

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri (PTN) seni yang ada di Indonesia. Setiap tahun ISI Surakarta meluluskan setidaknya 150 seniman akademik dengan berbagai karya ilmiah dan karya seni yang sudah dibuat selama masa studi perkuliahan.

Karya seni yang dihasilkan oleh masyarakat kampus (mahasiswa dan dosen) ISI Surakarta salah satunya karya seni patung. Menurut Soedarsono (1976) seni patung yang dalam bahasa Inggrisnya "*sculpture*" berasal dari bahasa Latin "*sculptura*" dari kata "*sculpo*" yang artinya memotong, memahat, atau membelah. Pengertian ini kemudian berkembang dan meluas sesuai perkembangan dan perubahan jaman.

Dilihat dari perwujudannya, ragam seni patung moderen dapat dibedakan menjadi 3 corak yaitu Corak Realis, Corak Deformatif, dan Corak Abstrak. Ketiga corak tersebut memiliki ciri-ciri dan pendekatan aspek seni yang berbeda yang hanya dimengerti oleh pakar seni dan seniman pembuat karya itu sendiri.

Sesuai peraturan yang berlaku pada institusi, karya seni yang dihasilkan dari kegiatan akademik harus diserahkan kepada institusi. Penyerahan karya seni tersebut dimaksudkan untuk disimpan dan

dimanfaatkan secara luas bagi masyarakat kampus yang ingin mendapatkan referensi tentang karya seni patung.

Unit terkait yang ditugaskan untuk menyimpan dan mengelola seluruh karya seni yang dihasilkan oleh lulusan kampus termasuk didalamnya karya seni patung adalah di Jurusan Kriya Seni. Jurusan tersebut berada dibawah Fakultas Seni Rupa dan Desain dengan menugaskan staf administrasinya.

Permasalahan muncul pada saat staf administrasi menginventaris karya seni patung. Permasalahan tersebut muncul karena kurangnya pengetahuan staf administrasi tentang karya seni patung dan tidak tersedianya sistem pengelompokan karya. Hampir semua karya tersebut hanya disimpan tanpa diolah secara optimal. Hal tersebut mengakibatkan proses pencarian ulang ataupun menemukan kembali karya untuk dimanfaatkan oleh masyarakat kampus terasa sangat sulit.

Gambaran tentang problematika diatas menunjukkan bahwa tidak adanya sistem pengelolaan karya berupa pengelompokan karya, dapat menyebabkan pemanfaatan karya tersebut menjadi tidak optimal. Selain itu juga dapat menghambat produktivitas masyarakat kampus akan sebuah referensi karya seni patung.

Oleh sebab itu setiap pengelola karya seni perlu memiliki sistem pengelolaan berupa pengelompokan. Sistem tersebut perlu dibuat secara sistematis dengan suatu metode khusus yang dapat digunakan sebagai acuan pelaksanaan.

Metode pengelompokan yang akan dipakai adalah *Naive-Bayes Classifier*, yaitu salah satu algoritma yang terdapat pada teknik klasifikasi. Menurut David L. Olson dan D. Delen (2008) *Naive-Bayes* merupakan pengklasifikasian dengan metode probabilitas dan statistik yang dikemukakan oleh ilmuwan Inggris Thomas Bayes. Metode ini memprediksi peluang dimasa depan berdasarkan pengalaman dimasa sebelumnya, sehingga dikenal sebagai *Teorema Bayes*. Teorema tersebut dikombinasikan dengan *Naive* dimana diasumsikan kondisi antar atribut saling bebas. Klasifikasi *Naive-Bayes* diasumsikan bahwa ada atau tidak ciri tertentu dari sebuah kelas tidak ada hubungannya dengan ciri dari kelas lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, didapatkan suatu rumusan masalah sebagai berikut, Bagaimana mengelompokan karya seni patung dengan menerapkan metode *Naive-Bayes Classifier* di Institut Seni Indonesia Surakarta.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat ditujukan untuk mengelompokkan karya seni patung yang dihasilkan oleh kegiatan akademik di Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Data yang diolah berupa karya seni patung.

3. Metode pengelompokan yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah *Naive-Bayes Classifier*.
4. Kelas pengelompokan dibuat menjadi 3 (tiga) yaitu kelas Realis, kelas Deformatif, dan kelas Abstrak.
5. Atribut kelas yang dipakai dalam pengelompokan karya seni patung ada 6 (enam) yaitu Titik, Warna, Ruang, Teksture, Media, dan Teknik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengelompokan karya seni patung di Institut Seni Indonesia Surakarta dengan menerapkan metode *Naive-Bayes Classifier*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman baru dalam membuat sistem pengelompokan karya seni patung dalam sebuah penelitian ilmiah yang terstruktur.

