

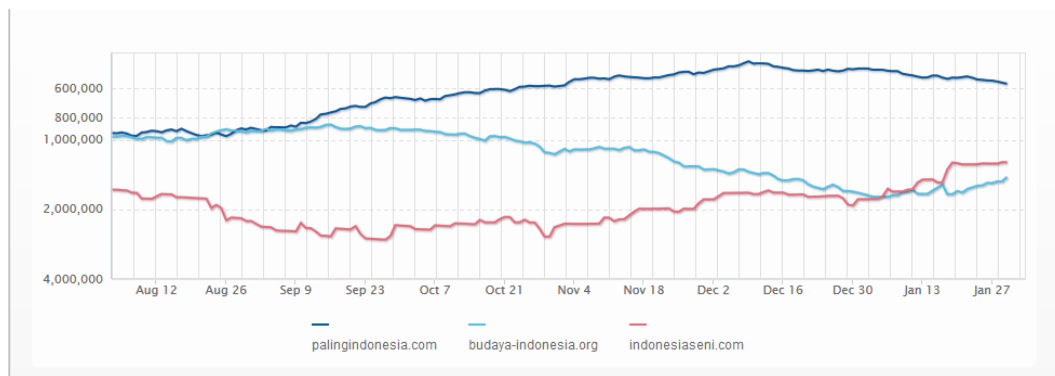
BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Saat ini seni dan budaya dari berbagai daerah di Indonesia masih banyak orang yang belum mengenalnya. Masyarakat Indonesia banyak yang tidak tahu atau tidak peduli terhadap perkembangan seni dan budaya daerah. Hal ini disebabkan kurangnya kesadaran masyarakat untuk melestarikan seni budaya asli Indonesia serta kurangnya fasilitas, sarana dan prasarana yang menampung kegiatan seni budaya yang dilakukan oleh para aktivis seni di berbagai daerah. Akibatnya, banyak yang meng-klaim bahwa salah satu seni budaya Indonesia berasal dari negara atau daerah mereka, bukan asli Indonesia. Salah satu contohnya yaitu tari Reog Ponorogo dari Jawa Timur yang diklaim menjadi milik negara tetangga, Malaysia beberapa bulan belakangan ini. Saat masalah tersebut diberitakan di media massa dan internet, barulah masyarakat Indonesia menyadari bahwa kekayaan negara Indonesia sedang direbut. Faktanya, Menteri Kebudayaan dan Pariwisata (Menbudpar) Jero Wacik menegaskan, suatu hasil survei menunjukkan bahwa satu-satunya kebanggaan masyarakat Indonesia yang hingga kini masih bisa diandalkan hanya tinggal kebudayaan."Survei yang pernah dilakukan menunjukkan 71,6 persen masih membanggakan seni budaya Indonesia, termasuk kebudayaan daerah yang menjadi puncak-puncak kebudayaan nasional," kata Jero Wacik ketika tampil sebagai pembicara utama dalam Kongres Kebudayaan. Ini menandakan, lewat kebudayaan, diharapkan pemberdayaan masyarakat bisa dilakukan, sementara dalam waktu yang bersamaan seni budaya dapat terus dikembangkan dan dilestarikan di era globalisasi. Oleh karena itu, peneliti ingin menyediakan solusi bagi permasalahan pengetahuan dan wawasan masyarakat ini dengan memberikan wadah untuk berbagi informasi bagi para masyarakat khususnya pengguna internet yang punya kesadaran akan kelestarian seni budaya Indonesia. Peneliti ingin membuat suatu portal website *crowdsourcing* dimana para pengunjung website dapat melihat, memberi informasi, dan mengetahui apa saja seni budaya yang terdapat di Indonesia.

