

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Budaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI) adalah sebuah hasil pikiran, akal budi. Kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia (seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat)[1]. Budaya merupakan warisan dari para leluhur yang telah diwariskan secara turun temurun yang diharapkan akan terus menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern.

Pengenalan keanekaragaman budaya indonesia merupakan salah satu hal yang sangat penting khususnya bagi para generasi muda. Generasi muda adalah generasi penerus dari tradisi budaya Indonesia[2]. Namun, saat ini mulai banyak sekali budaya-budaya asing yang masuk ke Indonesia yang membuat generasi muda tidak tertarik untuk mempelajari budaya-budaya tradisional Indonesia yang membuat kebudayaan Indonesia semakin terlupakan.

Pengaruh budaya asing yang semakin gencar. Penggunaan pakaian adat, serta menyanyikan lagu daerah hanya sebatas pada acara-acara tertentu saja, misalnya acara pernikahan, acara adat tradisional, dan sebagainya. Hal ini mengakibatkan perhatian terhadap budaya makin berkurang[3]. Berkurangnya minat generasi muda untuk mempelajari budaya juga karena belum adanya media belajar budaya yang menarik dan dikhawatirkan akan membuat generasi muda tidak mengenal sama sekali kebudayaan yang berasal dari daerahnya sendiri. *Game* dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan kaum pendidik sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang budaya yang menarik dan menyenangkan. Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah *game*. *Game* akan menjadi media yang memiliki visualisasi yang menarik sehingga diharapkan menambah semangat untuk mempelajari tentang budaya, terutama game yang bersifat kompetitif akan menambah semangat untuk memainkan berulang ulang dan terus menerus karena adanya tantangan untuk mengalahkan suatu rintangan[3].

Pembelajaran tentang materi-materi yang ada di dalam *game* akan tersampaikan dengan metode yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh pengguna.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan Indonesia sedikit demi sedikit mulai terlupakan oleh generasi muda, terutama kebudayaan daerah. Untuk membuktikan pernyataan tersebut, dibagikan kuesioner kepada 35 orang masyarakat yang merupakan generasi muda yang berada di kota Bandung. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan, dapat disimpulkan bahwa masih banyak responden yang tidak bisa memahami kebudayaan Jawa Barat terutama permainan tradisional dari Jawa Barat. Dalam hal ini, yang disebut memahami permainan tradisional Jawa Barat antara lain bisa menjelaskan tata cara bermainnya dengan tepat, walau dalam penyebutan nama permainan berbeda. Sebanyak 80% responden tidak bisa menyebutkan lebih dari 2 nama permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Sebanyak 77% responden mengaku kesulitan untuk mempelajari permainan tradisional Jawa Barat. Dan 94% responden ingin mempelajari lebih dalam mengenai kebudayaan Jawa Barat.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan di atas, permainan tradisional merupakan kategori yang kurang diketahui oleh generasi muda. Maka, diperlukan sebuah alternatif untuk mempelajari kebudayaan Jawa Barat yang terfokus pada permainan tradisional Jawa Barat. Berdasarkan hasil kuisisioner. 95% responden merupakan pengguna Smartphone. Maka akan lebih efektif bila menggunakan Smartphone sebagai sarana pembelajaran kebudayaan Jawa Barat. Sebanyak 97% responden setuju jika dibuat sebuah Game untuk mengenal atau mempelajari kebudayaan Jawa Barat di Smartphone. Maka, dengan dengan permasalahan di atas, akan dibangun Game Edukasi Petualangan Budi dan Aya Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Budaya Jawa Barat Berbasis Android.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka didapatkan sebuah masalah yaitu kurangnya pengetahuan generasi muda terhadap permainan tradisional Jawa Barat.

### **1.3. Maksud dan Tujuan**

Berikut adalah maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan.

#### **1.3.1 Maksud**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun game edukasi sebagai media alternatif untuk pengenalan permainan tradisional yang merupakan kebudayaan Jawa Barat agar lebih dikenali dan mudah dipahami.

#### **1.3.2 Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai penelitian ini, yaitu menambah pengetahuan generasi muda terhadap permainan tradisional Jawa Barat melalui media alternatif dalam bentuk *game* edukasi.

