

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pementasan drama adalah jenis seni pertunjukan yang menyajikan alih wahana teks drama atau pertunjukan teatral yang dimainkan secara langsung di atas panggung atau teater. Dalam pementasan drama, aktor menggunakan berbagai elemen seperti dialog, gerakan panggung, ekspresi wajah, dan intonasi suara untuk memberi hidup karakter dan cerita[1]. Aspek-aspek seperti dialog, ekspresi fisik, pencahayaan, suara, dan tata panggung digunakan untuk menciptakan pengalaman visual dan auditorium yang menarik.

Seni drama dapat diartikan dalam bentuk lain yaitu puisi atau prosa yang bertujuan untuk menggambarkan kehidupan atau karakter atau menceritakan sebuah kisah yang biasanya melibatkan konflik dan emosi melalui aksi dan dialog. Drama juga dapat didefinisikan sebagai sebuah komposisi yang dipentaskan di teater, di mana para aktor memerankan karakter, melakukan aksi yang telah ditentukan, dan mengucapkan dialog yang telah ditulis[2].

Seni drama mencakup beragam bentuk, termasuk teater, pertunjukan panggung, opera, musikal, dan variasi pertunjukan lainnya. Para aktor mengambil peran karakter dan mengucapkan dialog untuk membangun alur cerita atau menyampaikan pesan kepada penonton. Skrip atau naskah drama berfungsi sebagai kerangka dasar yang memberikan panduan kepada aktor, sutradara, dan kru lainnya dalam menyajikan kisah tersebut.

Cengkir Gading merupakan nama dari Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Temani Divisi Drama Universitas Telkom Purwokerto. Cengkir Gading mengelola, membimbing, dan melatih mahasiswa yang memiliki minat seni terutama pada bidang drama. Mahasiswa yang tergabung dalam Cengkir Gading akan dilatih dalam bidang akting, improvisasi, kepercayaan diri, pengembangan karakter, penulisan naskah, penyutradaraan, penguasaan

panggung, keterampilan desain kostum dan panggung, kolaborasi tim, pengelolaan emosi, dan jiwa apresiasi terhadap seni.

Cengkir Gading belum memiliki sistem yang mendukung program latihan, metode latihan yang dijalani tidak sesuai porsinya sebab kebutuhan setiap anggota berbeda-beda. Hal ini sangat rentan terhadap terjadinya *human error* ketika ketua divisi melakukan pemilihan karena data yang dirujuk tidak akurat serta cenderung tidak maksimal sebab ada peran komitmen dari para pemeran yang dipilih. Masalah ini menjadi lebih rumit karena para anggota sendiri tidak tahu pasti sejauh mana perkembangan dalam dunia drama atau teater dan mengakibatkan para anggota banyak yang menolak saat pemilihan tokoh. Semua ini sejalan dengan *jumlah* penampilan pertunjukan Cengkir Gading yang tersaji dalam tabel 1.1 berikut.

**Tabel 1. 1** Statistik pertunjukan Cengkir Gading pada tahun 2023

Bulan	Jumlah Pertunjukan	Keterangan Pertunjukan
Januari	1	<i>Scary House</i>
Februari	0	(tidak ada pertunjukan)
Maret	0	(tidak ada pertunjukan)
April	0	(tidak ada pertunjukan)
Mei	0	(tidak ada pertunjukan)
Juni	0	(tidak ada pertunjukan)
Juli	0	(tidak ada pertunjukan)
Agustus	0	(tidak ada pertunjukan)
September	0	(tidak ada pertunjukan)
Oktober	0	(tidak ada pertunjukan)
November	2	Puisi pada kegiatan Seminar Nasional 'Literasi, Bahasa, Sastra dan Budaya Indonesia untuk Kebinekaan', Monolog pada <i>event</i> Sejalan
Desember	0	(tidak ada pertunjukan)

Sedikitnya *event* Cengkir Gading ini berpengaruh langsung terhadap angka kehadiran anggota rutin pada setiap minggunya. Data kehadiran tersebut disajikan pada tabel 1.2 berikut.

**Tabel 1. 2** Statistik Kehadiran Anggota Cengkir Gading pada tahun 2023

Waktu	Jumlah Anggota Hadir	Total Anggota	Rasio
17/03/2023	19	30	63.3%
26/05/2023	20	30	66.6%

09/06/2023	19	30	63.3%
22/09/2023	8	41	19.5%
29/09/2023	9	41	21.9%
03/11/2023	22	41	53.6%

Dari tabel 1.2 di atas terlihat presentase kehadiran sempat menurun tajam pada tahun ajaran baru semester ganjil 2023/2024, perbedaan pada *jumlah* total anggota disebabkan bahwa pada awal semester ganjil 2023/2024 UKM Seni Temani membuka penerimaan anggota baru. Akan tetapi pada awal kehadiran para anggota baru terjadi kemerosotan pada presentase kehadiran.

