

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya dan multikultural. Indonesia memiliki 34 provinsi dimana masing-masing suku memiliki perbedaan. Budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar. Budaya adalah hakikat yang dimiliki manusia. Hakikat tersebut adalah roh dan jiwa manusia. Dengan roh dan jiwa yang dimilikinya maka manusia mampu untuk berbudaya (Koentjaraningrat, 2009). Kebudayaan sebaiknya tidak dibiarkan berjalan, tumbuh dan berkembang tanpa perhatian dan bimbingan, lebih-lebih bila ia diharap akan berperan di dalam pertumbuhan manusia secara individual dan perkembangan masyarakat di mana manusia tersebut berdiam (Shinta, dkk, 2015). Kebudayaan tidak akan berjalan jika tidak ada masyarakat sebagai penciptanya dan sekaligus penggunaannya. Dalam mengatur kehidupannya, masyarakat juga memelurkan seperangkat aturan dan norma yang berlaku dalam sebuah kebudayaan, sehingga masyarakat dan kebudayaan merupakan satu kesatuan yang utuh. Dengan kata lain, masyarakat adalah subjek yang menjalankan nilai dan norma yang berlaku dalam suatu kebudayaan (Misyuraidah, 2017).

Kebudayaan di Indonesia memiliki ciri khas masing-masing. Seperti yang kita ketahui, bahwa keberagaman budaya di Indonesia sangat luas sekali mulai dari bahasa, upacara adat, norma-norma, upacara-upacara, pakaian adat, seni dan lain sebagainya. Beberapa ciri khas dari setiap masyarakat dan kebudayaan yang ada di Indonesia, yang bisa dilihat dari beberapa aspek adalah bahasa daerah,

upacara adat, nilai dan norma, pakaian adat (Misyuraidah, 2017). Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan (OKU Selatan) adalah salah satu kabupaten yang berada di provinsi Sumatera Selatan. Kabupaten ini juga andil dalam terciptanya sebutan Ogan Komering Ulu (OKU) Raya yang terdiri dari 2 kabupaten lain yaitu Ogan Komering Ulu (OKU) dan Ogan Komering Ulu Timur. Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan berdasarkan proyeksi penduduk 2016, sebanyak 348.574 jiwa yang terdiri atas 182.924 jiwa penduduk laki-laki dan 165.650 jiwa penduduk perempuan berdasarkan sensus penduduk 2016. Di kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan ada 6 (*enam*) Etnis/suku besar yang mendominasi di Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan adalah Suku Daya, Suku Ranau, Suku Besemah/Kisam, Suku Semende, Suku Haji dan Suku Komering di susul oleh suku Ogan, Jawa, Padang, Sunda Bali, Batak, keturunan Tionghua dan suku-suku lainnya karena Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan termasuk daerah heterogen, sehingga memiliki ekspresi kebudayaan yang sangat khas dan unik. Kabupaten Ogan Komering Selatan juga biasa disebut dengan kota Muaradua, berasal dari dua aliran sungai yang menjadi satu yaitu sungai saka dan sungai selabung yang mengalir sampai ke sungai musi (*PPKD Kabupaten OKU Selatan*, 2018).

Masyarakat Komering (*Jolma Kumoring*) adalah suku-bangsa yang hidup di tepian sungai Komering di wilayah Sumatera Selatan. Dalam segi bahasa, logat masyarakat Komering mirip logat Lampung sehingga sering dikira orang Lampung. Beberapa literatur menyebutkan bahwa orang Komering adalah bagian dari orang Lampung Pesisir yang berasal dari Sekala Brak yang telah lama bermigrasi ke adataran Palembang pada sekitar abad ke-7, dan telah menjadi beberapa *Kebudayaan* atau Marga (Misyuraidah, 2017).

