

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini membuat masyarakat dengan mudah mendapatkan informasi, dan kemajuan teknologi komunikasi juga ikut berkembang, sehingga intensitas komunikasi antarnegara semakin tinggi. Salah satu bagian kemajuan teknologi yang paling diminati yaitu *smartphone*.

Indonesia merupakan negara yang kaya dan multikultural. Indonesia memiliki 34 provinsi dan 1.128 kelompok etnis dimana masing-masing suku memiliki perbedaan. Budaya adalah aset yang sangat berharga yang bisa dijadikan sebagai modal dasar dalam membangun dan mengembangkannya. Salah satu suku budaya yang dimiliki Indonesia adalah suku Batak. Suku Batak merupakan suku yang terdapat di Sumatera bagian utara. Suku Batak dibagi menjadi 6 bagian yaitu Batak Simalungun, Batak Toba, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pak-Pak dan Batak Angkola. Pada umumnya suku Batak memiliki adat istiadat dan keanekaragaman budaya seperti upacara adat, bahasa, aksara, tari, pakaian adat, alat musik, aksara, lagu daerah dan makanan.

Budaya didefinisikan sebagai cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya. Budaya merupakan pola asumsi dasar bersama yang dipelajari kelompok melalui pemecahan masalah adaptasi eksternal dan integrasi internal Wibowo (2016) . Suku Batak Simalungun merupakan suku yang berasal dari daerah Kabupaten

Simalungun, Sumatera utara. Suku batak Simalungun memiliki 4 marga asli yaitu Saragih, Purba, Damanik dan Sinaga yang disingkat dengan (sisadapur). Keempat marga tersebut diambil dari nama- nama raja Simalungun. Kabupaten simalungun beribukota di Pematang Raya yang terdiri dari 31 kecamatan dan juga mempunyai beberapa agama. Ada beberapa suku yang bertempat tinggal di daerah Simalungun seperti suku Jawa, Toba, Tapsel, Karo, dan Minang. Diantara suku- suku tersebut, suku Jawa adalah suku yang terbanyak bertempat tinggal di tanah Simalungun. Secara etimologis, Jansen (2003), kata Simalungun menggambarkan karakter masyarakat Simalungun itu sendiri, namun arti sebenarnya secara tepat sukar dipahami. Kata Simalungun dapat dibagi ke dalam tiga suku kata, yaitu: *si* berarti orang, *ma* sebagai kata sambung yang berarti yang, dan *lungun* berarti sunyi, kesepian, jarang dikunjungi. Dengan demikian, Simalungun berarti ia yang bersedih hati, sunyi atau kesepian.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah disebarakan, budaya Simalungun saat ini masih berkembang dan masih kurang dalam memahami budaya Simalungun khususnya yang tinggal di perantauan. Berikut hasil tabel kuisisioner dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1 Kuisisioner

No	Pertanyaan	Jawaban terbanyak	Jumlah terbanyak
1.	Dimankah anda tinggal?	Perantauan	70 %
2.	Apakah anda mengerti tentang suku batak Simalungun?	kurang	36,7 %
3.	Apakah dari keluarga anda mempunyai keturunan Simalungun?	Semua	36,67%

Tabel 1.1 Kuisisioner (Lanjutan)

4.	Apa saja yang termasuk ke dalam keanekaragaman budaya Simalungun?	Semua benar	90%
5.	Menurut anda, bagaimana tentang budaya Simalungun saat ini?	Berkembang	73,3%
6.	Bagaimana adat istiadat Simalungun saat ini?	Berkembang	53,3%
7.	Menurut anda, apakah suku Simalungun yang merantau masih mengenal budaya Simalungun?	Kurang	36,7%
8.	Menurut anda, apakah penting kita mengenal budaya Simalungun?	Sangat penting	53,3%
9.	Seberapa penting budaya Simalungun bagi anda?	Sangat penting	63,3%
10.	Menurut anda, apakah budaya Simalungun banyak dikenal masyarakat luar?	Cukup	46,7%
11.	Menurut anda, apakah generasi muda mendatang tetap mengenal budaya Simalungun?	Mengenal	46,7%
12.	Menurut anda, bagaimana cara mempertahankan budaya Simalungun saat ini?	Aplikasi pengenalan budaya Simalungun	46,7%
13.	Apakah anda ingin mengenal lebih banyak lagi pada budaya Simalungun?	Banyak	40%
14.	Apakah anda pernah menemukan aplikasi tentang pengenalan budaya Simalungun?	Tidak tau	43,3%
15.	Pernakah anda menemukan aplikasi yang memperkenalkan budaya selain budaya Simalungun?	Pernah	50%
16.	Apakah anda setuju, jika budaya Simalungun diperkenalkan dengan menggunakan aplikasi android?	Sangat setuju	63,3%

Tabel 1.1 Kuisisioner (Lanjutan)

17.	Menurut anda, apakah budaya Simalungun dapat dikenalkan secara luas dengan menggunakan aplikasi android?	Sangat bisa	43,3%
18.	Jika ada aplikasi pengenalan budaya Simalungun, apakah anda ingin menggunakannya?	Ingin	46,7%
19.	Apakah anda sering menggunakan internet dalam memperoleh informasi budaya Simalungun?	Sering	40%
20.	Menurut anda, apakah aplikasi pengenalan budaya Simalungun dapat membantu anda untuk mengetahui tentang budaya Simalungun?	Sangat membantu	60%

Dari jumlah persentasi tabel kuisisioner di atas dapat disimpulkan bahwa generasi muda Simalungun maupun bukan generasi Simalungun khususnya tinggal di perantauan masih kurang mengenali tentang budaya Simalungun Hal ini terjadi karena banyaknya generasi muda yang merantau dalam memperoleh pendidikan dan pekerjaan.

