

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan ragam suku dan budaya serta warisan yang sangat beragam, warisan ini meliputi sejarah hingga ke seni budaya. Salah satu Provinsi di Indonesia yang memiliki ragam budaya yaitu Provinsi Lampung. Lampung merupakan suatu Provinsi yang dikenal dengan beragam budayanya seperti Rumah adat, berbagai tarian tradisional, kerajinan tradisional, dan berbagai kuliner khasnya. Salah satu ciri khas dari Provinsi Lampung yaitu kerajinan tradisionalnya yang salah satunya yaitu kain tapis Lampung.

Kain tapis merupakan pakaian resmi masyarakat adat Lampung dalam berbagai upacara adat dan keagamaan. Tapis bagi masyarakat Lampung tidak hanya berupa pakaian adat, melainkan juga atribut sosial yang mencerminkan siapa pemakainya. Serta penggambaran dari kain tapis Lampung sendiri merupakan bentuk dari simbol-simbol yang dianggap sakral oleh masyarakat Lampung (Isbandiyah dan Supriyanto, 2019). Banyak sekolah di Lampung yang mengajarkan materi mengenai kain tapis yang masuk kedalam materi muatan lokal, salah satunya adalah SMP Negeri 5 Banjit.

SMP Negeri 5 Banjit adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP yang memiliki akreditasi B, berdasarkan sertifikat 580/BAN-SM/SK/2019 yang beralamat di Jalan Jukubatu Nomor 01 Menanga Siamang/banjit Way Kanan Lampung, Kec. Banjit, Kab. Way Kanan, Lampung, dengan kode pos 34766. Dalam wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 5 Banjit menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah, pembelajaran mata pelajaran yang bersifat

muatan lokal kurang di minati, salah satunya karena kurangnya media yang dapat menarik minat murid. Oleh karena itu pembelajaran muatan lokal terutama tapis Lampung harus dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat berpikir dan menimbulkan ketertarikan akan mempelajari materi mengenai tapis Lampung.

Game edukasi merupakan *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep, pemahaman, dan membimbing pemain untuk melatih kemampuan serta memotivasi pemain untuk lebih tertarik dalam kegiatan belajar. Berangkat dari permasalahan diatas maka penulis merancang sebuah *game* edukasi untuk mendukung siswa dalam belajar tapis Lampung, diharapkan dengan dibangunnya *game* edukasi ini siswa dapat menimbulkan ketertarikan mengenai kebudayaan tapis Lampung. *Game* akan dibangun menggunakan *Game Engine Unity3D* menggunakan bahasa pemrograman C# dan hasil program akan dipublikasikan ke *platform Android*.

1.2. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini akan ditentukan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *game* edukasi pengenalan tapis Lampung berbasis *android*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini akan ditentukan batasan masalahnya sebagai berikut:

1. *Game* pengenalan tapis Lampung akan dibangun menggunakan aplikasi *Unity3D* menggunakan bahasa pemrograman C#.

2. Materi yang digunakan didalam penelitian ini yaitu materi tentang tapis Lampung

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *game* edukasi pengenalan tapis Lampung berbasis android.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat murid SMPN 5 Banjit Waykanan untuk mempelajari tapis Lampung melalui media *game* berbasis android.