BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peribahasa merupakan bagian dari bahasa lisan dan sastra rakyat yang dapat ditemukan dalam berbagai bahasa di seluruh dunia. Orang Mesir memiliki kumpulan peribahasa kuno yang berasal dari tahun 2500 sebelum Masehi. Demikian pula di Indonesia peribahasa sudah digunakan sebagai bahasa lisan sejak lama [1]. Peribahasa merupakan salah satu produk masyarakat dalam berbahasa yang dapat digunakan oleh siapa saja. Di dalam peribahasa yang singkat terdapat makna luas yang menunjukan moral, budaya, pola pikir, nilai-nilai kemanusiaan dan alam negara tersebut [2].

Agnes Adhani dalam jurnal yang berjudul "peribahasa, maknanya, dan sumbangannya terhadap pendidikan karakter" mengutarakan bahwa peribahasa Indonesia sebagai salah satu kearifan lokal dapat dijadikan sebagai landasan hidup dan bahan pengembangan keperibadian seseorang menjadi makhluk individual, sosial, etis, dan religius yang positif [3].

Hasil wawancara dengan ibu Omi Komalasari guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tempuran menyampaikan bahwa pada kurikulum 2013 (kurtilas) sudah tidak ada materi khusus tentang peribahasa Indonesia, akan tetapi tersirat dalam materi text deskripsi itupun hanya unsur-unsur kebahasaan seperti majas. Media pembelajaran yang digunakan berupa buku dan lingkungan sebagai media tambahan atau penguatnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa sekolah dan hasil kuesioner dari 50 responden yang dibagikan kepada masyarakat sebanyak 53 persen responden menyebutkan hanya mengetahui peribahasa tidak lebih dari lima. Kurangnya pengetahuan tentang peribahasa dapat berakibat salah dalam menempatkan makna kata atau istilah. Sedangkan menurut Nani Sumarni dalam jurnal yang berjudul "efektifitas perwarisan peribahasa melalui pendidikan masyarakat sebagai media pembentuk karakter Bangsa Indonesia di era global" tidak mempelajari peribahasa dapat berdampak terhadap kelangsungan eksistensi

peribahasa itu sendiri dan dapat menyebabkan degradasi moral bangsa Indonesia [4].

Berdasarkan permasalahan di atas maka akan dibangun sebuah *game* edukasi yang membantu masyarakat untuk mempelajari peribahasa Indonesia dan memberi pengetahuan tentang peribahasa Indonesia. Hasil dari *game* edukasi tersebut akan dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul "Pembangunan Game Edukasi Peribahasa Bahasa Indonesia Berbasis Android".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah.

1. Tidak adanya materi khusus tentang peribahasa Indonesia pada kurikulum 2013 dan media untuk mempelajari peribahasa masih sebatas buku dan lingkungan.
2. Masih kurangnya pengetahuan masyarakat tentang peribahasa Indonesia.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun *game* edukasi sebagai media pengenalan dan pembelajaran peribahasa Indonesia.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan *game* edukasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu masyarakat dalam mempelajari peribahasa Indonesia dalam bentuk *game* edukasi.
2. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang peribahasa Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah agar tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sehingga penelitian yang dikaji akan lebih terfokus. Adapun batasan masalah tersebut diantaranya :

1. Aplikasi yang dibangun berbasis android.

2. Pengguna *game* ditujukan kepada masyarakat berumur 10 sampai 20 tahun.
3. Peribahasa Indonesia yang dibahas mengacu pada buku *"Kamus Peribahasa*
4. *Memahami Arti dan Kiasan Pribahasa, Pepatah, dan Ungkapan"* Karangan J.S. Badudu.
5. *Game* dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman C#.
6. *Game* edukasi yang dibangun bergenre *advanture.*
7. *Tools* yang digunakan dalam pembanguan *game* ini adalah Unity dan
8. Mixamo.

1.5 Metodologi 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[6].

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 jurnal, artikel dan buku yang berhubungan dengan *game* dan peribahasa Indonesia.

b. Kuesioner

   Pengumpulan data dengan memberikan angket kepada responden.

c. Wawancara

   Wawancara dilakukan kepada guru bahasa Indonesia dan siswa sekolahan untuk mengetahui sejauh mana siswa mengenal peribahasa.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak dalam pembangunan *game* edukasi peribahasa 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 [7].



Gambar 1. 1 Metode GDLC Blitz Game Studio

Penjelasan dari tahap-tahap model GDLC adalah sebagai beriku:

1. *Pitch*

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

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. TINJAUAN PUSTAKA

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 perangkan lunak yang digunakan. Sedangkan perancangan sistem berupa tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan struktur antar muka aplikasi yang akan dibangaun.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

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.