

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan cara hidup sekelompok suku yang berisikan orang - orang pada wilayah atau daerah tertentu yang diwariskan dari satu generasi ke generasi. Di Indonesia, kita bisa menemukan berbagai budaya di sekitar kita, seperti tarian tradisional, masakan khas, senjata, bangunan, musik, dan lainnya. Namun, seiring berjalannya waktu, budaya di Indonesia mulai terlupakan secara perlahan. Hal ini terutama disebabkan oleh masuknya budaya asing yang mudah diterima oleh Masyarakat [1]. Hasil wawancara dengan Yanti Marlina selaku guru Sekolah Dasar Negeri 05 Adipala mengenai Materi pembelajaran mengenai kebudayaan yang masih secara konvensional yang masih menggunakan media cetak atau buku. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dibutuhkan siswa-siswi yang dapat menciptakan sesuatu yang menarik untuk memperkenalkan budaya kita melalui pengembangan *game*. *Game* merupakan industri yang berkembang pesat setiap tahunnya. Salah jenis *game* yang sangat populer di tahun 90-an satu yaitu *game platformer* dan hingga kini masih banyak orang yang menikmati memainkannya. Dalam *game platformer*, pemain harus menggerakkan karakter untuk berlari, melompat, dan menghancurkan rintangan [2].

Pemain dapat mengendalikan karakter menggunakan tombol kiri dan kanan serta tombol untuk melompat untuk menyelesaikan *platform* dan rintangan pada game yang sudah dirancang, tombol lompat digunakan untuk mencegah pemain terjatuh dan gagal pada permainan yang dibuat sehingga tombol lompat menjadi elemen yang paling penting dalam *game genre* ini[3]. *Game* ini digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran. *Game* yang memuat konten pembelajaran disebut permainan edukasi. Tujuan dari permainan edukasi ini adalah untuk membangkitkan minat anak dalam mempelajari konten melalui permainan. Tujuan merasakan kegembiraan adalah untuk membantu anak memahami apa yang disajikan [4].

Game sangat digemari oleh semua kalangan, sehingga *game* edukasi memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuan. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, *game* edukasi dapat membantu pemain menguasai budaya tertentu dengan lebih mudah dan mendalam. Dengan memasukkan elemen-elemen budaya, seperti bahasa, sejarah, adat istiadat, dan seni ke dalam *game*, pemain tidak hanya terhibur, tetapi juga mendapatkan wawasan yang berharga tentang berbagai aspek budaya tersebut. Hal ini menjadikan *game* edukasi sebagai alat yang efektif dalam pembelajaran dan pelestarian budaya [5]. Budaya merupakan identitas nasional yang harus dipertahankan karena memiliki keyakinan yang teguh dan tradisi yang tumbuh di sekelilingnya. Indonesia memiliki warisan budaya yang kaya dan kompleks, mencakup berbagai atribut dan elemen yang unik. Di setiap sudut Nusantara, kita dapat menemukan tarian tradisional yang memukau, musik yang sarat makna, serta adat istiadat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Selain itu, setiap daerah di Indonesia juga menawarkan makanan dan minuman adat yang khas, yang tidak hanya memanjakan lidah, tetapi juga menggambarkan keanekaragaman dan kekayaan budaya bangsa kita. Semua aspek ini membentuk mozaik budaya yang memperkuat identitas nasional dan memperkaya kehidupan masyarakat Indonesia [6].

Perbedaan suku, ras, dan agama menjadikan Indonesia menjadi negara yang perbedaannya dengan kebudayaan dan bahasa yang sangat banyak. Kebudayaan ini merupakan salah satu bentuk keragaman yang menonjol. Seperti yang terlihat dari rumah adat, upacara adat, dan pakaian tradisional. Keanekaragaman budaya ini menjadi kekayaan dan keindahan yang unik bagi Indonesia. Namun, keragaman budaya ini juga membuat Indonesia rentan terhadap konflik dan perpecahan [7]. Seiring berjalannya waktu, kita bisa menciptakan hal-hal menarik untuk memperkenalkan budaya yang berbeda. Seperti yang kalian ketahui, *game* merupakan salah satu media permainan, apapun jenis dari *game* itu sendiri [1].

Sebagian besar *game* tersedia saat ini hanya berfokus pada hiburan tanpa unsur pendidikan. Oleh karena itu, anak cenderung malas dalam belajar dan lebih suka bermain. *Game* dengan unsur edukasi cocok untuk anak-anak. Permainan edukasi memungkinkan anak belajar secara tidak langsung melalui bermain,

sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan [8]. Dalam pengembangan media pendidikan memerlukan metode pengembangan fitur lunak, salah satunya merupakan Metode *Game Development Life Cycle*(GDLC) [9].

Penulis menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam proses perancangan *game*. Metode ini menekankan aspek interaktif dan terdiri dari enam fase pengembangan. Fase-fase tersebut meliputi inisiasi atau pembuatan konsep, *pra-produksi*, produksi, pengujian, beta, dan rilis.[10]. Penerapan Model Pengembangan *Game* GDLC (*Game Development Life Cycle*). Saat membuat *Game Platform* Berbasis *Mobile* yaitu model GDLC sangat cocok untuk digunakan dalam pengembangan *game*, karena dapat membantu tim pengembang dalam membangun *game* [8].

Oleh karena itu, penulis membuat judul penelitian “*Game* Edukasi *Platformer* Tentang Seni Budaya Jawa Tengah Dengan Metode GDLC” Dengan alasan tujuan sebagai sarana menghibur dan memberikan pengetahuan tentang kebudayaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diketahui permasalahan dalam penelitian ini adalah pada Sekolah Dasar Negeri 05 Adipala diperlukannya media tambahan terutama pada pembelajaran seni budaya terutama pada kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 05 Adipala.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pertanyaan peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun *game* edukasi seni budaya menggunakan metode GDLC?
2. Bagaimana cara pengujian fungsionalitas dan kepuasan pengguna dari *game* “*Game* Edukasi *Platformer* Tentang Seni Budaya Jawa Tengah Dengan Metode GDLC” dengan menggunakan *Blackbox* dan *System Usability Scale*?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka untuk mewujudkan penelitian yang sesuai dengan masalah yang ada diperoleh batasan-batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. *Game* yang dibuat merupakan *game offline* yang tidak membutuhkan koneksi *internet*.
2. *Game* hanya dapat dimainkan di perangkat *android*.
3. *Game* dibuat dengan tampilan 2D.
4. *Game* yang dibuat menggunakan perangkat lunak *construct 2*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dijabarkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membangun *Game* Edukasi *Platformer* Tentang Seni Budaya Jawa Tengah Dengan Metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) untuk menambahkan metode pembelajaran seni budaya Jawa Tengah pada siswa kelas IV SD Negeri 05 Adipala.
2. Mengetahui kelayakan dari *Game* edukasi *platformer* tentang seni budaya Jawa Tengah dengan Metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dengan metode pengujian *Black box* dan *System Usability Scale*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat diketahui manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi siswa, *game* edukasi ini dapat digunakan oleh siswa-siswi sebagai sarana pengetahuan tentang kebudayaan.
2. Manfaat bagi peneliti, bisa digunakan pengembangan serta bisa lebih meningkatkan *game* edukasi.