

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Indonesia menjadi negara kepulauan terbesar di dunia dengan 5 pulau besar, dan belasan ribu pulau kecil yang terbentang dari Sabang – Merauke. Hal ini menjadikan Indonesia memiliki beraneka ragam budaya dengan ciri dan keunikan tersendiri di setiap daerah. Menurut data dari Kemdikbud, ada lebih dari 500 Warisan Budaya Takbenda yang telah ditetapkan, lebih dari 70000 yang tercatat, dan 10 diantaranya telah diakui oleh UNESCO [1].

Oleh karena itu, budaya yang kita miliki harus dilestarikan agar bisa terus dinikmati hingga generasi yang akan datang. Budaya berperan penting untuk menjadi identitas bangsa, dan juga sebagai alat untuk penghubung generasi terdahulu, sekarang, dan yang akan datang. Namun, kuatnya arus globalisasi dapat menghilangkan budaya lokal/nasional. Banyak masyarakat mulai dari anak-anak bahkan orang dewasa minim pengetahuan tentang budaya Indonesia. Banyak upaya yang telah dilakukan untuk mengenalkan sekaligus melestarikan budaya, seperti mengadakan pentas seni dan budaya di setiap daerah, aturan mengenakan pakaian batik di suatu instansi, dan pengadaan lomba bertajuk budaya. Upaya pelestarian budaya juga menghadapi tantangan yang cukup berat, yaitu kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi bagaikan kapak bermata dua, yang dapat mempengaruhi eksistensi warisan budaya. Di satu sisi, teknologi dapat memudahkan bahkan menghilangkan budaya. Salah satu contohnya, permainan tradisional yang lambat laun seakan menghilang karena digeser oleh *game* yang lebih modern. Tentu, kita tidak bisa mengkambing hitamkan kemajuan teknologi terhadap mudarnya budaya. Karena, di sisi lain teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk upaya pengenalan dan pelestarian budaya.

Upaya pengenalan budaya memanfaatkan teknologi dapat dilakukan dengan menggunakan *game* sebagai medianya. Menurut Yann Teyssier ada 5

keuntungan memanfaatkan *game* sebagai media pembelajaran yaitu, *Less Expensive More Flexible!, They Enhance Motivation, They Help Setup Engaging Scenarios, They Establish Educational Goals, dan They Help Evaluate Your Learners With Many Ways* [2].

Penulis memilih Android karena pangsa pasar Android di Indonesia mencapai 90% [3]. Ditambah lagi, trend untuk aplikasi edukasi sedang meningkat. Dikutip dari Appbrain [4] aplikasi dengan kategori edukasi menempati peringkat pertama untuk jumlah, dengan 272.591 aplikasi dari total aplikasi yang tersedia di Google Play sebanyak 2,847,871. Hal ini membuktikan bahwa teknologi menciptakan peluang tersendiri untuk menjadi media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan peluang yang telah dipaparkan diatas, dan dalam rangka untuk upaya pengelanaan budaya Indonesia. Penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “RANCANG BANGUN *GAME* “KSATRIA BUDAYA” BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENGENALAN WARISAN BUDAYA TAK BENDA INDONESIA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang *game* edukasi “Ksatria Budaya” sebagai media pengenalan warisan budaya takbenda Indonesia ?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukasi “Ksatria Budaya” ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari pengembangan aplikasi ini :

1. Membuat *game* sebagai media untuk pengenalan warisan budaya takbenda Indonesia.

2. Memenuhi segala aspek pengujian, baik *black-box testing*, *compatibility testing*, dan *usability testing*.

Manfaat Dari Pengembangan aplikasi ini :

1. Memberikan pengetahuan kepada pengguna tentang kebudayaan Indonesia.
2. Mengetahui kelayakan *game* edukasi “Ksaria Budaya”.

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini :

1. *Game* ini hanya berjalan pada ponsel berbasis Android.
2. *Game* ini dibuat dengan menggunakan Unity.
3. *Game* ini menggunakan JSON sebagai *database*.
4. *Game* ini hanya dapat dimainkan perseorangan (*single player*).
5. *Game* ini berformat 2D.
6. *Game* ini tidak memerlukan koneksi internet (*offline*) saat dimainkan.
7. *Database* soal merupakan daftar dari Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada proposal Tugas Akhir ini penulis membagi penulisan ke dalam bab-bab berikut:

1. BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang atau hal-hal yang mendasari dilakukannya penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat dilakukannya penelitian, hal-hal yang menjadi batasan dalam melakukan penelitian dan bagaimana sistematika proposal tugas akhir ini ditulis.

2. BAB 2 Landasan Teori

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan penelitian. Juga berisi pemaparan tentang penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan masalah yang dibahas pada proposal ini.

3. BAB 3 Metodologi Penelitian

Bab ini berisi tentang bagaimana penelitian ini dilakukan yang meliputi metode dan teknik penelitian yang digunakan, tahapan-tahapan apa saja yang harus dilalui dalam melakukan penelitian, lingkungan pengembangan sistem dan jadwal rinci pelaksanaan penelitian.

4. BAB 4 Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan pada aplikasi yang akan dibangun berdasarkan pengumpulan data dan studi literatur yang telah dilakukan sebelumnya.

5. BAB 5 Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi tentang implementasi berdasarkan analisis dan perancangan yang dilakukan sebelumnya. Pada bab ini juga, penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi yang sudah dibuat.

6. BAB 6 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan penulis setelah melalui tahap pengujian.



STT - NF