

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah *dharmagīta* berasal dari bahasa Sansekerta dari kata *Dharma* dan *Gīta*. Dharma artinya : kebenaran, agama atau keagamaan, sedangkan *Gīta* berarti nyanyian atau lagu. Jadi *dharmagīta* berarti suatu lagu atau nyanyian kesucian yang secara khusus dilagukan pada saat-saat pelaksanaan upacara agama Hindu. *Dharmagīta* sebagai nanyian suci keagamaan Hindu memiliki peran sangat penting dalam meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Hindu. Naskah *dharmagīta* bersumber pada kitab suci Weda dan Susastra Hindu yang mengandung nilai - nilai spiritual, etika, estetika yang sangat tinggi sehingga memberi tuntutan pemahaman agama Hindu mulai dari aspek *Tattwa*, *Susila*, dan *Acara*.

Keberadaan *dharmagīta* dikalangan umat Hindu memiliki keragaman dalam bahasa, irama lagu, dan cara-cara melantungkannya, sehingga menghantarkan umat Hindu pada kekayaan budaya dibidang seni yang tak terbatas dalam memberi dukungan dan membangkitkan rasa spiritual Keagamaan Hindu sesuai dengan budaya daerah masing-masing ataupun dalam meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Hindu.

Dharmagīta sebagai budaya luhur yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia patut dilestarikan, dibina, dan dikembangkan lebih luas lagi, tidak hanya dikalangan generasi tua ataupun tokoh-tokoh agama Hindu, melainkan juga kepada generasi muda, remaja, dan anak-anak. Salah satu media pelestarian dan pengembangan *dharmagīta* adalah melalui *utsawa dharmagīta* (UDG) yaitu festival atau lomba nyanyian suci keagamaan Hindu. *Utsawa dharmagīta* telah dilaksanakan secara rutin selama ini. Mulai dari tingkat Kecamatan, Kabupaten dan Provinsi, hingga tingkat Nasional yang dilaksanakan sekali dalam 3 (tiga) tahun.

Berdasarkan evaluasi pedoman *utsawa dharmagīta* oleh Direktur Pendidikan Hindu Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Hindu Kementerian Agama Republik Indonesia, Drs. I Wayan Budha, M.Pd pada kegiatan Workshop Penyempurnaan Utsawa Dharma Gita pada tanggal 22-24 April 2019 di Hotel Grand Inna Bali Beach, Sanur Denpasar Bali, menyebutkan bahwa kendala atau masalah yang dihadapi saat ini yaitu kurangnya animo masyarakat Hindu untuk ikut di dalam *utsawa dharmagīta*, kurangnya sumber daya manusia (SDM) pembina *utsawa dharmagīta* dan minimnya dana pembinaan, dan salah satu upaya dan strategi yang dilakukan dalam memecahkan permasalahan tersebut adalah mengupayakan terpenuhinya sarana dan prasarana dalam upaya peningkatan pembinaan UDG.

Dalam rangka memberikan solusi terhadap masalah tersebut maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *dharmagīta digital* berbasis android guna membantu Lembaga Pengembangan Dharmagita (LPDG) sebagai lembaga pembina penyelenggara *utsawa dharmagīta*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi Dharmagita digital berbasis mobile?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian pada penyusunan skripsi ini untuk menghindari meluasnya masalah, dibatasi pada:

1.3.1 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini dibuat menggunakan android studio 3.6.3.
2. Aplikasi ini dijalankan pada android minimal versi 6.0 (Marshmallow).
3. Aplikasi yang dikembangkan merupakan media pembelajaran Dharmagita.
4. Aplikasi berbasis multimedia dengan menampilkan teks, video dan audio.

1.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan teritung dari tanggal 20 Juli 2020 sampai dengan 20 Agustus 2020

1.3.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Yayasan Bhuana Acarya Pasraman Sadhuta Dharma yang beralamat di Jl. Ethanol Pura Puseh Warga Indah Jaya, Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi Dharmagita digital berbasis mobile.
2. Membantu Yayasan Bhuana Acarya Pasraman Sadhuta Dharma dalam proses pembelajaran Dharmagita.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan informasi aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran Dharmagita digital berbasis mobile.
2. penelitian ini di harapkan mempermudah dan menarik minat masyarakat untuk mengetahui Dharmagita dengan aplikasi ini.
3. Dapat mempermudah masyarakat dalam mempelajari dan mengapal Dharmagita.
4. Sebagai Panduan dasar bagi pemuda dalam belajar Dharmagita.

1.6 Sistematika penulisan

Agar mempermudah dalam memberikan gambaran secara utuh, maka sistematikan penulisan ini di bagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku dan jurnal yang berupa pengertian dan definisi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode pengembangan yang digunakan serta langkah-langkah yang digunakan terkait penelitian yang dilakukan dan proses kerja sitem yang di rancang.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan pembahasan yang di peroleh berkaitan dengan landasan teori yaang relevan dan memberikan gambaran ttentang desain aplikasi yang di bangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan Aplikasi yang dibuat dan yang telah di uraikan di bab-bab sebelumnya.