Penelitian ini ditujukan untuk memenuhi kebutuhan sistematisasi dalam latihan anggota UKM Seni Temani Divisi Drama “Cengkir Gading”. Selama ini, metode latihan yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum terstruktur dengan baik, sehingga sulit untuk mengukur perkembangan keterampilan anggota secara objektif. Selain itu, proses evaluasi dalam latihan dan penentuan peran dalam pertunjukan masih dilakukan secara subjektif tanpa adanya rekam jejak keterampilan yang terdokumentasi dengan baik. Hal ini dapat menyebabkan ketidakakuratan dalam menilai kemampuan anggota serta berpotensi menimbulkan ketidakpuasan. Dengan adanya sistem latihan berbasis digital, evaluasi dapat dilakukan secara lebih objektif dan berbasis data.

Hal yang ingin diubah dalam penelitian ini dengan merancang *website* latihan khusus untuk Divisi Drama UKM Seni Temani dibandingkan menggunakan platform lain seperti *Schoology*, *Google Classroom*, atau platform *LMS* lainnya didasarkan pada kebutuhan spesifik yang tidak dapat sepenuhnya diakomodasi oleh platform pembelajaran umum. Platform seperti *Schoology* dan *Google Classroom* lebih berfokus pada manajemen materi pembelajaran, tugas, dan penilaian berbasis teks atau kuis, sementara latihan drama membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif, termasuk evaluasi ekspresi, improvisasi, serta pemantauan perkembangan keterampilan akting secara terstruktur. Selain itu, platform umum tidak memiliki fitur yang dapat mendukung sistem latihan seni drama secara menyeluruh, seperti perpustakaan skenario yang memamerkan hasil karya dari *user*, evaluasi

performa berbasis data, kalender acara yang akan datang, kontak dan dukungan yang terhubung langsung ke *admin*. Sistem yang dirancang dalam penelitian ini, anggota dapat mengakses materi latihan, mengikuti evaluasi berkala, dan melihat perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga proses latihan menjadi lebih terstruktur dan efisien. Perbandingan dengan platform LMS yang cenderung statis dan kurang fleksibel, dalam pengembangan *website* latihan ini mengadopsi metode *Scrum* yang memungkinkan pengembangan berkelanjutan serta pembaharuan fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang berkembang secara cepat. Selain itu, keberlanjutan sistem ini juga lebih terjamin karena dapat diadaptasi dan diperbarui sesuai dengan kebutuhan pengguna, sementara platform pihak ketiga seperti *Google Classroom* memiliki keterbatasan dalam kustomisasi dan integrasi dengan sistem latihan berbasis seni pertunjukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam menciptakan solusi digital yang lebih efektif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan spesifik UKM Seni Temani Divisi Drama.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, akan dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai perancangan dan pembangunan sistem latihan bagi anggota Cengkir Gading. Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan menerapkan metode *Scrum* dalam proses pengembangan sistem. Selain itu, untuk memastikan fungsionalitas sistem yang dikembangkan, pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* guna mengevaluasi kesesuaian sistem dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

Secara mendasar, *scrum* mengadopsi prinsip-prinsip agile, metode *scrum* diterapkan sebagai pelaksanaan konsep *agile*. Penggunaan kerangka kerja ini banyak dipilih dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen produk atau sistem. *Scrum* melibatkan proses yang kompleks dengan banyak faktor yang memengaruhi hasil akhirnya. Terdapat lima jenis aktivitas pertemuan yang dilakukan dalam *Scrum*, yaitu *Product Backlog*, *Sprint Planning*, *Daily Scrum*, *Sprint Review*, dan *Sprint Retrospective*. Setiap aktivitas memiliki

definisi dan tujuan tersendiri[3]. Metode *scrum* hanya membutuhkan proses yang jelas pada tahap perencanaan dan penyelesaian, sehingga mengurangi waktu pengerjaan dan meningkatkan kreativitas dan produktivitas, sehingga proses pengerjaan *website* dapat berjalan hingga mencapai tujuan selesai. Penyesuaian, fleksibilitas, dan transfer pengetahuan yang dapat dilakukan kapan saja setiap akhir *Sprint* menunjukkan fleksibilitas metode ini[4].

Pengujian sistem ini akan dilakukan menggunakan metode *black box testing*. *Black box testing* adalah pengujian yang berfokus pada aspek fungsional perangkat lunak, memungkinkan penguji untuk menetapkan serangkaian kondisi input yang valid dan menentukan keluaran yang sesuai dengan spesifikasi perangkat lunak[5].

