

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 1920 dan 1930-an, Bali dikunjungi oleh banyak turis dari Eropa yang kemudian mengubah pandangan mereka tentang ukiran kayu dan citra dari para seniman ukir kayu Bali. Banyak karya seni ukir yang dibuat dengan tujuan artistik atau komersial daripada untuk tujuan keagamaan. Karya seni tersebut dijual di toko-toko, mudah ditemukan di sudut-sudut jalan, dan dipajang di lobi hotel dan bandara [1].

Seni ukir kayu khas Bali adalah hasil karya dari para seniman ukir kayu asli Bali yang memiliki bakat luar biasa dalam beberapa dekade. Mereka bekerja dengan konsisten dan penuh dedikasi untuk menciptakan karya yang terbaik dan berkualitas tinggi. Selain itu, mereka selalu menyertakan filosofi spiritual yang mendalam dalam hasil karyanya [1]. Seni ukir kayu Bali merupakan bagian dari ekonomi kreatif, yakni sebuah karya seni dan warisan kultural yang memiliki nilai sejarah, sekaligus nilai ekonomis yang bernilai tinggi. Saat ini, di antara masyarakat Bali, seni ukir kayu selalu lekat dan sulit dipisahkan dari aspek-aspek spiritual dan keagamaan, karya seni, serta komersial [1], [2].

Penelitian ini berfokus pada penurunan pengetahuan ukiran khas Bali yang terjadi di UKM (Usaha Kecil dan Menengah) bernama Begeh Ukir. UKM ini didirikan oleh seorang pendiri yang memiliki pengalaman kerja yang berharga di sebuah seniman ukir terkemuka di daerah Kab. Gianyar, yang merupakan pusat seni di pulau Bali.

Sejak didirikan, Begeh Ukir telah menjadi sumber pengetahuan dan ketrampilan bagi para pengrajin lokal yang tertarik dengan seni ukir tradisional Bali. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, telah terjadi

penurunan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan ukiran khas Bali di kalangan anggota UKM. Penurunan ini bisa menjadi suatu perhatian karena seni ukir khas Bali memiliki peran yang penting dalam melestarikan budaya dan identitas masyarakat Bali.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi pada penurunan pengetahuan dan keterampilan ukiran di Begeh Ukir. Beberapa faktor yang kemungkinan menjadi penyebab penurunan ini adalah perubahan tren pasar yang mengarah ke permintaan pasar yang berbeda, kurangnya kesempatan untuk berlatih dan belajar secara mendalam tentang seni ukir tradisional, serta dampak modernisasi dan globalisasi yang dapat menggeser fokus masyarakat dari seni tradisional ke hal-hal yang lebih modern [2].

Dari tabel 1.1 di bawah dapat dilihat bahwa distribusi dari industri ukir kayu tersebar di seluruh kecamatan di Kabupaten Gianyar. Kecamatan Sukawati memiliki jumlah industri ukir kayu terbanyak yaitu 102 unit usaha, diikuti oleh Kecamatan Blahbatuh dengan 31 unit usaha, Kecamatan Gianyar dengan 54 unit usaha, Kecamatan Tampaksiring dengan 36 unit usaha, Kecamatan Ubud dengan 140 unit usaha, Kecamatan Tegallalang dengan 42 unit usaha dan Kecamatan Payangan dengan 7 unit usaha [2].

Tabel 1. 1 Industri Kecil dan Kerajinan di Kabupaten Gianyar Tahun 2018 [3]

Kecamatan	Jumlah Industri(Unit)
Sukawati	102
Blahbatuh	31
Gianyar	54
Tampaksiring	36
Ubud	140

Kecamatan	Jumlah Industri(Unit)
Tegalalang	42
Payangan	7
Total Industri	405

Keberadaan usaha industri ukiran kayu dan barang dari kayu ini dapat dijadikan sebagai akses dalam mengurangi pengangguran dan menjadi tumpuan meningkatkan sumber pendapatan masyarakat. Berkembangnya industri ini mendorong meningkatnya pendapatan keluarga sehingga meningkatkan kesejahteraan [2], [4]. Secara umum, permasalahan yang dihadapi saat ini oleh UKM pada sektor industri ukiran kayu dan barang dari kayu termasuk alat-alat rumah tangga dari kayu di Kabupaten Gianyar ya itu munculnya persaingan bisnis yang ketat dan masalah keterbatasan dalam modal kerja yang dimiliki.

Pendiri Begeh Ukir, yang memiliki pengalaman berharga dalam seni ukir tradisional Bali dari seorang seniman terkemuka di Kabupaten Gianyar, melihat potensi besar dalam industri ini untuk memberikan manfaat bagi masyarakat. Berbekal pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama masa kerjanya, pendiri memutuskan untuk mendirikan UKM ini di daerah Kabupaten Tabanan dengan tujuan untuk melestarikan seni ukir khas Bali dan juga sebagai upaya untuk memberdayakan masyarakat setempat.

