

**DOKUMENTASI DAN VISUALISASI KARAKTER-KARAKTER
WAYANG KULIT BERBASIS WEB**

Skripsi



oleh

CYNDY ALISIA LUMBAN GAOL

71140096

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2017

**DOKUMENTASI DAN VISUALISASI KARAKTER-KARAKTER
WAYANG KULIT BERBASIS WEB**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Duta Wacana

Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar

Sarjana Komputer

Disusun oleh

CYNDY ALISIA LUMBAN GAOL

71140096

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2017

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

DOKUMENTASI DAN VISUALISASI KARAKTER-KARAKTER WAYANG KULIT BERBASIS WEB

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 2 Agustus 2018



CYNDY ALISIA LUMBAN GAOL
71140096

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : DOKUMENTASI DAN VISUALISASI KARAKTER-
KARAKTER WAYANG KULIT BERBASIS WEB
Nama Mahasiswa : CYNDY ALISIA LUMBAN GAOL
N I M : 71140096
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TIW276
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2017/2018

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 2 Agustus 2018

Dosen Pembimbing I



Lucia Dwi Krisnawati, Dr. Phil.

Dosen Pembimbing II



R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.

HALAMAN PENGESAHAN

DOKUMENTASI DAN VISUALISASI KARAKTER-KARAKTER WAYANG KULIT BERBASIS WEB

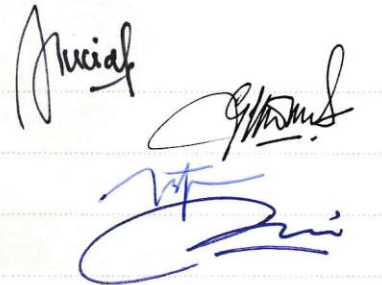
Oleh: CYNDY ALISIA LUMBAN GAOL / 71140096

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 25 Juli 2018


Yogyakarta, 2 Agustus 2018
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Lucia Dwi Krisnawati, Dr. Phil.
2. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.
3. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
4. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.



Dekan


(Budi Susanto, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi


(Gloria Virginia, Ph.D.)

KATA PENGANTAR

Peneliti mendapat dukungan dari berbagai pihak pada saat penyusunan penelitian ini. Oleh sebab itu, Peneliti ingin mengucapkan terima kasih untuk semua pihak yang telah memberikan dukungan dengan berbagai macam cara. Dukungan dalam bentuk moral maupun material didapatkan oleh peneliti. Sehingga peneliti mendapatkan bimbingan, petunjuk, dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kekuatan dan hikmat pada saat mengerjakan penelitian ini
2. Ibu Dosen Dr. Lucia Dwi Krisnawati dan Bapak Drs. Gunawan Santosa, M. Si yang dengan sabra membimbing saya untuk melakukan penelitian ini dan menyusun laporan ini
3. Pak Parman yang selalu senang hati untuk membantu saya untuk memberikan informasi mengenai wayang kulit
4. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung saya dalam bentuk doa dan selalu memberikan semangat pada saat mengerjakan skripsi ini
5. Ima, Sendy, dan teman-teman seperjuangan yang mau membantu saya dan memberikan semangat pada saat penelitian
6. Serta masih banyak lagi yang sangat berpengaruh untuk penyelesaian penelitian ini

Semoga Tuhan membalas kebaikan yang telah diberikan dengan memberikan berkat yang melimpah. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, November 2017

Penulis

INTISARI

Dokumentasi dan Visualisasi Karakter-Karakter Wayang Kulit Berbasis Web

Wayang kulit merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang terkenal hingga mancan negara. Namun, sayangnya masih banyak rakyat Indonesia yang belum mengerti mengenai wayang kulit, khususnya informasi mengenai tokoh wayang kulit. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian untuk mendokumentasikan tokoh-tokoh Wayang Kulit dengan berbasis website.

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mendatangi beberapa museum yang ada di Yogyakarta, mewawancarai seorang dalang, dan mengambil informasi dari beberapa buku mengenai informasi tokoh dan cerita wayang kulit. Sedangkan untuk proses pembuatan website, penulis menggunakan *platform* Omeka untuk membuatnya. *Plugin-plugin* yang ada pada *platform* Omeka juga merupakan *plugin* yang *opensource* untuk memberikan kemudahan saat membangun sebuah website. *Plugin* yang digunakan adalah *Avant Common*, *Avant Relationship*, dan *Exhibit Builder*.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, pengguna dapat dengan cukup mudah mengerti mengenai informasi tokoh-tokoh wayang kulit yang ada pada website. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-ratanya 40.085 dari nilai maksimal adalah 49 pengguna merasa puas dengan website tersebut. Penilaian ini dihitung dengan perhitungan *Website User Satisfaction* dengan menggunakan item *information relevancy*, *information comprehensibility*, *information comprehensiveness*, *ease of use*, *entry guidance*, *web site structure*, dan *layout*.

