

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah berkembang dengan pesatnya, kemudahan dalam mengakses informasi dan komunikasi sudah menjadi hal yang umum. Teknologi hari ini telah merasuk kedalam seluruh aspek kehidupan manusia, baik teknologi sebagai alat bantu kerja, teknologi sebagai sarana bersosialisasi, edukasi, ataupun teknologi untuk sekedar hiburan seperti *game*.

(Isjoni & Ismail, 2008) Berpendapat bahwasanya perkembangan teknologi berdampak sangat besar terhadap kehidupan manusia, termasuk juga pada pelajar. Permainan tradisional kini telah tergantikan dengan *games* dan memberikan banyak dampak negatif terhadap anak – anak. Namun demikian *games* sebenarnya dapat diolah sedemikian rupa dan dipadukan dengan aspek edukasi sehingga menciptakan sebuah media pembelajaran yang jauh lebih efektif dari pada metode dan teknik pembelajaran di kelas yang selama ini diidentikkan sebagai pembelajaran yang membosankan. Hal ini menandakan bahwasanya perkembangan teknologi sudah masuk kedalam ranah pendidikan dengan munculnya media - media pembelajaran bahkan *game* edukasi yang dapat membantu proses pembelajaran. *Game* edukasi adalah jenis permainan yang sudah dirancang untuk memberikan pelajaran kepada pemainnya mengenai bahasan – bahasan tertentu, memperluas pemahaman, memahami dan mengenal peristiwa – peristiwa kebudayaan ataupun sejarah, atau membantu dalam mempelajari kemampuan tertentu.

Penelitian (Atmokotomo & Satria, 2013) menyatakan bahwa *games* dapat meningkatkan percepatan terjadinya *myelinasi* yaitu mengikatnya tingkat kecepatan dan efisiensi penyaluran pengetahuan kepada saraf anak dan juga mengikatnya kemampuan kognitif serta psikomotorik anak. Hal tersebut sama dengan apa yang dinyatakan oleh (Amirullah, Mansur, & Yana, 2012) bahwasanya *game* edukasi bisa menstimulasi minat anak untuk mau mempelajari materi pelajaran, demikian dengan rasa senang dan bahagia siswa dapat dengan

lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran. Terlebih lagi (Irianto, 2009) menyatakan bahwa dengan *game* edukasi anak tidak merasa terbebani dalam menguasai materi karena mereka merasa sedang bermain-main dengan permainan yang mereka sukai sehari-hari. Materi pelajaran dapat terserap dengan kemauan anak sendiri. Anak termotivasi untuk belajar agar dapat mengerjakan permainan dengan baik.

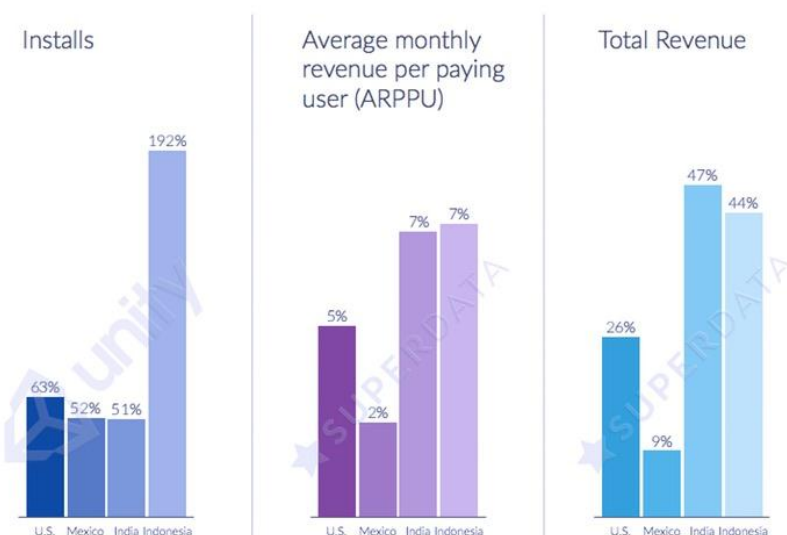
Perkembangan teknologi juga berarti perkembangan untuk *game*, Perkembangan *game* ini berdampak tak terkecuali pada bidang pendidikan. Dunia pendidikan zaman sekarang telah semakin canggih pada pelaksanaannya. Tidak hanya menggunakan papan tulis dan kapur, namun telah beralih pada komputer dan proyektor bahkan melalui *game* sebuah ilmu dapat disampaikan dengan cara yang lebih asyik dan menarik minat. Para pendidik pun semakin mudah dalam membagikan ilmunya dengan bantuan teknologi. Penggunaan simulasi dan *game* digital dalam proses pembelajaran dan penilaian diperkirakan akan meningkat selama beberapa tahun ke depan. Banyak prediksi yang menyatakan teknologi akan membawa perubahan baik pada dunia Pendidikan (McClarty, Frey, Dolan, Vassileva, & Victoria, 2012).

Unity Technologies merilis laporan terbaru mengenai perkembangan pasar *game mobile* dunia sepanjang tahun 2016, Melalui laporan hasil kerja sama Unity dengan perusahaan analitik Super Data tersebut, didapati bahwa pemasukan industri *game mobile* global telah mencapai US\$40,6 miliar (sekitar Rp541 triliun) pada tahun 2016. Laporan tersebut menunjukkan peningkatan lima belas persen dari pencapaian tahun sebelumnya yang menyentuh angka US\$34,8 miliar (sekitar Rp480 triliun). Kenaikan ini salah satunya disebabkan oleh pertumbuhan angka pendapatan dari platform Android, yang mengalami kenaikan hingga 32 persen dibanding tahun sebelumnya. Situasi ini juga tak lepas dari semakin seringnya penggunaan perangkat *mobile* untuk kebutuhan bermain *game*. Menurut laporan Super Data, rata-rata pengguna *smartphone* bermain *game mobile* bermain tiga kali sehari, dengan rata-rata tiap sesi permainan selama sepuluh menit. *Game* dengan *gameplay* simpel, singkat, dan mudah diakses lebih sering dimainkan dibandingkan *game* yang menawarkan permainan kompleks. Yang menarik, dalam laporan tersebut, Super Data juga mencantumkan statistik

penggunaan aplikasi *game* di Indonesia yang terus mengalami peningkatan signifikan.

