

# **BAB I      PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam, budaya , ras/suku yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Bhineka Tunggal Ika merupakan semboyan bangsa Indonesia sebagai alat pemersatu bangsa yang memiliki makna meskipun Indonesia padat akan penduduknya yang memiliki keyakinan, suku/ras, budaya dan bahasa yang berbeda-beda tetapi tetap disatukan dalam kesatuan negara republik Indonesia.

Keragaman budaya di Indonesia sangat beraneka ragam terutama di pulau Jawa. Perkawinan atau nganten dalam bahasa jawa merupakan acara yang sakral yang pelaksanaannya berisi norma-norma agama memiliki tujuan agar sebuah perkawinan selamat sejahtera serta mendatangkan kebahagiaan di kemudian hari. Untuk adat nganten ada beberapa macam dan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah penganten Jawa gaya Surakarta. Menurut beberapa survei yang telah dilakukan pada tanggal 18 Desember 2016, 20 orang dari 30 orang yang disurvei mengatakan sebagai berikut :

- a) Bahasa jawa itu sulit;
- b) Menjadi pranatacara susah dan mahal;
- c) Referensi untuk belajar menjadi pranatacara di kabupaten Jepara masih sedikit.

Pada penelitian ini akan membahas tentang pranatacara untuk penganten jawa gaya Surakarta. Hal ini dilatarbelakangi oleh:

- a) Rendahnya minat anak zaman sekarang untuk menggunakan bahasa jawa;
- b) Terkikisnya ragam bahasa jawa dalam pelaksanaan nganten yang lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia;
- c) Kurangnya ketertarikan dalam profesi pranatacara nganten menggunakan bahasa Jawa;
- d) Kurangnya referensi untuk belajar menjadi pranatacara dengan bahasa Jawa.

Beberapa penelitian tentang multimedia interaktif antara lain yang pernah dilakukan oleh Harjiyono (2011) yang melakukan penelitian di SMK dengan media pembelajaran menggunakan flash dihasilkan bahwa hasil uji kelayakan menurut ahli materi ditinjau dari aspek materi diperoleh persentase sebesar 80.36 % (kategori sangat layak), ditinjau dari aspek kedalaman materi diperoleh persentase 80 % (kategori sangat layak), sehingga total persentase adalah 80.26 % (kategori sangat layak). Menurut ahli media pembelajaran ditinjau dari aspek desain mendapatkan persentase sebesar 67.31% (kategori layak), ditinjau dari aspek kejelasan informasi 65,63% (kategori layak) sehingga total persentase adalah 66,67% (kategori layak). Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran dalam penelitian ini layak digunakan sebagai sarana pendukung proses kegiatan belajar dan mengajar di SMK.

Sasongko dan Kahono (2012) juga melakukan penelitian tentang media pembelajaran interaktif bahasa Jawa materi *Aksara Jawa* untuk siswa kelas III Sekolah Dasar, penulis menggunakan metode kepustakaan, observasi, wawancara, perancangan menggunakan Adobe Flash CS 3, diperoleh hasil penelitian bahwa Multimedia materi *Aksara Jawa* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Sragen Tiga.

Kusumastuti dan Agustin (2014) juga melakukan penelitian tentang perancangan multimedia interaktif pembelajaran bahasa Jawa untuk kelas 5 SD materi Ungguh Ungguh Basa dan dihasilkan media pembelajaran ini bisa menarik minat peserta didik untuk belajar bahasa Jawa yang identik dengan bahasa Jawa yang sulit dan tidak disukai oleh peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman, budaya dan bahasa Jawa mulai memudar. Oleh sebab itu, peneliti ingin membuat media interaktif untuk belajar menjadi pranatacara bahasa Jawa untuk penganten gaya Surakarta dengan media yang bisa digunakan semua kalangan dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancang multimedia belajar pranatacara penganten jawa gaya Surakarta.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang adat pelaksanaan acara nganten dengan gaya Surakarta di kabupaten Jepara.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah belajar pranatacara penganten jawa gaya Surakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a) Manfaat untuk masyarakat dalam penelitian ini adalah hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media untuk belajar menjadi pranatacara penganten jawa gaya Surakarta pada umumnya dan khususnya pada acara nganten di kabupaten Jepara.
- b) Manfaat untuk perguruan tinggi dalam penelitian ini adalah hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi keilmuan tentang penerapan desain grafis dan multimedia pada mata kuliah pengantar multimedia.
- c) Manfaat untuk peneliti, sebagai implementasi keilmuan yang sudah ditempuh dibangku perkuliahan untuk diimplementasikan di dunia luar

## **1.6 Sistematika Penulisan Skripsi**

Secara garis besar, penulisan skripsi ini mencakup tiga bagian yang masing-masing terdiri atas beberapa bab dan sub bab, yaitu :

### **a. Bagian Awal**

Pada bagian ini dimuat : Halaman sampul, Halaman judul, Halaman Pengesahan, Halaman Motto dan Persembahan, Kata Pengantar, dan Daftar Isi.

### **b. Batang Pokok**

**BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam halaman ini berisi : latar belakang masalah, alasan pemilihan judul, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penulisan skripsi, manfaat penulisan, sistematika penulisan skripsi.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang penelitian-penelitian terkait tentang adat dan bahasa penganten jawa gaya Surakarta dan tinjauan pustaka untuk teori-teori yang digunakan, serta kerangka pemikiran.

## **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini akan menjelaskan metode penelitian yang digunakan, secara umum terdiri dari teknik pengumpulan data yang digunakan, proses pengolahan awal data, eksperimen dan pengujian metode, serta evaluasi dan validasi hasil.

## **BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

Bab ini akan berisi pembahasan dari hasil eksperimen yang dilakukan. Bagian ini akan berisi data yang disajikan dalam bentuk tabel-tabel dan hasil analisa dari metode yang digunakan

## **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini terdiri dari : simpulan, saran.

### **c. Bagian Akhir**

Pada bagian akhir ini dimuat : daftar pustaka, lampiran-lampiran