Kata kunci: Wayang Kulit, Omeka, Visualisasi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	viii
INTISARI	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Metodologi Penelitian	2
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	2
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB 2	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.2. Landasan Teori.....	7
2.2.1. <i>Digital Humanities</i>	7
2.2.2. Wayang Kulit.....	7
2.2.3. Data Visualisasi	9
2.2.4. <i>Web User Satisfaction</i>	10
BAB 3	11
3.1. Analisis Kebutuhan.....	11
3.1.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	11
3.1.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	11
3.1.3. Metode Penelitian	11

3.2. Perancangan Sistem	12
3.2.1. Input.....	12
3.2.2. Proses.....	13
3.2.3. Output	14
3.3. Pembangunan Fitur	14
3.4. Evaluasi.....	17
BAB 4	18
4.1. Implementasi Sistem.....	18
4.1.1. Pengumpulan Data.....	18
4.1.2. Pra-Pemrosesan Data.....	19
4.1.3. Input.....	19
4.1.4. Memodifikasi Website.....	20
4.2. Hasil	20
4.2.1. Website	20
4.2.2. Evaluasi.....	25
4.3. Analisis Sistem.....	26
BAB 5	31
5.1. Kesimpulan	31
5.2. Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Website User Satisfaction scorecard.....	26
Tabel 4.2 WUS scorecard Responden Mengerti Wayang.....	29
Tabel 4.3 WUS scorecard Responden Tidak Mengerti Wayang	30

©UKDWN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Processing	14
Gambar 3.2 Tampilan list tokoh	15
Gambar 3.3 Tampilan detail tokoh	16
Gambar 3.4 Tampilan list tokoh sesuai kategori lokasi	16
Gambar 3.5 Tampilan list tokoh sesuai kategori keluarga.....	17
Gambar 4.1 Halaman utama website	21
Gambar 4.2 Halaman detail dari tokoh	22
Gambar 4.3 Diagram keluarga pada tokoh	22
Gambar 4.4 Contoh gambar ciri-ciri atau tampilan fisik tokoh.....	23
Gambar 4.5 Halaman list Kategori Tokoh.....	23
Gambar 4.6 Informasi mengenai kejadian dalam kategori tokoh	24
Gambar 4.7 List tokoh dari kategori tokoh.....	24

INTISARI

Dokumentasi dan Visualisasi Karakter-Karakter Wayang Kulit Berbasis Web

Wayang kulit merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang terkenal hingga mancan negara. Namun, sayangnya masih banyak rakyat Indonesia yang belum mengerti mengenai wayang kulit, khususnya informasi mengenai tokoh wayang kulit. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian untuk mendokumentasikan tokoh-tokoh Wayang Kulit dengan berbasis website.

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mendatangi beberapa museum yang ada di Yogyakarta, mewawancarai seorang dalang, dan mengambil informasi dari beberapa buku mengenai informasi tokoh dan cerita wayang kulit. Sedangkan untuk proses pembuatan website, penulis menggunakan *platform* Omeka untuk membuatnya. *Plugin-plugin* yang ada pada *platform* Omeka juga merupakan *plugin* yang *opensource* untuk memberikan kemudahan saat membangun sebuah website. *Plugin* yang digunakan adalah *Avant Common*, *Avant Relationship*, dan *Exhibit Builder*.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, pengguna dapat dengan cukup mudah mengerti mengenai informasi tokoh-tokoh wayang kulit yang ada pada website. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-ratanya 40.085 dari nilai maksimal adalah 49 pengguna merasa puas dengan website tersebut. Penilaian ini dihitung dengan perhitungan *Website User Satisfaction* dengan menggunakan item *information relevancy*, *information comprehensibility*, *information comprehensiveness*, *ease of use*, *entry guidance*, *web site structure*, dan *layout*.