Suku Daya merupakan suku yang mendiami daerah kota Muaradua yakni daerah Marga Buay Rawan, Marga Buay Sandang Aji, Marga Buay Runjung dan Marga Haji (Aji). Selain daerah-daerah bekas tempat empat marga tersebut, suku ini mendiami pula wilayah Kecamatan Simpang. Berhubung tempat kediaman mereka berpencar-pencar maka di sana-sini terdapat sedikit perbedaan mengenai adat istiadat dan bahasa mereka, namun perbedaan tersebut tidaklah begitu menonjol, mereka dalam berkomunikasi umumnya mempergunakan bahasa mereka bahasa Daya (*PPKD Kabupaten OKU Selatan*, 2018).

Salah satu tradisi yang berkembang di masyarakat adalah penyelenggaraan upacara adat dan aktivitas ritual yang memiliki arti bagi warga pendukungnya, selain sebagai penghormatan terhadap leluhur dan rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa, juga sebagai sarana sosialisasi dan pengukuhan nilai-nilai budaya yang sudah ada dan berlaku dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Demikian halnya yang terjadi pada masyarakat Komerling di sana, terdapat suatu bentuk upacara adat yang dianggap sakral dalam menggunakan simbo-simbol sehingga menarik untuk diteliti. Generasi muda diharapkan menjadi generasi yang bangga dengan tradisi budayanya sendiri, mencintai dan melestarikan nilai-nilai luhur tradisi budaya serta bisa mengembangkan sikap menghargai keberagaman tradisi budaya pada masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, pada dasarnya budaya Komerling Suku Daya saat ini mulai ditinggalkan oleh masyarakat, khususnya untuk alat hiburan yang saat ini sudah mulai ditinggalkan oleh generasi muda akibat adanya teknologi budaya modern. Sehingga masyarakat Komerling Suku Daya khususnya generasi muda, kurang mengenal budaya sendiri. Jika hal ini

dibiarkan maka akan terjadi kepunahan budaya Komerling Suku Daya, akibat pengaruh perkembangan teknologi yang begitu pesat. Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah disebarakan budaya Komerling Suku Daya.

Dari jumlah persentasi kuisisioner yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, budaya Komerling Suku Daya masih digunakan oleh masyarakat khususnya generasi muda. Budaya Komerling Suku Daya saat ini juga masih berkembang namun beberapa adat istiadat Komerling Suku Daya mulai punah.

Oleh sebab itu, Aplikasi Pengenalan Budaya sangat penting untuk memperkenalkan budaya Komerling karena adanya aplikasi ini dapat mempermudah generasi muda dalam mengetahui informasi tentang budaya komering suku daya. Aplikasi Pengenalan Budaya Komerling Berbasis Android ini, merupakan suatu terobosan baru karena menggunakannya lebih menarik dan sesuai dengan zamannya untuk mengajarkan kebudayaan Komerling. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Aplikasi Pengenalan Budaya Komerling Berbasis Android”**.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

Bagaimana membuat dan mengimplementasikan Aplikasi Pengenalan Budaya Komerling Berbasis Android pada Budaya Komerling Suku Daya agar budaya Komerling suku Daya tidak ditinggalkan?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka membatasi permasalahan yang ada, yaitu :

1. Aplikasi yang dibuat hanya tentang Adat bujang gadis, upacara adat, pakaian adat, alat musik, lagu daerah OKU Selatan, musik daerah, tarian dan aksara budaya Komerling suku Daya.
2. Aplikasi hanya membahas informasi tentang budaya Komerling suku Daya.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah, mengembangkan, dan memperluas wawasan ilmu pengetahuan tentang budaya komering suku daya sehingga dapat membantu untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

2. Bagi masyarakat

Memudahkan masyarakat dalam mengetahui dan melestarikan budaya komering suku daya sehingga dapat terus terjaga dan tidak punah.

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang aplikasi pengenalan Budaya Komerling.
2. Untuk mengenalkan budaya Komerling kepada generasi muda dengan menggunakan Aplikasi berbasis Android.

