

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang kulit adalah sebuah pertunjukan wayang yang terbuat dari kulit dengan dimainkan langsung oleh narator yang disebut dalang. Dalam memainkan wayang, dalang diiringi musik yang bersumber dari alat musik gamelan. Di sela-sela suara gamelan, dilantunkan syair-syair berbahasa Jawa yang dinyanyikan oleh para pesinden yang umumnya adalah perempuan.

Perkembangan kesenian wayang kulit seakan berjalan ditempat. Hal tersebut disebabkan regenerasi dari kesenian wayang kulit yang tidak mudah dilakukan. Akses yang sulit menjadi salah satu yang membuat wayang kulit menjadi salah satu jenis kesenian yang paling sulit dipelajari. Diperlukan suatu usaha untuk melestarikan budaya seni wayang kulit agar tidak menjadi sulit dipelajari, salah satu caranya adalah dengan mengemas permainan dan pembelajaran kesenian wayang kulit ke dalam media yang menghibur dan populer saat ini, yaitu melalui aplikasi *android*. Aplikasi *android* cenderung selalu dimainkan berulang-ulang dan terus-menerus, dengan demikian materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pengguna.

Dengan berlatar belakang tersebut maka dibuat sebuah aplikasi permainan dan pembelajaran kesenian wayang kulit untuk dikemas menjadi sebuah aplikasi permainan dan pembelajaran. Aplikasi ini membuat pemain dapat memainkan wayang dan alat musik gamelan. Dalam aplikasi ini juga disisipkan materi-materi tentang karakter dan gambar tokoh pewayangan. Dengan adanya aplikasi ini, maka diharapkan pengguna mampu bermain sambil belajar serta tidak melupakan warisan budaya Indonesia khususnya kesenian wayang kulit.

1.2 Rumusan Masalah

Berkenaan dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diambil adalah :

- a. Bagaimana merancang aplikasi kesenian wayang kulit berbasis android.
- b. Bagaimana merancang penyampaian materi pembelajaran yang efektif kepada pengguna.
- c. Bagaimana mengolah *resource* gambar dan suara yang didapat dari proses scanning dan recording sehingga menghasilkan *resource* yang memiliki kualitas dan efisiensi tinggi.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas agar pembuatan tugas akhir ini tertuju pada masalah yang akan dituju maka dapat ditentukan batasan masalah sebagai berikut,

- a. Menggunakan pakem cerita *Ramayana* sebagai alur cerita permainan wayang.
- b. Menggunakan alat gamelan yaitu bonang, demung, kenong, peking, saron dan slenthem.
- c. Dikembangkan pada *platform Android 4.1 Jelly Bean*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi kesenian wayang kulit berbasis *android*.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari pengerjaan tugas akhir ini, adalah sebagai berikut:

- a. Melestarikan budaya bangsa Indonesia khususnya wayang kulit.
- b. Mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang kesenian wayang kulit.
- c. Menambah pengetahuan dalam pembuatan aplikasi *android*.