

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Citra game di masyarakat masih dipandang sebagai media penghibur dibandingkan sebagai media pembelajaran. Sifat dasar game yang menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka yang menyukai permainan modern ini dapat berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah game yang tidak bersifat edukasional. Kemajuan yang pesat dalam bidang pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya membawa dampak bagi kehidupan masyarakat Indonesia. Dampak yang ditimbulkan ada yang bersifat positif dan ada yang negatif (Setiawan dkk. 2014)

Jika kebudayaan asing yang bersifat negatif memasuki kehidupan bangsa, terutama paragenersi muda tanpa diimbangi upaya pelestarian nilai-nilai budaya bangsa dikhawatirkan Bangsa Indonesia akan kehilangan jati diri sebagai bangsanya. Bukti lemahnya masyarakat Indonesia dalam upaya pelestarian budaya khususnya Alat Musik Daerah terlihat dari minimnya minat untuk mempelajari kesenian Alat Musik Daerah yang saat ini sudah hampir dilupakan oleh generasi muda. Masyarakat, khususnya kaum muda yang lebih suka kepada kebudayaan asing dibanding dengan budaya sendiri (Sita, P. S. 2013).

Menurut (Sumartono dkk. 2014) Pada dasarnya, otak manusia memiliki saraf motorik yang mendorong untuk mencari kesenangan. Pada usia anak kecil hingga remaja belasan tahun, saraf motorik ini lebih kuat sehingga dorongan untuk mencari kesenangan lebih tinggi. Pada zaman serba digital ini, game menjadi yang paling banyak digemari sehingga terkadang mereka lupa akan

waktu untuk belajar. Dengan media pembelajaran game edukasi pengenalan alat musik daerah nusantara ini akan membuat anak – anak lebih mudah mengetahui alat musik daerah yang ada di indonesia.

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satunya pemain lebih menikmati proses belajar karena adanya interaksi permainan (Vitianingsih, A. V. 2016).

Beberapa software untuk membuat game/game engine, seperti : Cry Engine 3, Unreal Development Kit (UDK), Source Engine, Game Maker Studio dan *Android Studio*.

Untuk menunjang adanya pengenalan budaya Indonesia maka dibuatlah sebuah game edukasi yang berjudul "*GAME* PENGENALAN ALAT MUSIK DAERAH NUSANTARA BERBASIS ANDROID" yang dapat mencerminkan nilai-nilai budaya Indonesia dengan menonjolkan alat-alat musik Daerah Indonesia itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka rumusan masalah yang diajukan adalah : “Bagaimana Merancang *Game* Pengenalan Alat Musik Daerah Nusantara” untuk anak sekolah dasar sebagai media hiburan dan pembelajaran dengan tampilan *user friendly* dan interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Pada perancangan *Game* Pengenalan Alat Musik Daerah Nusantara, batasan masalah yang diberikan adalah :

1. Game ini di tujukan untuk anak-anak atau siswa sekolah dasar terutama untuk kelas 4-6.
2. Game ini berisi informasi tentang alat musik tradisional nusantara yaitu disertai dengan gambar, dekripsi serta *backsound instrument* dari alat musik itu sendiri.
3. Satu provinsi diwakilkan satu alat musik Daerah (bisa di *update*).
4. Hanya alat musik tertentu yang disediakan audio

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. merancang sebuah “*Game* Pengenalan Alat Musik Daerah Nusantara” untuk anak sekolah dasar sebagai media hiburan dan pembelajaran dengan tampilan *user friendly* dan interkatif.
2. memberikan pengetahuan tentang alat musik daerah nusantara, dengan gambar, cara bermain dan memberikan informasi tentang alat musik daerah nusantara tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu upaya melestarikan alat musik daerah nusantara agar dapat bersaing dengan berbagai macam alat musik modern yang dapat dimainkan secara mobile berbasis android,
2. Sebagai media hiburan dan pembelajaran bagi anak-anak atau siswa sekolah dasar terutama untuk kelas 4-6.
3. *Game* edukasi ini dapat digunakan oleh guru sebagai media belajar tambahan dalam mengenalkan macam-macam alat musik daerah nusantara.
4. Diharapkan dapat membantu mengasah kemampuan daya ingat pada anak dalam memperoleh informasi yang sebelumnya ditemukan saat bermain *game*.