

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.466 pulau dengan jumlah penduduk terbesar ke-4 di dunia yaitu sebanyak 237.556.363 jiwa. Dari jumlah diatas terdapat lima pulau terbesar seperti Pulau Irian Jaya (Papua), Pulau Kalimantan, Pulau Sumatera, Pulau Jawa, dan Pulau Sulawesi. Selain pulau tersebut, masih ada kelompok pulau lain yang memiliki luas wilayah yang lebih kecil, seperti Kepulauan Nusa Tenggara serta Kepulauan Maluku. Secara administratif menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2012 tentang pembentukan Provinsi Kalimantan Utara membuat Provinsi yang ada di Indonesia menjadi berjumlah 34 Provinsi. (Ashari. Y, 2016).

Bangsa Indonesia terdiri dari berbagai suku, bangsa, bahasa dan agama. Semua itu merupakan salah satu kekayaan bangsa Indonesia yang jarang dimiliki oleh negara-negara lain di dunia. Masing-masing suku bangsa di Indonesia mempunyai adat-istiadat dan kebudayaan khusus tersendiri di setiap daerah yang menjadi identitasnya. Berdasarkan hasil sensus penduduk Badan Pusat Statistika (BPS) terdapat 1.340 suku bangsa yang tersebar di Indonesia. Dari banyaknya kepulauan yang ada terbentuklah berbagai aspek kehidupan, baik aspek sosial, seni, maupun kebudayaan. (Defrianto. D, 2015).

Pada tingkat Sekolah Dasar siswa telah diajarkan untuk mengenal wilayah seni dan kebudayaan di Indonesia. Pendidikan seni dan budaya tentu sudah termasuk dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan kurikulum

2013 sekolah dasar hingga revisi terbaru yang dimasukkan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas VI (enam) dan biasanya disebut muatan lokal.

Untuk mempermudah siswa dalam mengetahui dan mengenal seni dan budaya dari tiap provinsi dengan mudah, maka dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak yakni adalah suatu permainan edukatif (*game education*), karena *game* lebih mudah diterima oleh anak-anak dibandingkan dengan metode konvensional seperti penggunaan buku.

Game ini dibuat dengan memperhatikan bahwa Indonesia yang memiliki keragaman budaya membuat negara Indonesia menjadi berbeda namun tetap satu dan menjadi identitas rakyat Indonesia (Hasibuan. S.R, 2008).

Dengan menyertakan unsur-unsur kebudayaan, diharapkan pemain dapat mengenal lebih jauh kebudayaan di Indonesia namun dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan harus membaca suatu buku. (Ernest. A, 2010).

Hal inilah yang dimanfaatkan penyusun untuk mengembangkan suatu *game education* yang mengajak anak bermain serta belajar mengenali seni dan kebudayaan dari tiap provinsi serta deskripsi masing– masing provinsi yang ada di Indonesia. Sehingga anak– anak lebih mudah dalam memahami tentang kesenian dan kebudayaan dari tiap provinsi yang ada di Indonesia.

Dilihat dari kegiatan disetiap harinya, intensitas penggunaan media elektronik seperti *smartphone* dan gadget lainnya tergolong sangat dominan. (Gifary. S, 2015)

Clark (2006) menjelaskan dalam (Vitianingsih. A.V, 2016) bahwa *game* edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Massachusetts Institute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai Scratch.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirancanglah aplikasi *game* pengenalan seni dan budaya nusantara berbasis *android*, sebagai media pembelajaran dan hiburan yang diharapkan dapat mengenali dan meningkatkan pengetahuan tentang kesenian dan kebudayaan tiap provinsi yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *game* edukasi pengenalan seni dan budaya nusantara, sebagai media pembelajaran dan hiburan bagi siswa sekolah dasar ?

1.3 Batasan Masalah

Pada perancangan dan pembuatan *game* pengenalan seni dan budaya nusantara untuk anak sekolah dasar berbasis *android*, batasan masalah yang diberikan adalah :

1. Aplikasi permainan ini hanya akan membahas secara singkat tentang pengenalan seni dan budaya di 34 provinsi terdiri dari deskripsi provinsi,

semboyan provinsi, senjata adat, bahasa daerah, pakaian adat, tarian daerah, alat musik kesenian dan istiadat, makanan dan minuman, tempat wisata, pahlawan nasional, dan lagu daerah.

