di Jember.

### **1.5 Manfaat**

Melalui hasil kegiatan ini diharapkan bisa memberikan informasi akan dampak penggunaan sistem informasi Kesenian Reog Ponorogo dan sistem

penyewaan Paguyuban Reog di Kabupaten Jember terhadap masyarakat dan Paguyuban Reog. Adapun secara detail manfaat kegiatan tersebut diantaranya :

1. Bagi Masyarakat

Lebih mengetahui Kesenian Reog Ponorogo dan mudah untuk mengetahui letak Paguyuban Reog di Kabupaten Jember serta lebih mudah mengundang salah satu Paguyuban Reog dengan sistem penyawaan yang telah ada.

2. Bagi Paguyuban

Dapat memudahkan untuk menemukan Customer yang menginginkan jasa paguyuban tersebut secara luas.

3. Bagi Peneliti Lain

Sebagai Referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan media yang akan ditelitinya.