

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia ialah salah satu negara yang mempunyai wilayah kepulauan terluas dan terbesar di dunia. Bahkan luas wilayah dalam peta NKRI dari masa ke masa memperlihatkan wilayah NKRI mengalami beberapa perubahan. Badan Informasi Geospasial (BIG) mencatat bahwa luas daratan Negara Indonesia adalah 1.922.570 Km² dengan jumlah pulau mencapai 13.466 pulau dan luas perairan adalah 3.257.483 Km². Dengan wilayah daratan yang sangat luas, Indonesia juga menyimpan keanekaragaman suku bangsa yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia.

Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa berdasarkan buku ensiklopedia suku bangsa di Indonesia, jumlah suku bangsa yang ada di Indonesia secara keseluruhan mencapai lebih dari 1.300 suku bangsa. Selain jenisnya yang beragam, jumlah atau ukuran populasi dari setiap jenis suku bangsa juga sangat bervariasi. Dari 1.300 suku bangsa tersebut, di dalamnya juga terdapat budaya yang berbeda pula seperti bahasa daerah, cagar budaya, rumah daerah, dan masih banyak lagi.

Kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia seharusnya bisa dikenal dan dilestarikan oleh masyarakat Indonesia sendiri terutama para penerus bangsa. Bahkan di Indonesia sebagai negara yang demokratis, pengembangan dan

pelestarian budaya daerah merupakan tugas seluruh rakyat Indonesia. Budaya daerah harus dipelihara dan dikembangkan untuk kelestarian dan memperkaya keragaman budaya bangsa yang ber-Bhinneka Tunggal Ika, serta untuk meningkatkan kualitas kebudayaan dan daya tarik pariwisata yang dimiliki Indonesia. Bahkan Undang-Undang Dasar 1945 Negara Republik Indonesia telah mengatur bahwa kebudayaan daerah di seluruh Indonesia adalah Kebudayaan Nasional yang perlu dimajukan. Tapi, rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Minat mereka untuk mempelajarinya masih kurang. Mereka lebih tertarik belajar kebudayaan asing. Beberapa faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia dan kurangnya keingintahuan dan minat pemuda tentang budaya. Menurut Asep (2012) bahwa kesadaran masyarakat terhadap budaya, kalau boleh dinilai saat ini justru rendah. Kita bisa menilai, pertama dari pengetahuan mereka yang kurang terhadap sejarah dan budaya. Kedua, dari cara bersikap. Ketiga, dari cara mereka menghargai dan bertindak terhadap kebudayaan itu sendiri.

Di era globalisasi saat ini ,para anak - anak sangat aktif dalam bermain ponsel pintar, bisa untuk berinteraksi dengan teman di sosial media ataupun menghibur diri dengan bermain *game* online. Ponsel pintar menyediakan berbagai jenis aplikasi yang bisa di unduh secara gratis ataupun berbayar. Seperti android yang merupakan *operating system* paling banyak digunakan saat ini, dan salah satu kelebihan yang dimiliki oleh *Android* ialah banyaknya vendor yang mengadopsi *operating system Android* pada perangkatnya, karena *operating system* yang bersifat *open source*. *Operating system* ini juga menyediakan tempat resmi untuk

mendapatkan berbagai macam aplikasi yaitu *Play Store*, dalam *Play Store* terdapat berbagai macam aplikasi seperti *social media*, *game*, personalisasi, dan masih banyak lagi. Berdasarkan data dari *Appbrain* (2015) menunjukkan bahwa jumlah *game* pada *Google Play* yaitu *Puzzle Game* sejumlah 59.283, *Casual Game* 51.458, *Arcade Game* 47.283, *Action Game* 17.853, *Education Game* 14.180, *Adventure Game* 10.018. Hal ini menunjukkan bahwa jenis *game* edukasi masih kurang dibandingkan dengan genre *game* lain. Mengingat berkembangnya teknologi saat ini yang cukup pesat, peneliti mencoba membangkitkan minat keingintahuan generasi muda terhadap budaya Indonesia melalui rekayasa perangkat lunak yang dirasa cukup murah, populer dan digemari anak-anak.

Ditinjau dari data – data di atas, maka perlu adanya inovasi untuk bisa menyediakan fitur pembelajaran budaya virtual terutama dalam kaitan pengenalan budaya Indonesia untuk generasi muda. Aplikasi yang dibuat ini nantinya akan dikemas dalam bentuk *game* interaktif berbasis *HTML 5*. *Game* yang diciptakan ini harapannya akan memberikan pengetahuan dan menciptakan kesadaran kepada generasi muda akan pentingnya melestarikan kebudayaan Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas terdapat beberapa masalah yang terlihat, yaitu :

1. Kurang pedulinya generasi muda akan pentingnya melestarikan kebudayaan yang disebabkan oleh minimnya pengetahuan yang berhubungan dengan kebudayaan Indonesia.

2. Media edukasi budaya nasional yang interaktif masih kurang dikarenakan developer *game* dari Indonesia masih sedikit yang berfokus pada *game* edukasi kebudayaan Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini meliputi perancangan *game* yang dijalankan pada perangkat android. Untuk lebih memfokuskan masalah yang diteliti, maka permasalahannya akan dibatasi sebagai berikut:

1. *Game* edukasi kebudayaan ini digunakan untuk alternative dalam upaya pengenalan dan pelestarian budaya Indonesia pada generasi muda.
2. Pengembangan konten *game* tidak mencakup seluruh kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia.
3. *Game* diperuntukkan untuk versi Andriod 4.4 (Kitkat) ke atas.
4. *Game engine* untuk membuat permainan ini ialah Construct 2.
5. Permainan untuk anak usia dibawah 14 tahun.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan *game* untuk media informasi dan pembelajaran generasi muda terhadap kebudayaan nusantara. Secara khusus tujuan dari penulisan ini ialah sebagai berikut :

1. Membangkitkan kepedulian generasi muda akan pentingnya melestarikan kekayaan budaya Indonesia.

2. Menciptakan media edukasi yang interaktif yang bisa memberikan informasi kebudayaan Indonesia untuk generasi muda.

1.5 Manfaat

1. Agar generasi muda mempunyai rasa peduli untuk melestarikan budaya Indonesia.
2. Agar generasi muda bisa lebih memiliki rasa ingin belajar untuk mengetahui budaya Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami isi laporan ini, maka materi yang ada pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan ke dalam sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang terdiri dari pengertian dan definisi yang diambil dari referensi dari buku yang berhubungan dengan laporan skripsi dan beberapa literature yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisikan metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan, alur penelitian, analisis kebutuhan dan spesifikasi, desain *game* dan UI interface, implementasi dan metode pengujian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal yang dibahas disini ialah tentang berbagai kajian dan pengamatan fitur permainan, dan pengamatan mengenai konsep, teori, dan perangkat yang mendukung pengembangan *game*.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan merupakan uraian singkat hasil penelitian, dan atas dasar kesimpulan itu kemudian diajukan saran sebagai sumbangan pemikiran peneliti bagi pemecahan masalah.