Kata kunci: Wayang Kulit, Omeka, Visualisasi

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Varela (2014) menyatakan bahwa Wayang Kulit adalah tradisi pertunjukan Jawa yang berumur lebih dari 5 abad dan telah masuk dalam Daftar Warisan Budaya Perserikatan Bangsa-Bangsa, UNESCO *of Intangible Heritage of Humanity*. Banyak masyarakat yang mengatakan bahwa pertunjukan wayang adalah teknik pertunjukan yang mengandalkan bayangan (bayang/wayang) di layar. Pertunjukan wayang ini menjadi daya tarik khusus untuk Indonesia, karena penonton dari pertunjukan ini tidak hanya dari masyarakat Indonesia khususnya Jawa saja, tapi masyarakat mancanegara pun ikut menontonnya. Namun meskipun demikian menurut *kompas.com* sekarang sekitar 75 jenis wayang yang menjadi kekayaan budaya Indonesia kini telah punah.

Hal ini sangat disayangkan, karena wayang merupakan salah satu aset bangsa yang seharusnya dapat dijaga dengan baik. Berdasarkan pernyataan Arifin (2017) “Keberadaan wayang kulit itu sendiri tidak lepas dari peran orang yang berusaha melestarikannya dengan berbagai cara, baik di acara hiburan maupun budaya”. Oleh sebab itu, perlu adanya penyimpanan karakter Wayang Kulit dalam bentuk data digital. Hal ini berguna untuk mengarsipkan warisan budaya yang mulai diabaikan dan ditinggalkan.

Dalam penelitian ini, penulis ingin membuat sebuah website untuk mendokumentasikan karakter-karakter Wayang Kulit. Penelitian ini akan berfokus pada dokumentasi karakter-karakter Wayang Kulit dan informasi mengenai Wayang Kulit tersebut. Sehingga orang lain dapat melihat dan mengetahui mengenai karakter-karakter dan informasi mengenai Wayang Kulit tersebut

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara penyajian dan mengorganisasikan informasi

dan data citra karakter wayang agar tampilan menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka batasan-batasan pada sistem maupun penelitian, yaitu :

- a. Lokasi penelitian untuk mendapatkan data wayang kulit adalah daerah Kota Yogyakarta
- b. Tokoh wayang yang diambil berfokus pada tokoh cerita Mahabarata pada saat perang Bharatayuda
- c. Responden berstatus sebagai mahasiswa dari berbagai jurusan, kecuali mahasiswa dengan jurusan Teknik Informatika.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, yaitu :

- 1) Mengolah dan memilah data warisan budaya wayang kulit yang hampir punah dalam sebuah bentuk digital. Sehingga dapat menyimpan, mengelola, dan mengorganisasikan informasi karakter wayang dan mendapatkan tampilan yang menarik bagi user.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1. Manual

Mengambil foto atau data gambar dari beberapa tempat yang ada di Yogyakarta, seperti: Musium (Musium Sonobudoyo), tempat penjualan Wayang Kulit (Pasar Beringharjo, Dusun Gendeng, Desa Pucung), mengunjungi beberapa dalang (Sekolah Dalang Habirandha), dan lain-lain. Selain itu, membaca buku mengenai informasi wayang kulit juga perlu dilakukan.

2. Wawancara

Bertanya mengenai karakter-karakter wayang yang ada dan ekspresi-ekspresi wayang saat mendatangi tempat-tempat tersebut. Narasumber yang ingin diwawancarai adalah dalang, sejarahwan, dan budayawan.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Omeka.org mencatat bahwa Omeka merupakan platform web untuk membagikan koleksi data digital dan membuat pameran media dengan data yang kaya. Omeka memiliki berbagai macam plugin dan tema website untuk mempermudah para pengguna membuat website menggunakan platform ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam mendapatkan gambaran yang lengkap dan jelas mengenai penelitian yang akan dilakukan, penulis membagi laporan ini menjadi 5 (lima) bab yaitu Bab 1 Pendahuluan, Bab 2 Tinjauan Pustaka, Bab 3 Analisis dan Perancangan Sistem, Bab 4 Implementasi dan Analisis Sistem, dan Bab 5 Kesimpulan dan Saran.

BAB 1, bab ini berisi penjelasan mengenai pendahuluan dari penelitian yang meliputi latar belakang, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan penyusunan laporan penelitian. Pada bab ini terangkum berbagai kebutuhan yang muncul sehingga menimbulkan alasan untuk membuat penelitian. Garis besar dan manfaat dari penelitian juga dicantumkan dalam bab ini.

BAB 2, bab ini berisi tentang tinjauan pustaka serta landasan teori yang diperlukan untuk memecahkan masalah dalam penelitian yang dilakukan. Teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang akan dibuat.