### **1.4. Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah dan menghindari cakupan masalah yang terlalu luas, maka masalah dibatasi sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya membahas kebudayaan dengan kategori permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat mengacu kepada hasil kuesioner dan buku “Mengetahui Budaya Sunda Lebih Dekat”.
2. Aplikasi hanya akan membahas 3 permainan yang berasal dari Jawa Barat.
3. Berdasarkan data yang diperoleh dari situs UNESCO (<http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/youth/youth-definition/>), maka dalam penelitian ini sasaran yang ditunjukkan untuk generasi muda, yaitu individu dengan umur berada di antara 15-24 tahun.
4. Game dibangun dengan *genre Adventure* dan ditampilkan dalam bentuk 3D.
5. Game berjalan secara *single player*.
6. Game tidak menggunakan koneksi internet(*offline*).
7. Game berbasis *Android*.

## 1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan peneliti adalah metodologi penelitian deskriptif. Metode penelitian deksriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang[4].

### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur, artikel, buku dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil Observasi langsung kepada masyarakat.

c. Kuisisioner

Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada sejumlah sample yang diteliti.

### 1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan game edukasi kebudayaan Jawa Barat ini menggunakan GDLC (Game Development Life Cycle). Menurut Blitz Game Studio, metode pembangunan game terdapat enam tahap, yaitu *pitch*, *pre-production*, *main production*, *alpha*, *beta*, dan *master*. Gambaran metode GDLC dapat dilihat pada gambar 1.1 .



**Gambar 1.1. Metode GDLC Blitz Game Studio.[5]**

Penjelasan dari tahap-tahap model GDLC adalah sebagai berikut:

#### 1. *Pitch*

*Pitch* merupakan konsep awal atau kasar dalam perancangan *game* yang akan dibuat. *Output* dari *initiaton* adalah konsep permainan dan deskripsi permainan secara sederhana.

#### 2. *Pre-production*

*Pre-production* adalah salah satu tahap pertama dalam siklus produksi. *Pre-production* melibatkan pembuatan dan revisi desain *game* serta pembuatan *prototype game*. Desain *game* berfokus pada jenis *game*, *gameplay*, mekanik, alur cerita, karakter, tantangan, faktor menyenangkan, aspek teknis, dan dokumentasi elemen dalam desain dokumentasi *game*. Setelah elemen-elemen dokumentasi dibuat, berikutnya bentuk *prototype* dibuat untuk menilai desain *game* dan semua ide.

#### 3. *Main Production*

*Main production* merupakan proses inti dimana terdapat proses pembuatan asset, proses coding dan integrasi keduanya. *Prototype* yang terkait dalam fase ini adalah rincian formal dan perbaikan. Rincian formal merupakan kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan dan penyempurnaan *game* untuk menyeimbangkan permainan, menambahkan fitur baru, meningkatkan kinerja dan memperbaiki *bug*.

#### 4. *Alpha*

*Alpha* merupakan pengujian terhadap *game* untuk menilai dan memastikan fungsi dan fitur berjalan dengan baik dan pengecekan aset apakah masih ada yang belum selesai ataupun masih terdapat *bug*.

#### 5. *Beta*

*Beta* merupakan fase untuk uji coba kepada pengguna atau tester external. Hasil dari pengujian *beta* berupa laporan *bug* dan masukan pengguna. Fase *beta* ditutup jika pengujian *beta* berakhir atau semua peserta *beta tester* sudah memberikan laporan pengujian mereka.

## 6. *Master*

*Master* merupakan tahap akhir dalam pembangunan *game* dan siap dirilis ke publik. Rilis meliputi peluncuran produk, dokumentasi proyek, evaluasi, dan perencanaan pemeliharaan.[5]

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan laporan skripsi adalah sebagai berikut.

#### **BAB 1. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB 2. LANDASAN TEORI**

Berisi tentang berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik masalah yang diambil dan hal-hal yang berguna dalam analisis permasalahan.

#### **BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Sedangkan perancangan sistem berupa tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan struktur antar muka aplikasi yang akan dibangun.

#### **BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi hasil implementasi analisis dari perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah memenuhi kebutuhan.

#### **BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari implementasi dan uji coba yang dilakukan, serta saran yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembang di masa yang akan datang.