Dengan membuka Begeh Ukir di Desa Kuwum, Kecamatan Marga, Tabanan, pendiri berharap dapat memberikan akses pekerjaan bagi masyarakat sekitar, sehingga dapat mengurangi tingkat pengangguran di wilayah tersebut. Melalui pelatihan dan pendidikan terhadap anggota UKM, pendiri berusaha untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam seni ukir, sehingga mereka dapat menciptakan produk-produk berkualitas tinggi yang diminati oleh pasar.

Selain mengatasi permasalahan pengangguran, kehadiran Begeh Ukir juga berkontribusi pada peningkatan pendapatan keluarga di wilayah Kabupaten Tabanan. Dengan meningkatnya produksi dan penjualan produk ukiran, masyarakat menjadi lebih mandiri secara ekonomi dan kesejahteraan keluarga pun meningkat.

Meskipun Begeh Ukir memiliki visi yang kuat untuk melestarikan seni ukir tradisional Bali, namun dihadapkan pada beberapa tantangan di sektor industri ini. Persaingan bisnis yang ketat dengan UKM lainnya serta produsen besar di pasar menyebabkan pendiri harus mencari strategi pemasaran dan inovasi produk yang tepat agar tetap bersaing. Selain itu, keterbatasan modal kerja juga menjadi hambatan dalam mengembangkan bisnis ini.

Namun, dengan tekad dan semangat dari pendiri serta dukungan dari masyarakat sekitar, Begeh Ukir terus berupaya untuk melestarikan seni ukir khas Bali dan mengangkat nama Kabupaten Tabanan sebagai pusat seni ukir yang bernilai tinggi. Melalui upaya kolaboratif dengan pihak terkait dan pemangku kepentingan, diharapkan Begeh Ukir dapat menjadi contoh sukses dalam menghadapi tantangan dan memberdayakan industri seni ukir tradisional untuk masa depan yang lebih cerah.

Begeh Ukir adalah UKM yang bergerak dalam industri seni ukiran Bali yang telah berdiri di Desa Kuwum, Kecamatan Marga, Tabanan, Bali sejak tahun 2000. Produk utama yang disediakan oleh Begeh Ukir adalah Sanggah, yang secara harfiah berarti tempat ibadah. Kepercayaan Hindu percaya bahwa roh nenek moyang keluarga mendiami Sanggah, di mana mereka ditempatkan di dalam sudut sakral atau di area kosong rumah. Ada beberapa jenis Sanggah, namun terdapat tiga jenis Sanggah yang dikenal secara esensial, yaitu: Sanggah Kemulan, Sanggah Taksu, dan Sanggah Piasan.

Menurut pemilik sekaligus pemahat seni ukir kayu Begeh Ukir, dibutuhkan waktu hingga lima bulan untuk membuat satu Sanggah, dan itu belum termasuk penyelesaian detailnya. Sanggah sendiri bisa bertahan hingga 50 tahun. Sebagai bangunan suci, jika pada suatu waktu selama proses pengerjaan Sanggah secara tidak sengaja jatuh ke tanah, maka perlu diadakan sebuah ritual khusus untuk menyucikannya kembali.

Untuk pembuatan Sanggah yang berasal dari *Magnolia Champaca*, seorang pemahat seni ukir kayu biasanya mencari 'hari yang baik' sebelum mereka mulai bekerja. Sanggah juga tidak boleh dikerjakan pada saat bulan purnama, yang terjadi sekali sepanjang 1 tahun. *Magnolia Champaca* merupakan jenis kayu sakral yang paling terkenal dan paling umum digunakan sebagai ukiran. Kemurnian *Magnolia Champaca* diyakini memiliki energi yang mampu membuat setiap upacara dan ritual berjalan dengan lancar [1], [2].

Pendukung penelitian dalam mengelola pengetahuan tentang pembuatan Sanggah dapat berperan penting dalam memahami tradisi dan kepercayaan yang melingkupi seni ukir kayu ini. Penelitian yang difokuskan pada pengetahuan *tacit* dan *explicit* terkait teknik ukiran, pemilihan kayu, dan proses pembuatan Sanggah dapat dijadikan landasan untuk mengembangkan *Knowledge Management System (KMS)* khusus untuk komunitas seniman pahat kayu [5].

Melalui penelitian yang komprehensif, pengetahuan *tacit* yang dimiliki oleh pemahat dapat diungkap dan diartikulasikan dalam bentuk aturan atau panduan yang lebih *explicit* [6]. Penggunaan sistem pakar juga bisa menjadi alternatif untuk mencatat dan menyimpan pengetahuan ahli dalam bentuk basis pengetahuan yang dapat diakses oleh para pemahat.

KMS ini dapat berfungsi sebagai sarana bagi pemahat seni ukir kayu untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan kisah-kisah unik yang terkait dengan proses kreatif mereka. Selain itu, sistem ini juga dapat menyediakan

ChatBOT yang memperlihatkan "*Knowledge*" seperti untuk memulai proyek ukiran, bahan ukiran, dan merencanakan kegiatan ritual atau filosofi upacara yang lebih harmonis dengan keyakinan.