2. Aplikasi permainan ini bekerja dengan konsep *Role Play Game* (RPG) yang mengatur dan mengharuskan pengguna menghadapi bermacam pertarungan, menyelesaikan misi, serta meningkatkan kemampuan pemain dan dituntut untuk mempelajari dan menjawab pertanyaan seputar seni dan budaya nusantara untuk mengumpulkan barang-barang guna sebagai syarat mengalahkan raksasa jahat terakhir.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan perangkat lunak *RPG Maker MV*, dengan bahasa *Javascript* yang dimasukkan ke dalam HTML5 (Hyper Text Markup Language 5), dan berbasis dua dimensi (2D).
4. Aplikasi berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi *android* versi *Lollipop* serta versi lain di atasnya.
5. Aplikasi permainan ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain saja (*single player*).
6. Aplikasi ini tidak dapat terhubung dengan koneksi *internet* atau bersifat *game offline*.
7. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang bersumber dari Luther dan sudah dimodifikasi oleh Sutopo).
8. Pengujian aplikasi ini menggunakan metode *alfa* (*functionality*), *beta* (*usability*), dan *portability* dengan standar kualitas ISO 9126.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi *game* edukasi sebagai media Pembelajaran dan hiburan dalam mengenalkan seni dan budaya nusantara bagi siswa sekolah dasar 6.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai media hiburan bagi anak-anak atau siswa sekolah dasar terutama untuk kelas 6.
2. Sebagai media aplikasi anak atau siswa sekolah dasar dalam mempelajari seni dan budaya.
3. Menunjang proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan kreatif baik di dalam maupun di luar kelas.
4. Melestarikan pengetahuan tentang seni dan budaya nusantara.

1.6 Keaslian Penelitian

Game edukasi pengenalan seni dan budaya nusantara merupakan suatu karya ilmiah di lingkungan Universitas Teknokrat Indonesia. Karya ilmiah ini memiliki perbedaan pengembangan dari penelitian yang sudah pernah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu di luar Universitas Teknokrat Indonesia. Adapun penelitian terdahulu yang serupa namun terdapat perbedaan pada penelitiannya seperti berikut.

Tabel 1.0 Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian	Perbedaan Penelitian yang Dilakukan
1	Mirza Hikmatyar (2016), Jurusan Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta	Judul penelitian yaitu “Analisis Pengembangan <i>Game</i> Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun” Menggunakan <i>Construct 2</i> dan pengembangan sistemnya menggunakan model <i>waterfall</i> . Sedangkan penelitian saya, mengenalkan seni dan budaya dengan menggunakan aplikasi RPG Maker MV dengan metode MDLC.
2	Umi Fatimah (2014), Jurusan Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta	Judul penelitian yaitu “Analisis dan Perancangan <i>Game</i> Android “Visit Indonesia “ Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memperkenalkan Wisata Dan Budaya Indonesia” <i>Game</i> ini bersifat pengajaran, dimana user disuguhkan dengan berbagai macam gambar dari wisata dan budaya Indonesia, <i>game</i> yang diberikan bersifat tebak gambar dan melengkapi nama. Aplikasi saya mengajarkan materi dengan menampilkan gambar, namun <i>genre</i> dari permainan saya adalah RPG.
3	Endah Sudarnilah, Mawardi Ganda Negara (2015), program Studi Informatika, Fakultas Universitas Muhammadiyah	Judul penelitian yaitu “ <i>Augment Reality Edugame</i> Senjata Traditional Indonesia“ <i>Game</i> ini dibuat dengan tampilan 3D dan pengujian yang digunakan adalah <i>Black-</i>

	Surakarta	<i>Box dengan pembagian Alpha dan Beta..Sedangkan aplikasi saya masih berbentuk 2D dan pengujian yang saya gunakan adalah ISO 9126 dan pengujian minat.</i>
4	Yusuf Ashari, Rinta Kridalukmana, Ike Pertiwi Windasari (2016), Jurusan Sistem Komputer, Fakultas Teknik Universitas Diponegoro	Judul penelitian yaitu "Pembuatan Aplikasi Permainan Pengenalan Provinsi di Indonesia Melalui <i>Game</i> "Adventure Indonesia" Berbasis Android" <i>game</i> ini mengenalkan provinsi yang ada di indonesia dengan cara menyusun berbagai <i>puzzle</i> terhadap pulau-pulau yang ada. Sedangkan <i>game</i> saya mengenalkan pulau dan berbagai pulau dan beragam kesenian dari tiap provinsi dengan bebas menjelajah setiap provinsi.
5	Hendri Prasetio, Chandra Ertikanto, Agus Suyatna (2016), Jurusan Pendidikan Fisika Unila	Judul penelitian yaitu "Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Menggunakan Software Rpg Maker VX ACE Pada Materi Hukum Archimedes". <i>game</i> ini bersifat RPG dan mengajarkan tentang hukum Archimedes dalam fisika. Sedangkan <i>game</i> saya sama menggunakan RPG namun lebih menceritakan kisah dalam <i>game</i> , dan memberikan informasi seni dan budaya dari tiap provinsi.