Growth in key markets

Q4 2015 vs. Q4 2016



Gambar 1.1 Perkembangan Pasar dan *traffic* mobile *game*

Indonesia adalah negeri yang kaya akan kebudayaan dan kesenian. Terdiri dari beragam ras dan suku yang masing-masing memiliki adat istiadat tersendiri, setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas dan kebudayaannya tersendiri, Penyampaian tentang kebudayaan dan kesenian Indonesia di dalam bangku kelas terkadang terkesan membosankan dan terbatas sehingga berdampak pada kurangnya minat pelajar untuk mempelajari, mengetahui dan menjelajah kebudayaan dan kesenian Indonesia, padahal Indonesia dengan 34 Provinsinya memiliki kebudayaan serta kesenian khasnya masing - masing.

Sunda adalah salah satu suku di Indonesia yang kaya akan budayanya suku Sunda sendiri berasal dari bagian barat pulau Jawa, Indonesia, dengan istilah Tatar Pasundan yang mencakup wilayah administrasi provinsi Jawa Barat, Banten, Jakarta, Lampung dan wilayah barat Jawa Tengah (Banyumasan). Orang Sunda tersebar di berbagai wilayah Indonesia, dengan provinsi Banten dan Jawa Barat sebagai wilayah utamanya.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan penulis kepada beberapa siswa SMA sederajat di kota sukabumi, diperoleh data bahwasannya 13 dari 15 siswa

menyatakan bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan sunda dengan metode ceramah di kelas dinilai tidak efektif dan membosankan karena cara penyampaian materi tidak menarik dan monoton. Dari 15 siswa, hanya 1 orang siswa yang pernah mengunjungi situs kebudayaan sunda atau museum.

Berdasarkan data tersebut maka diperlukan sebuah solusi untuk kondisi yang cukup kritis saat ini yaitu penurunan minat pelajar dan masyarakat dalam mempelajari kebudayaan dan kesenian. Karenanya untuk meningkatkan minat pelajar dan masyarakat mengenal kebudayaan dan kesenian Indonesia khususnya budaya Sunda, perlu dibuat sebuah media atau sarana baru selain dari hanya belajar di kelas dan mengunjungi museum yang lebih menarik, menyenangkan dan dapat diakses dengan mudah serta memberikan informasi dengan lengkap dan jelas. Salah satu media yang dapat digunakan dan sangat efektif serta saat ini sedang banyak diminati di Indonesia adalah *game*.

Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian ini, yaitu bagaimana membuat sebuah *game* edukasi dengan judul “**Game Edukasi Petualangan Mencari Kebudayaan dan Kesenian Sunda berbasis Android**” yang dapat menyampaikan informasi secara tepat dan mudah sehingga dapat dengan efektif menjangkau masyarakat khususnya pelajar untuk kembali mengenal dan mempelajari kebudayaan dan kesenian Sunda. Sehingga dalam pemanfaatannya *game* ini dapat menjadi sebuah media belajar yang menarik dan menyenangkan agar permasalahan permasalahan tersebut dapat terselesaikan.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil survey, metode dan teknik pembelajaran di kelas yang selama ini masih membosankan dan tidak efektif sehingga minat pelajar dan masyarakat dalam mempelajari kebudayaan dan kesenian sangat sedikit.
2. Berdasarkan hasil survey, minat pelajar untuk mempelajari kebudayaan dan kesenian sunda dengan cara mengunjungi peninggalan sejarah atau galeri seni.
3. Berdasarkan hasil survey, tidak banyak media alternatif yang menyenangkan untuk mengenalkan kebudayaan sunda kepada pelajar.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini antara lain :

1. Membuat *Game* edukasi kebudayaan Sunda untuk membantu anak – anak mempelajari kebudayaan Sunda dengan menyenangkan dan efektif.
2. Membuat *Game* edukasi kebudayaan Sunda untuk meningkatkan minat masyarakat mempelajari dan mengenal kebudayaan Sunda.
3. Membuat *Game* edukasi kebudayaan Sunda sebagai media alternatif yang menyenangkan untuk mempelajari kebudayaan Sunda.

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih fokus maka Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Lingkup bahasan meliputi Kesenian dan Kebudayaan Sunda mencakup Alat Musik yang terdiri dari Calung dan Suling, Senjata yaitu kujang, pakaian yaitu pangsi dan bangunan yaitu leuit.
2. Segmentasi pengguna adalah siswa SMA Sederajat kelas X.
3. Perancangan sistem dengan pendekatan MDLC, konsep *game* berupa *adventure 3d platformer*

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat antara lain :

1. Mendukung pendidikan dalam mempelajari kebudayaan Sunda dengan memberikan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.
2. Meningkatkan minat masyarakat khususnya pelajar untuk mempelajari dan mengenal kebudayaan Sunda.
3. Menjadi media alternatif yang menyenangkan untuk mempelajari kebudayaan Sunda serta memberikan informasi yang memadai bagi masyarakat khususnya para pelajar tentang kebudayaan dan kesenian Sunda