

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak pulau dan keberagaman budaya di setiap daerahnya. Seperti pulau Jawa, dimana pulau ini memiliki sejarah panjang dan kaya akan warisan kebudayaan yang dapat dipelajari. Alat musik dan pakaian adat merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang memiliki daya tarik tersendiri di mancanegara. Namun masyarakat Indonesia kurang mengenal kebudayaan mereka sendiri. Kebudayaan Jawa merupakan salah satu kebudayaan yang menjadi sumber kekayaan bangsa Indonesia yang dalam perkembangannya perlu dilestarikan. Budaya Jawa adalah pancaran budi manusia Jawa yang mencakup kemauan, cita-cita, ide dan semangat dalam mencapai kesejahteraan, dan keselamatan dan kebahagiaan hidup lahir batin (Endraswara, 2005). Budaya Jawa adalah budaya yang berasal dari Jawa dan dianut oleh masyarakat Jawa khususnya di Jawa Tengah, DIY dan Jawa Timur. Suku bangsa Jawa sendiri dikenal sebagai salah satu suku bangsa di Indonesia yang memiliki tradisi kokoh yang masih bertahan sampai saat ini. Sepanjang sejarahnya, segala jenis pengaruh kebudayaan yang berasal dari luar selalu berkembang dan akhirnya membentuk wujud baru tanpa meninggalkan ciri khas kejawaannya yang tradisional (Herusatoto, 2011).

Seiring perkembangan zaman masyarakat terbawa arus globalisasi dan mulai melupakan budaya yang diwariskan nenek moyangnya. Diantara penyebab hilangnya kebudayaan Indonesia ini disebabkan belum adanya fasilitas dari pemerintah yang bertujuan untuk melestarikan budaya bangsa Indonesia (Liliweri, 2003). Di samping itu, sedikitnya jumlah budayawan yang sangat kontras dengan

jumlah masyarakat Indonesia, menyebabkan diperlukannya regenerasi untuk melestarikan budaya Indonesia agar proses pelestarian budaya tidak putus dan semakin hilang akibat dilupakan oleh masyarakat Indonesia dan dicuri oleh negara lain (Ministry of Culture of Tourism in Collaboration with UNESCO Office, 2009).

Game merupakan permainan, pada umumnya sekarang telah menggunakan kecanggihan media elektronik. Game adalah sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Berdasarkan kehidupan sehari-hari remaja sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game dari pada belajar, sehingga wawasan tentang kebudayaan negeri sendiri menjadi sempit (Amalia, 2017). Pada dasarnya game dibuat sebagai sarana hiburan saja, akan lebih baik jika game diciptakan untuk sarana belajar supaya anak-anak bisa lebih kreatif dalam berpikir.

Atas dasar ini peneliti terdorong untuk menyelaraskan kemajuan teknologi dengan budaya. Perkembangan teknologi terhadap proses pembelajaran memperkaya sumber belajar dalam media pembelajaran. Game berkonsep edukasi yang dikemas secara modern dapat meningkatkan minat belajar anak bangsa. Game edukasi adalah salah satu jenis game yang digunakan untuk memberikan pembelajaran dan pengetahuan kepada pengguna melalui media permainan yang unik dan menarik. Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Pengertian ini tentu saja mengidentifikasikan bahwa game edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif (Handriyantini, 2009).

Menurut Trisno (detiknet.com) mengemukakan bahwa pengguna smartphone di Indonesia melonjak 28% sejak tahun 2011. Danang Arradian (Harian Sindu) menyatakan bahwa pengguna android meningkat 15 kali lipat. Hal tersebut dikarenakan, smartphone memiliki kelebihan. Sehingga pengembangan aplikasi smartphone berkembang pesat. Intensitas penggunaan *smartphone* atau *gadget* menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun, sehingga anak usia 6 tahun sudah boleh menggunakan gadget. Oleh karena itu untuk meningkatkan motivasi anak usia 6 tahun yang sudah mulai boleh menggunakan gadget, dengan memanfaatkan penggunaan gadget dalam hal positif untuk belajar budaya Jawa penulis berkeinginan membuat “Game Edukasi Pengenalan Budaya Jawa Berbasis Android Menggunakan Construct2”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun game edukasi pengenalan budaya jawa berbasis android menggunakan construct2 ?
2. Bagaimana meningkatkan pengetahuan tentang budaya jawa ?

1.3. Batasan Masalah

Pada permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu *game* sesuai dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Topik yang di ambil dalam pembangunan *game* ini adalah tentang kebudayaan jawa.
2. Aplikasi *game* dibangun berbasis android.
3. Aplikasi *game* yang akan dibangun bergrafis 2 dimensi dan offline.
4. Target usia pengguna pada game ini ditujukan untuk pengguna mulai usia 6 tahun ke atas.
5. Aplikasi *game* yang akan di buat hanya akan mengenalkan tentang kebudayaan jawa, diantaranya pengenalan tarian adat, rumah adat, pakaian adat dan senjata daerah.
6. Pengenalan budaya jawa di Jawa Tengah, DIY dan Jawa Timur.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah:

1. Menambah dan memberikan informasi pengguna tentang kebudayaan jawa.
2. Memberi pengetahuan tentang sejarah kebudayaan jawa.
3. Mengenalkan kembali kebudayaan jawa diantaranya tarian adat, rumah adat, pakaian adat dan senjata daerah.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan pada penelitian ini adalah :

1. Dapat membantu pengguna mendapatkan informasi kebudayaan dan sejarah kebudayaan jawa.
2. Membantu melestarikan kebudayaan jawa berupa tarian adat, rumah adat, pakaian adat dan senjata daerah.