Penerapan *ChatBOT* dengan *Knowledge Management System (KMS)* dapat memberikan beberapa manfaat [7]. *Knowledge management* adalah aktivitas dalam mengelola pengetahuan sebagai aset, di mana berbagai strategi ada distribusi pengetahuan yang tepat kepada orang yang tepat dan dengan cepat sehingga mereka dapat berinteraksi satu sama lain, berbagi pengetahuan dan menerapkannya dalam pekerjaan sehari-hari [8]. Dengan bantuan *ChatBOT*, ini dapat membantu pengguna untuk menemukan dan memberikan informasi secara efektif dan efisien.

Platform *website* digunakan dalam pengembangan *Knowledge Management System (KMS)* karena beberapa alasan. Platform *website* memungkinkan KMS untuk diakses oleh semua anggota organisasi dari mana saja dan kapan saja, selama mereka memiliki akses internet [9]. Hal ini memudahkan distribusi pengetahuan yang tepat kepada orang yang tepat dan dengan cepat sehingga mereka dapat berinteraksi satu sama lain, berbagi pengetahuan dan menerapkannya dalam pekerjaan sehari-hari mereka [10].

Melihat peluang dan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka pada penelitian ini, yaitu dengan memfasilitasi dan meningkatkan pemahaman Manajemen Sumber Daya Manusia yang tergabung ke dalam UKM Begeh Ukir, diperlukan *Knowledge Management System*. *Knowledge management* dan Manajemen Sumber Daya Manusia adalah kunci penting untuk meningkatkan daya saing UKM Begeh Ukir yang diciptakan dari *Knowledge SDM* menjadi *organization knowledge*, sehingga dapat menjadi *asset* UKM Begeh Ukir [11].

Dalam pemilihan sistem dalam penelitian ini, dilakukan perbandingan antara Sistem Pakar dan *Knowledge Management System*

(KMS), dua sistem yang berbeda dalam mengelola pengetahuan *tacit* dan *explicit*. Sistem pakar adalah sistem yang menggunakan pengetahuan dari para pakar baik individu maupun masyarakat yang berbentuk *know-how*, pengalaman, *skill*, pemahaman, maupun petunjuk praktis (*rules of thumb*) yang berada di dalam benak orang yang mengetahui [12], [13]. Di sisi lain, KMS adalah sebuah sistem yang dimiliki organisasi untuk mengidentifikasi, membuat, menjabarkan, dan membagikan pengetahuan.

Dalam pengembangan dari sistem ini, penulis memilih metode *Knowledge Management System Life Cycle (KMSLC)* yaitu mampu menyimpan dan mengambil pengetahuan, meningkatkan kolaborasi menempatkan sumber pengetahuan, menambah repositori untuk pengetahuan tersembunyi, menangkap dan menggunakan pengetahuan [14], [15]. KMS dapat dibagi ke dalam masing-masing proses manajemen pengetahuan, yaitu *knowledge discovery system*, *knowledge capture system*, *knowledge sharing system*, dan *knowledge application system* [12], [16], [17], pengetahuan yang ditangkap dilakukan proses dokumentasi, proses tersebut akan mengatur, mengategorikan, mengindeks pengetahuan agar mudah diakses.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa dalam berjalannya sebuah UKM Seni Ukiran Bali dengan berlandaskan pengetahuan *tacit* yang di mana diturunkan dari pengalaman dan praktik pendiri. Pengetahuan *tacit* biasanya tidak dapat ditransfer dengan mudah kepada orang lain melalui dokumentasi atau pelatihan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat *Knowledge Management System* Berbasis *Artificial Intelligence* untuk mengelola data pengetahuan *tacit* menjadi pengetahuan *explicit* dengan metode *Knowledge Management System Life Cycle* dengan Model *SECI*?
2. Bagaimana proses pembuatan aplikasi *Knowledge Management System* berbasis aplikasi *website*?
3. Bagaimana hasil *BlackBox Testing* setelah aplikasi selesai tahap *development*?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat *Knowledge Management System* berbasis *Artificial Intelligent: Natural Language Processing (NLP)* untuk mengelola data pengetahuan *tacit* menjadi pengetahuan *explicit* dalam sebuah UKM Seni Ukiran Bali.
2. Melakukan dan mendapatkan proses pengembangan *Knowledge Management System*.
3. Melakukan dan mendapatkan hasil *BlackBox Testing* setelah aplikasi selesai tahap *development*.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Sistem ini dibuat berupa *Knowledge Management System* yang berbasis aplikasi *website*.
2. Sistem ini dimaksudkan untuk dapat memfasilitasi dan meningkatkan pemahaman Seni Ukiran Bali kepada SDM di UKM Begeh Ukir.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi UKM Begeh Ukir, diharapkan penerapan Knowledge Management System dalam sebuah UKM dapat memberikan manfaat dalam mempercepat akses informasi dan pengetahuan untuk meningkatkan proses pengambilan keputusan.
2. Manfaat bagi peneliti, dapat mempelajari lebih lanjut metode *Knowledge Management System Life Cycle* dengan Model *SECI*.
3. Manfaat bagi akademik dibidang Informatika, diharapkan dapat membantu pakar dalam melakukan perancangan dan pembangunan aplikasi *Knowledge Management System*.