Penelitian ini dapat dideskripsikan berdasarkan permasalahan dari latar belakang di atas maka didapatkan judul “RANCANG BANGUN SISTEM LATIHAN UKM SENI TEMANI DIVISI DRAMA UNIVERSITAS TELKOM PURWOKERTO MENGGUNAKAN METODE *SCRUM*” yang bermanfaat bagi UKM Seni Temani Divisi Drama dalam mendata perkembangan para anggota, meningkatkan komunikasi dan kolaborasi antara anggota, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam persiapan pertunjukan.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibuat akan memaparkan rumusan masalah pada penelitian yang akan dilakukan yaitu:

Merancang sistem Informasi pemantauan perkembangan anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Temani Divisi Drama Universitas Telkom Purwokerto berbasis *website* menggunakan metode *Scrum* yang diuji menggunakan metode *black box testing*.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Pernyataan yang sudah dibuat pada rumusan masalah akan pertanyaan pada penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem *website* dengan studi kasus Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Temani Divisi Drama Universitas Telkom

- Purwokerto, dapat dipergunakan sebagai pendataan perkembangan anggota dari waktu ke waktu yang dapat diakses setiap saat oleh pengguna dengan menggunakan metode *Scrum*?
2. Bagaimana hasil pengujian sistem *website* pendataan perkembangan anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Temani Divisi Drama Universitas Telkom Purwokerto berbasis *website* menggunakan *black box testing*?
  3. Bagaimana hasil keefisienan dan keefektifan penggunaan sistem *website* pendataan perkembangan anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Temani Divisi Drama Universitas Telkom Purwokerto berbasis *website*?

#### **1.4 Batasan masalah**

Batasan masalah merupakan pembatasan ruang lingkup penelitian ini terkait dalam rumusan masalah di atas, agar pada proses penelitian memiliki arah dan tujuan dalam penelitian tugas akhir sebagai berikut:

1. Sampel yang diambil menggunakan 41 anggota UKM Seni Temani Divisi Drama untuk diuji.
2. Pengambilan sampel data dilakukan pada saat latihan rutin yang digelar setiap minggu.
3. *End User* yang dituju adalah Ketua Divisi Drama Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Temani Universitas Telkom Purwokerto.
4. Sistem berbasis *website* ini dirancang untuk mendata perkembangan data akting, improvisasi, kepercayaan diri, pengembangan karakter, penulisan naskah, penyutradaraan, penguasaan panggung, keterampilan desain kostum dan panggung, kolaborasi tim, pengelolaan emosi, dan jiwa apresiasi terhadap seni dari masing-masing anggota.
5. Pengujian sistem akan menggunakan *black box testing*.
6. Sistem Informasi ini akan dilakukan pengujian keefisienan dan keefektifan berdasar Ketua Divisi Drama Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Temani Universitas Telkom Purwokerto.

## 1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian yang disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan metode *Scrum* dalam perancangan sistem Informasi dapat menambah literatur implementasi *Scrum*.
2. Merancang dan membangun sistem pendataan perkembangan anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Temani Divisi Drama Universitas Telkom Purwokerto.
3. Menggunakan model atau *framework* seperti *ReactJS* dan *NodeJS* untuk mempermudah ketua divisi drama dalam mendata performa anggota sebagai salah satu acuan dasar dalam mendukung proses pemilihan peran di dalam pertunjukan, yang di mana sistem akan menampilkan anggota dengan skor nilai tertinggi pada masing-masing atribut penilaian atau kriteria yang telah ditentukan oleh *admin*.
4. Mengembangkan mekanisme untuk melacak dan mengevaluasi kemajuan anggota tim serta penyelesaian tugas dalam setiap periode latihan, dengan harapan meningkatkan akuntabilitas dan pencapaian tujuan.
5. Melakukan pengujian penggunaan keefisienan sistem latihan anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Temani Divisi Drama Universitas Telkom Purwokerto dibandingkan menggunakan metode manual.

## 1.6 Manfaat penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian ini bagi Ketua Divisi Drama Unit Kegiatan Mahasiswa Seni Temani Universitas Telkom Purwokerto adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat membantu dalam optimalisasi latihan bagi anggota UKM Seni Temani Divisi Drama. Dengan menerapkan metode *Scrum*, sistem latihan dapat dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam persiapan pertunjukan.
2. Membantu Ketua Divisi Drama Unit Kegiatan Mahasiswa Seni

Temani Universitas Telkom Purwokerto dalam melakukan pendataan perkembangan anggota.

3. Melalui pendekatan pengelompokan dan kategorisasi berdasarkan parameter tertentu, penelitian ini dapat membantu dalam pemetaan kemampuan dan karakteristik para anggota. Hal ini dapat digunakan untuk alokasi peran yang lebih efektif dan sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota.
4. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman lebih lanjut tentang penerapan metode *Scrum* dalam konteks seni drama. Hal ini dapat membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut terkait dengan penggunaan metodologi *Agile* dalam bidang seni pertunjukan.
5. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu dalam pertumbuhan dan pengembangan UKM Seni Temani Divisi Drama di Universitas Telkom Purwokerto. Dengan sistem latihan yang lebih efisien, diharapkan prestasi dan kualitas pertunjukan dapat ditingkatkan.