1.6. Keaslian Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan beberapa tinjauan pustaka yang nantinya dapat mendukung penelitian. Berikut merupakan pustaka yang digunakan yaitu:

1. Oleh Misyuraidah (2017), dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia dengan judul Gelar Adat dalam Upacara Perkawinan Adat Masyarakat Komering di Sukarame Ogan Komering Ilir Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini menguraikan tentang Gelar Adat yang diberikan kepada kedua mempelai dalam upacara perkawinan masyarakat Komering di Sukarame, OKI (Ogan Komering Ilir), Sumatera Selatan. Gelar adat yang dimaksud dalam konteks ini adalah simbol penghormatan terhadap seseorang yang telah menginjak dewasa yang ditandai dengan suatu perkawinan. Hasil dari penelitian ini adalah Tradisi pemberian gelar adat merupakan warisan kebudayaan Melayu Kuno, terutama kebudayaan Hindu-Budha masa Sriwijaya, yang masih dilestarikan hingga sekarang. Disamping itu, gelar ini merupakan media tutur atau panggilan yang bisa mempeerat silahtuhrami dan ta'aruf. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian *Field Research*, yang lebih merupakan studi tentang kajian tentang budaya atau tradisi, penelitian ini juga menggunakan studi literatur sebagai data pelengkap.
2. Oleh Dedy Firmansyah (2016), Program Studi Sendratasik PGRI Palembang dengan judul Bentuk dan Struktur Penyajian Musik Kulintang pada proses Arak-arakan dalam Adat Pernikahan Suku

Komering di OKU TIMUR. Dalam penelitian ini menguraikan tentang salah satu alat musik khas dari kabupaten OKU Timur adalah musik Kulintang yang berbahan material logam. Musik kulintang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kebudayaan suku Komering karena merupakan sarana yang dibutuhkan dalam melaksanakan ritual adat pernikahan salah satunya proses arak-arakan.

3. Oleh Andi Christian (2018), dari *STIMIK* Prabumulih dengan judul Perancangan Sistem Informasi Website Seni Budaya Prabumulih Pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Prabumulih. Dalam penelitian ini menguraikan tentang merancang sebuah aplikasi website yang mempermudah masyarakat dalam mencari informasi terkait seni budaya Prabumulih melalui jaringan internet yang bebas diakses kapanpun, dimanapun dengan cepat dan akurat. Selain itu aplikasi ini dapat menjadi sarana promosi untuk memperkenalkan kebudayaan Prabumulih kepada masyarakat luas bahkan seluruh dunia.
4. Oleh Shinta Puspita Sari, Dien Novita dan Mgs Ramadhan (2015), dari Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri, Palembang dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web untuk Inventarisasi Benda Seni Budaya Palembang. Dalam penelitian ini menguraikan tentang merancang dan membangun aplikasi berbasis web untuk inventarisasi benda seni budaya Palembang. Penelitian ini berhasil mendeskripsikan dan mendokumentasikan sebanyak 150 budaya, terdiri dari 147 berwujud benda berupa kesenian tari dan

teater dan aplikasi berbasis web berhasil dibuat untuk penyebaran informasi lewat internet secara global.

5. Oleh Yosevina Tarigan, Jamaludin, Junika Napitulu dan Roni J.Simamora (2018), dari Prodi Manajemen Informatika, Universitas Methodist Indonesia dengan judul Aplikasi Pengenalan Budaya Batak Karo Berbasis Multimedia. Dalam penelitian ini menguraikan tentang upaya menanamkan kecintaan terhadap budaya batak karo yang ada di Sumatera Utara. Dengan multimedia pengenalan budaya Bata Karo akan lebih menarik perhatian orang untuk lebih mengenal budaya Batak Karo.
6. Oleh Suryadi Hozeng dan Asrul Syam (2017), dari Program Studi Teknik Informatika STMIK Dipanegara Makassar dengan judul Aplikasi Pengenalan Budaya Khas Toraja (Ukiran) Berbasis Android. Dalam penelitian ini menguraikan tentang merancang suatu aplikasi perangkat lunak yang dapat memberikan informasi tentang pengenalan kebudayaan khas Toraja yang berisikan ukiran-ukiran khas Toraja melalui perangkat mobile yang berbasis android. Metode perancangan yang digunakan pada penelitian adalah UML (*Unified Language*), dengan metode pengujian black box. Hasil dari penelitian ini memberikan kemudahan kepada wisatawan domestic ataupun wisatawan mancanegara tentang informasi ukiran dari tanah Toraja dengan pemanfaatan teknologi mobile dalam hal ini aplikasi android.
7. Oleh Suci Lya Waty dan Jenih (2016), dari Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Resepati