Oleh sebab itu Aplikasi Pengenalan Budaya sangat penting untuk memperkenalkan budaya Simalungun, karena dengan adanya aplikasi ini generasi muda Simalungun dapat mengetahui informasi yang akurat dan lebih mudah dipelajari. Aplikasi Pengenalan Budaya Simalungun Berbasis Android ini merupakan suatu terobosan baru karena menggunakannya yang lebih menarik dan sesuai dengan zamannya untuk mengajarkan kebudayaan Simalungun.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Aplikasi Pengenalan Budaya Simalungun Berbasis Android"**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana menganalisis budaya Simalungun?
2. Bagaimana merancang aplikasi pengenalan budaya Simalungun?
3. Bagaimana mengenalkan budaya Simalungun kepada generasi muda dan perantauan dengan menggunakan Aplikasi berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka membatasi permasalahan yang ada, yaitu upacara adat, aksara, tarian, pakaian adat, alat musik, aksara, lagu daerah dan makanan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

4.1 Bagi mahasiswa Universitas Teknokrat Indonesia

Untuk menambah pengetahuan bagi mahasiswa di bidang teknologi dan budaya Indonesia khususnya Simalungun.

4.2 Bagi masyarakat Simalungun

1. Memudahkan masyarakat Simalungun untuk mempelajari Budaya Simalungun.

2. Dapat mempermudah masyarakat mengetahui informasi Budaya Simalungun.
3. Membantu memperkenalkan budaya Simalungun bagi generasi muda .

4.3 Bagi penulis

Menambah dan meningkatkan wawasan tentang Perancangan Media Pembelajaran Budaya Simalungun.

1.5 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan informasi sebagai Aplikasi Pengenalan budaya Simalungun.
2. Untuk mengembangkan Budaya Simalungun khususnya bagi generasi muda dan perantauan.

1.6 Keaslian Penelitian

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

1. Oleh Simanjuntak dan Srihartati (2016), dari Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan dengan judul Peranan Museum Simalungun sebagai Media Pewarisan Nilai Budaya. Dalam penelitian ini menguraikan tentang mengetahui bagaimana peranan dan perkembangan museum Simalungun sebagai media pewarisan nilai Budaya. Hasil penelitian ini adalah Museum Simalungun mempunyai peranan museum Simalungun sangat penting sebagai sarana pewarisan

nilai budaya, karena melaluinya, generasi muda dapat melihat, mengetahui dan mengenal kebudayaan Simalungun. Peninggalan-peninggalan sejarah dan benda-benda yang bernilai budaya tinggi dan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di museum Simalungun menjadi salah satu media untuk mewariskan budaya Simalungun kepada generasi muda. Metode yang digunakan adalah penelitian naratif dengan pendekatan kualitatif.

2. Oleh Wiflihani (2015), dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan dengan judul *Gonrang dan Gual Dinamika Masyarakat Simalungun*. Dalam penelitian ini menguraikan tentang Musik Gonrang merupakan salah satu kesenian Simalungun yang sangat penting dalam adat Simalungun .Sebagai sebuah ansamble, gonrang simalungun memainkan peran yang penting dalam upacara kematian.
3. Oleh Imamudin (2010), dari Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah dengan judul *Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Rumah Adat Berbasis Multimedia*. Dalam penelitian ini menguraikan tentang metode pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya seperti rumah adat, pakaian adat dan alat musik yang bisa digunakan saat ini yaitu dengan menggunakan buku-buku dan papan tulis sebagai media pembelajarn , media-media tersebut dianggap kurang optimal dalam mencapai tujuan pemberian materi kepada siswa sehingga akan dibuatkan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Rumah Adat Berbasis Multimedia.

4. Oleh Mulyanto (2013), dari Fakultas Teknologi Informasi Universitas STIKUBANK (UNISBANK) Semarang dengan judul Media Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Multimedia. Dalam penelitian ini menguraikan tentang merancang aplikasi pembelajaran berbentuk komputer berbasis multimedia dengan studi kasus perangkat keras komputer. Media dapat meningkatkan kegiatan belajar dan dapat membantu membuat model mental yang lebih baik sehingga membantu pemahaman seorang pembelajar.
5. Oleh Udin (2016) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Teknik Dengan Menggunakan Macromedia Fkash. Dalam penelitian ini menguraikan tentang perancangan media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi dan membantu mahasiswa dalam pengerjaan tugas dalam mata kuliah Menggambar Teknik. Oleh Aththibby (2010) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Komputer Untuk Sekolah Menengah Atas Pokok Bahasan Hukum-Hukum Newton Tentang Gerak. Dalam penelitian ini menguraikan tentang Hukum-hukum Newton tentang gerak benda untuk pelajaran Fisika SMA kelas X .
6. Oleh Anggraeni (2015) dari Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Multimedia Inteaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Komptensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dsar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. Dalam penelitian ini menguraikan tentang mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk SMK kelas XI Administrasi, Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen, mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran, mengetahui penilaian siswa kelas XI Administrasi Perkantoran terhadap media pembelajaran, dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan siswa.