2. Bagi STMIK Sinar Nusantara

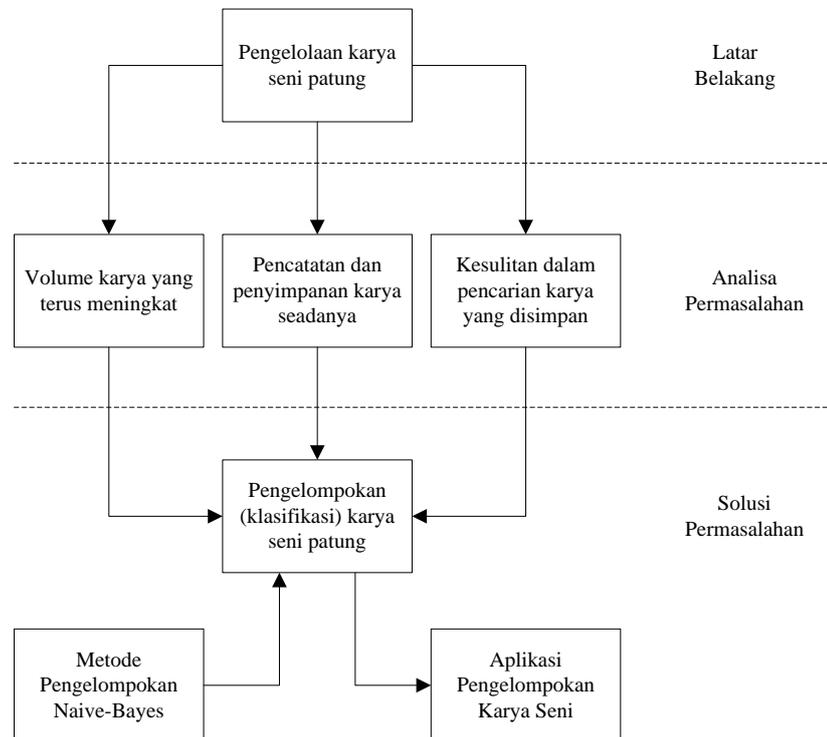
Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi mahasiswa STMIK Sinar Nusantara. Referensi tersebut berupa pengembangan sistem pengelompokan karya seni.

3. Bagi Institut Seni Indonesia Surakarta

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengelolaan karya seni patung di Jurusan Kriya Seni dengan lebih baik, terencana dan terorganisir.

1.6 Kerangka Pikiran

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, maka tahap selanjutnya membuat kerangka pikir. Kerangka pikir berguna untuk memperjelas tentang apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian. Pada tahap ini, menjelaskan tujuan dari penelitian yaitu untuk merancang dan mengimplementasikan suatu sistem informasi pengelompokan dengan menggunakan metode *Naive-Bayes Classifier*. Berikut adalah bagan alirnya:



Gambar 1.1. Kerangka Pikir Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pikiran, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang pengertian seni, seni rupa, seni patung, pengertian pengelompokan (klasifikasi), metode *Naive-Bayes Classifier*, perangkat lunak (software), dan desain sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang tatacara yang dipakai penulis dalam menyusun laporan penelitian. Tatacara tersebut meliputi sumber data, metode pengumpulan data, analisa perancangan sistem, implementasi pengembangan dan pengujian sistem.

BAB IV GAMBARAN UMUM

Berisi tentang sejarah Institut Seni Indonesia Surakarta dan struktur organisasi pengelola karya seni. Dijelaskan pula prosedur pengelolaan karya seni patung dan data karya seni patung. Selain itu dijelaskan juga gambaran sistem pengelolaan saat ini dan sistem yang ditawarkan beserta contoh kasus pengelompokan karya seni patung.

BAB V PEMBAHASAN

Berisi tentang tahapan analisis dan perancangan sistem berupa rancangan konsep, desain database, desain input dan output, dan tampilan implementasi sistem. Akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang sudah dikembangkan dengan beberapa jenis pengujian sistem.

BAB VI PENUTUP

Memuat kesimpulan dari uraian penelitian yang sudah dibahas sebelumnya serta memberikan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.