

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game adalah salah satu jenis kegiatan bermain, dimana player mencoba untuk mencapai satu kemenangan dan dilakukan sesuai dengan aturan permainan yang telah dibuat [1]. Dalam perkembangannya, game dapat dibuat untuk membantu mendidik anak dalam mengasah otak dan memikirkan beberapa strategi atau cara untuk menyelesaikan suatu masalah [2][3]. Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi ini, game dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran anak salah satunya metode pembelajaran dengan game edukasi yang menampilkan animasi serta warna-warna yang membuat anak tidak cepat bosan. [4].

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat membuat anak menjadi lebih mudah memahami apa yang mereka pelajari dan juga dapat mempengaruhi hasil belajar [5]. Game edukasi adalah media interaktif yang dapat membantu pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan [6]. Game edukasi di Indonesia sudah banyak berkembang, dari berbagai pembelajaran sudah mulai dikembangkan termasuk game edukasi tentang budaya, mengingat Indonesia merupakan negara kepulauan, maka terdapat banyak pulau dari Sabang sampai Merauke membuat Indonesia kaya akan suku, bahasa, dan budaya [7]. Mengetahui dan memahami budaya merupakan hal yang sangat penting bagi anak-anak, kebudayaan merupakan warisan turun-temurun yang memperkaya identitas [8].

Budaya juga memberikan inspirasi dan semangat dalam kehidupan, memperkaya pengalaman dan pengetahuan, dan membantu memahami dan menghormati budaya orang lain. Oleh karena itu, budaya harus menjadi bagian penting dari Pendidikan dan pembentukan karakter anak-anak sejak dini [9]. Pembelajaran budaya dapat diberikan dengan media game edukasi dengan cara praktek, sifat interaktif pada game membuat game dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang lebih inovatif dan juga sangat

berguna bagi anak-anak khususnya anak-anak usia 2-6 tahun yang ada dilingkungan perpustakaan jalanan Magelang Jawa Tengah [10]. Budaya tokoh Pewayangan merupakan salah satu tradisi yang sangat penting bagi Indonesia khususnya adat Jawa dan memiliki nilai-nilai yang dapat memberikan inspirasi dan semangat dalam kehidupan [11]. Melalui tokoh pewayangan anak-anak dapat mengetahui tradisi dan budaya yang melekat pada masyarakat, khususnya adat masyarakat Jawa. Di pulau Jawa, mitologi wayang merupakan tradisi dan budaya yang telah mendasar dan berperan besar dalam pembentukan karakter dan eksistensi bangsa Indonesia [12]. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya, yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang [13]. Mengangkat tokoh punakawan yang divisualisasikan dengan memberikan sentuhan teknologi adalah salah satu media terbaik untuk mengenalkan budaya kepada anak-anak. Sangat di sayangkan jika tokoh punakawan yang merupakan kesenian masyarakat Jawa hilang dari ingatan masyarakat, karena tersur oleh kebudayaan asing.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melihat peluang untuk merancang game edukasi gunanya untuk membangun nilai-nilai Pendidikan dan budaya pada anak-anak usia dini 2-6 tahun dilingkungan perpustakaan jalan Magelang Jawa Tengah. Peneliti merancang game edukasi dengan tampilan budaya jawa salah satunya tokoh punakawan. Dalam hal ini game edukasi tersebut berupa puzzle, game puzzle adalah salah satu jenis permainan teka-teki namun menurut pengertian secara umum bahwa puzzle adalah salah satu permainan menyusun gambar yang di acak terlebih dahulu sehingga anak mencoba menyusunnya hingga menjadi gambar satu yang utuh [14]. Penggunaan game puzzle sebagai media pembelajaran diyakini dapat membantu meningkatkan daya ingat dan memberikan beberapa manfaat lain, seperti menambah pengetahuan,

menstimulasi kreativitas para pemain dalam menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat, serta mempermudah pembelajaran bagi anak-anak. Dalam rangka memastikan tercapainya tujuan dalam pembuatan game edukasi Wayang ini, peneliti memilih untuk menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) sebagai panduan dalam proses pengembangan. Diharapkan dengan penggunaan metode ini dapat menghasilkan sebuah game edukasi yang tepat sasaran, bermanfaat bagi para pengguna dan dapat meningkatkan minat belajar serta pengetahuan budaya pada anak-anak.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang seperti di 1.1, ada beberapa masalah yang penulis temukan yaitu :

1. Bagaimana rancang bangun game edukasi wayang sebagai media pembelajaran?
2. Apakah game edukasi dapat membantu proses pembelajaran budaya wayang pada anak-anak usia 2-6 tahun?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembuatan game Memory Puzzle memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan game ini menggunakan software Adobe Animate dan beberapa software grafis pendukung seperti Adobe Illustrator.
2. Segmentasi untuk anak umur 2-6 tahun.
3. Game berbasis Dekstop
4. Game bergenre puzzle
5. Tokoh wayang yang di angkat adalah punakawan
6. Pembuatan game ini menggunakan metode MDLC
7. Game ini tidak ada score hanya menekankan edukasi

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa tujuan yaitu :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah game bernama Memory Puzzle bergenre puzzle.
3. Membantu anak dalam proses pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Sebagai sarana salah satu media pembelajaran, dengan cara bermain sambil belajar pada game tersebut.
2. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman dalam pengimplementasian pengetahuan yang didapat selama masa kuliah dan mendapat wawasan tentang membangun sebuah aplikasi game.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan skripsi di uraikan secara sistematika, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang



penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