Di Indonesia, pengguna internet sendiri telah mencapai sekitar 63 juta jiwa pada tahun 2012. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia penetrasinya sudah mencapai 24,23% dari total populasi penduduk Indonesia. 62% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk hiburan serta mencari informasi. Fenomena ini pun telah merambah ke dunia seni budaya, ditandai dengan adanya beberapa portal yang khusus untuk menampilkan informasi mengenai seni budaya Indonesia yang beragam. Berikut adalah beberapa portal tentang seni budaya yang diukur peringkatnya pada website alexa.com (perusahaan yang menilai kehandalan suatu website pada dunia internet).



Gambar 1.1 : Prosentase Jumlah Kunjungan Situs palingindonesia.com Berbanding 2 Website Lain

Menurut data diatas, peringkat pertama portal lokal yang sering dikunjungi adalah palingindonesia.com. Keunggulan situs ini adalah kategori dan konten yang ada di dalamnya cukup lengkap (mencakup banyak aspek). Selain itu, fitur pencarian seni budaya situs ini juga baik. Dari informasi yang didapatkan, pengguna juga bisa melakukan *like* (Twitter) serta memberikan komentar. Tetapi, palingindonesia.com juga mempunyai kekurangan, yaitu di situs ini para pengguna tidak menemukan adanya informasi khusus tentang pertunjukan atau *event* seni budaya yang akan diadakan di berbagai daerah di Indonesia.

Tabel I.1 : Tabel Peringkat 3 Website Seni Budaya Indonesia Versi alexa.com

Nama Website	Jumlah <i>visit</i> pengguna Internet di Indonesia	Pageviews per hari	Ranking di Indonesia	Ranking Global
<i>www.palingindonesia.com</i>	78.1%	3.10	41,661	571.769
<i>www.budaya-indonesia.org</i>	100%	2.30	30,032	1,446,414
<i>www.indonesiaseni.com</i>	75.9%	5.00	26,905	1.248.257

Situs selanjutnya yaitu *budaya-indonesia.org* dan *indonesiaseni.com*, yang terlihat mirip seperti website *palingindonesia.com*, terdiri dari kategori dan konten yang cukup lengkap, tetapi belum ada informasi tentang pertunjukan atau event seni budaya.

Peneliti telah melakukan wawancara kepada beberapa responden mengenai hal-hal apa saja yang perlu ada dalam suatu website seni budaya. Hasilnya ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel I.2 : Tabel Hasil Wawancara Kebutuhan Website Seni Budaya

No	Narasumber	Kebutuhan
1	Narasumber 1	tari, senjata khas, rumah adat, pahlawan, sejarah kerajaan
2	Narasumber 2	tari, alat musik, kegiatan keagamaan, kegiatan masyarakat (banjar = RW), jenis makanan per kabupaten, kebiasaan dari segi upacara"
3	Narasumber 3	1. upacara adat dan Festival Budaya 2. Situs Seni dan Budaya 3. Kesenian dan Tradisi 4. Perangkat Kesenian dan Tradisi 5. Seniman dan Budayawan
4	Narasumber 4	1. asal-usul 2. how to (seni, masakan khas per suku) 3. like/rating 4. kesan (comment) 5. nama masakan

Berdasarkan tabel I.2, peneliti melakukan survey pada 3 website teratas versi alexa.com tentang kriteria yang perlu ada dalam suatu website seni budaya. Hasilnya ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel I.3 : Tabel Fitur 3 Website Seni Budaya (Ranking ID) Versi alexa.com

Situs	Artikel terkait	Info seni budaya lengkap	Pencarian menurut kata kunci	Video seni budaya	Info event seni budaya
palingindonesia.com	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak
indonesiaseni.com	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak
budaya-indonesia.org	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak

Dari tabel website seni budaya di atas didapatkan beberapa masalah yang ada. Portal Indonesia yang diurutkan berdasarkan pengunjung wilayah Indonesia ini masih terdapat beberapa kekurangan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap para mahasiswa anggota UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) seni budaya di IT Telkom yang juga seluruhnya pengguna Internet, yang perlu ditampilkan di Internet mengenai informasi seni budaya suatu daerah adalah jenis tari, senjata khas, rumah adat atau situs seni budaya, upacara atau kegiatan adat (budaya) yang ada, serta seniman atau budayawan dari masing-masing daerah di Indonesia yang terkenal pada masanya. Perlu juga ditampilkan informasi berbagai event seni budaya Indonesia sehingga masyarakat luas tertarik dan dapat melihat langsung perkembangan seni budaya Indonesia di masa kini. Artikel yang ada dalam website tersebut hanya dari satu pengguna saja, bukan dari berbagai pihak. Video dan *event* tentang seni budaya pun tidak terdapat dalam ketiga website tersebut. Perlu adanya sebuah portal seni budaya Indonesia yang berbeda dari biasanya. Artikel-artikel seni budaya yang ditulis diharapkan bukan hanya dari satu pihak tapi dari berbagai pihak, yaitu dari para pengguna. Desain dan fitur yang pas pada portal juga menjadi faktor penting dalam perancangan portal yang baik. Fitur yang dibutuhkan tidak terlalu banyak tetapi dapat

memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Portal yang bisa digunakan untuk menjembatani masyarakat dari daerah beragam di Indonesia juga dibutuhkan sehingga para ahli seni budaya dari masing-masing daerah dapat memberikan penjelasan yang cukup rinci. Untuk itu, perlu dibuat sebuah portal yang bisa menjadi wadah berbagi informasi antara masyarakat Indonesia. Portal ini nantinya menerapkan metode *crowdsourcing* yang bisa memungkinkan semua pengguna untuk berbagi informasi seperti artikel, foto-foto, video, jadwal event serta komentar yang membangun. Jadi, para pengguna bisa saling bertukar ide dan pengetahuan dalam bidang seni budaya Indonesia agar bertambah wawasan para pengguna serta dapat melestarikan budaya Indonesia.

Berhubungan dengan proyek dari Pusat Kajian Digital Marketing IT Telkom yang membuat suatu super portal berisi berbagai kumpulan *crowdsourcing* dan e-commerce, peneliti bermaksud untuk ikut berkontribusi dalam proyek tersebut dengan membuat Portal Web Crowdsourcing Seni Budaya yang dapat diintegrasikan ke dalam super portal tersebut.

I.2 Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam pembuatan website ini adalah :

1. Bagaimana membuat sebuah crowdsourcing seni budaya yang dibutuhkan oleh masyarakat?
2. Informasi apa saja yang diberikan oleh website *crowdsourcing* seni budaya tersebut?
3. Bagaimana membuat portal informasi tersebut bisa memudahkan pengguna untuk berbagi dan mencari informasi ?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah :

1. Untuk membuat crowdsourcing seni budaya Indonesia dengan berisi informasi-informasi yang dibutuhkan masyarakat menggunakan vector space model yang mengacu pada referensi artikel terkait

2. Untuk memberikan informasi mengenai event-event seni yang diadakan di berbagai daerah di Indonesia
3. Untuk memberikan wadah bagi masyarakat Indonesia yang ingin berbagi cerita, pendapat, informasi dan pengetahuan mengenai seni budaya, serta event-event seni budaya yang akan berlangsung dalam waktu tertentu.

I.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari pengerjaan tugas akhir ini, yaitu :

1. Pengguna dapat memberi atau menerima informasi yang berkaitan dengan seni dan budaya Indonesia
2. Memperluas wawasan dan pengetahuan pengguna mengenai seni budaya suatu daerah yang belum diketahui seperti tari, senjata khas, rumah adat, upacara atau kegiatan adat, dan lain-lain
3. Pengguna dapat mengetahui informasi mengenai event-event seni budaya yang diadakan di Indonesia, serta dapat menyebarkan informasi tersebut melalui blog atau sosial media agar dapat diketahui oleh orang lain.

I.5 Batasan Masalah

Batasan penelitian tugas akhir itu sendiri adalah :

1. tidak menyertakan informasi mengenai ornamen, cerita rakyat, naskah kuno/prasasti dari suatu daerah/suku di Indonesia.
2. aplikasi yang dibangun tidak mengakomodasi fitur *chatting* antar user.