Indonesia dengan judul Implementasi Aplikasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. Dalam penelitian ini menguraikan tentang untuk melestarikan budaya di Indonesia perlu dibuat sebuah aplikasi pengenalan seni budaya Indonesia berbasis Android. Tujuan penelitian mengetahui dan menjelaskan implementasi aplikasi pengenalan budaya Indonesia berbasis Android. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mencari sumber-sumber literature pendukung seperti buku, website dan pakar ahli. Hasil dari penelitian ini Aplikasi dapat memberikan kemudahan untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang dapat diakses melalui perangkat smartphone berbasis Android.

8. Oleh Mohammad Chotibul Umam, Ire Puspa Wardhani dan Susi Widayati (2015), dari Jurusan Sistem Informasi STMIK Jakarta STI&K dengan judul Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Jepang Berbasis WEB. Dalam penelitian ini menguraikan tentang Aplikasi pembelajaran yang disajikan harus efektif dalam penampilan, kemudahan dan menarik agar dapat mudah dipahami dan dimengerti. Aplikasi pengenalan budaya yang dikembangkan adalah aplikasi pengenalan budaya jepang berisikan tentang informasi kebudayaan negara jepang, sejarah, gambar serta fitur-fitur video yang menarik untuk ditampilkan. Hasil dari penelitian aplikasi sebagai sumber informasi mengenai kebudayaan jepang, mempermudah pengguna dalam meningkatkan pengetahuan tentang kebudayaan melalui

website dan dengan rancangan yang menarik, sehingga membuat pengguna aplikasi ini menjadi semangat dalam membaca.

9. Oleh Pontinus Gulo (2017), dari UNIKA Santo Thomas Sumatera Utara dengan judul Perancangan Media Informasi Pengenalan Kebudayaan Dan Pariwisata Nias Selatan Berbasis Web. Dalam penelitian ini menguraikan tentang perancangan media informasi pengenalan kebudayaan nias selatan yang merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai databasenya. Hasil penelitian ini sistem dapat menyediakan kemudahan untuk memperkenalkan kebudayaan dan pariwisata di nias selatan secara lengkap, baik dalam rute perjalanan, penginapan, tempat wisata, restoran, souvenir dan pengunjung dapat memberikan komentar dan pertanyaan langsung kepada admin.
10. Oleh Dewa Putu Andre Sanjaya, I Ketut Adi Purnaman dan Ni Kadek Dwi Rusjyanthi, dari Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Udayana, Bali Indonesia. Dalam penelitian ini menguraikan tentang game merupakan salah satu media hiburan, namun saat ini game dapat ditunjukkan sebagai salah satu media pengenalan tradisi budaya Bali. Game budaya Bali dirancang untuk mengenalkan tradisi budaya Bali pada tujuh kabupaten atau kota di Provinsi Bali. Dengan menggunakan metode penelitian observasi dan studi literature. Hasil dari penelitian ini terdiri dari tiga buah permainan yaitu mengumpulkan huruf, puzie dan tanya jawab. Pengenalan tradisi budaya Bali pada game dilakukan dengan cara

menampilkan informasi berupa penjelasan dan gambar mengenai Tradisi Budaya Bali pada permainan.