BAB 3, bab ini berisi perancangan sistem yaitu tentang analisis teori yang digunakan dalam penelitian, uraian tentang variabel dan data yang akan dikumpulkan dan bagaimana menerapkannya ke dalam sistem yang akan dibuat..

BAB 4, bab ini berisi tentang hasil penelitian atau implementasi serta pembahasan/analisis dari penelitian yang telah dilakukan dan dijelaskan secara terpadu.

BAB 5, bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibuat dan saran yang akan berguna untuk pengembangan sistem selanjutnya. Dengan adanya saran, diharapkan penelitian yang dilakukan selanjutnya akan menghasilkan hasil yang lebih baik.

Selain berisi bab-bab utama tersebut, penelitian ini dilengkapi juga dengan intisari, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar pustaka, dan lampiran.

©UKDW

BAB 5

Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini yang telah dibahas di Bab 4 dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penelitian ini menghasilkan data digital dari informasi tokoh-tokoh wayang kulit yang kurang dapat diolah dan dipilah pada saat dimasukkan kedalam website. Hal ini dikarenakan kurangnya fitur pemilahan data yang masuk dalam *platform* omeka.
2. Pengguna dapat dengan cukup mudah mengerti mengenai informasi tokoh-tokoh wayang kulit yan ada pada website. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-ratanya adalah 40.085 dari nilai maksimal adalah 49.

5.2. Saran

Sistem ini sangat memungkinkan untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut sesuai kebutuhan. Saran yang diajukan penulis dalam dalam pengembangan sistem kedepannya adalah :

1. Penambahan data mengenai wayang kulit, khususnya data gambar untuk tokoh-tokoh wayang kulit
2. Perbaikan tampilan pada visualisasi yang menggambarkan relasi hubungan keluarga antar tokoh agar lebih seperti diagram keluarga biasanya.
3. Melakukan pengecekan mengenai akurasi data yang ada pada website tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, C. A., Wang, L., & Wang, G. (2015). *Big Data and Visualization: Methods, Challenges and Technology Progress*.
- Arifin, F. (2017). *Learning Islam from The Performance of Wayang Kulit*. Diambil kembali dari https://www.researchgate.net/publication/318118051_Learning_Islam_from_the_Performance_of_Wayang_Kulit_Shadow_Puppets
- Bandyopadhyay, I. (2007). Diambil kembali dari <http://www.boloji.com/articles/1751/variations-in-indonesian-mahabharata>
- Despontin, M., Moenaert, R., & Muyllea, S. (2004). The conceptualization and empirical validation of web site user satisfaction. *Information & Management*, 543-600.
- Drucker, J., Kim, D., Salehian, I., & Bushong, A. (2014). *Introduction to Digital Humanities: Concepts, Methods, and Tutorial for Students and Instructors*.
- Ghani, D. A. (2011). A Study of Visualization Elements of Shadow Play Technique Movement and Computer Graphic Imagery (CGI) in Wayang Kulit Kelantan. *Computer Graphics & Animation*.
- Hyot, E., Ponto, K., & Roy, C. (2014). *Visualizing and Analyzing the Hollywood Screenplay with ScripThreads*. Diambil kembali dari <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/8/4/000190/000190.html>
- Khor, K. (2014). Wayang Kulit Kelantan in Digital Media. 271-311.
- Koesoemadinata, M. I. (2013). Wayang Kulit Cirebon: Warisan Diplomasi Seni Budaya Nusantara. *ITB Journal of Visual Art and Design*.
- Ministry of Tourism, R. o. (t.thn.). *Wayang Kulit*. Diambil kembali dari <http://www.indonesia.travel/en/destination/point-of-interest/wayang-kulit>
- Prasojo, V. S. (2015). Rekomendasi User Interface Menggunakan Metode Goal Directed Design pada Website PPDU Telkom University.
- Setiawan, H. A. (2013, 08 21). *75 Jenis Wayang Puna*. Diambil kembali dari <http://sains.kompas.com/read/2013/08/21/0933447/75.Jenis.Wayang.Puna>
- Svensson, P. (2011). *From Optical Fiber To Conceptual Cyberinfrastructure*. Diambil kembali dari <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/1/000090/000090.html>

Theimer, K. (2014). A Distinction Worth Exploring: “Archives” and “Digital Historical Representations”.

Varela, M. E. (2014). Wayang Hip Hop: Java's Oldest Performance Tradition Meets Global Youth Culture. *Asian Theatre Journal*, 481-504.

Varela, M. E. (2016). The Archive as Repertoire: Transience and Sustainability in Digital Archives.

©UKDW