

BAB I

PENDAHULUAN

Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman Bidang Warisan Budaya Benda memiliki peran penting dalam pelestarian dan promosi cagar budaya, terutama peninggalan berupa candi-candi bersejarah [1]. Di tengah perkembangan zaman ini, budaya Indonesia mulai tersisihkan secara perlahan akibat derasnya arus budaya asing yang dengan mudah diterima oleh masyarakat. Kondisi ini diperparah dengan kecenderungan anak-anak dan remaja yang lebih menyukai budaya luar dibandingkan budaya lokal, sehingga upaya pelestarian warisan budaya menjadi tantangan tersendiri [2]. Hal ini menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh bidang warisan budaya benda dalam mengenalkan candi kepada generasi muda.

Berdasarkan penelitian yang kami lakukan, sebanyak 60% dari 20 siswa sekolah dasar kelas 4 SD N Selomulyo menunjukkan minat terhadap teknologi terutama *game*. Melihat peluang tersebut, *game* edukasi hadir sebagai solusi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga dirancang untuk merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, serta melatih kemampuan dalam memecahkan masalah. Dengan pendekatan visual dan interaksi langsung, anak-anak tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran [3].

Penggunaan perangkat lunak sebagai pengembangan *game* edukasi interaktif, dinamis, dan menarik secara visual merupakan langkah strategis dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif. Adobe Animate menjadi solusi tepat dalam menggabungkan berbagai aset visual secara menarik ke dalam *game* 2D interaktif.

Melalui pengembangan *game* edukasi pengenalan candi di Sleman menggunakan aplikasi Adobe Animate, Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman dapat memperkenalkan kekayaan budaya lokal dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang mampu menyampaikan nilai-nilai budaya secara interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar. Game edukasi ini dikembangkan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang terdiri dari enam tahapan, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap tahap pengembangan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik [4].

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan *game* edukasi interaktif tentang candi-candi di Sleman yang menarik bagi murid sekolah dasar?
2. Bagaimana efektivitas *game* edukasi interaktif ini dapat mengenalkan murid sekolah dasar terhadap warisan budaya, khususnya candi-candi di Kabupaten Sleman?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang, mengembangkan, dan menilai efektivitas *game* edukasi interaktif yang menarik untuk pengenalan candi di Kabupaten Sleman, dengan menerapkan Adobe Animate sebagai alat bantu dalam pembuatan animasi dan interaksi yang informatif.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Penelitian

Data penelitian ini diambil dari buku “Semesta Candi di Kabupaten Sleman” Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman (2024) dan buku sekolah Dasar “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” Muh. Ekhsan Rifai (2022).

2. Lingkup Pengembangan *game* edukasi interaktif.

Penelitian ini hanya berfokus pada pengenalan candi-candi yang berada di wilayah Kabupaten Sleman, yaitu Candi Prambanan, Candi Ratu Boko, Candi Ijo, Candi Banyunibo, Candi Sambisari, Candi Sari, Candi Kalasan, Candi Kimpulan, Candi Barong, Candi Gebang dan Candi Kedulan. Materi yang digunakan dalam *game* ini meliputi pengenalan nama candi, lokasi, sejarah singkat, dan ciri khas dari masing-masing candi.

2. Sasaran Pengguna *Game*

Game ini ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas 4, sebagai media pembelajaran tambahan yang menyenangkan dan mudah dipahami. Guru dan orang tua dapat berperan sebagai pendamping selama anak memainkan *game*.

3. Platform dan Perangkat

Game dikembangkan pada sistem operasi Windows. pembuatan *asset* dilakukan menggunakan software Adobe Illustrator (2021) sedangkan, Adobe Animate (2022) digunakan untuk mengintegrasikan dan mengembangkan *game* secara keseluruhan.

4. Ruang Lingkup *Fitur Game*

Game mencakup *fitur* dasar seperti pengenalan materi, animasi interaktif, kuis pilihan ganda, dan indikator sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. *Game* tidak mencakup *fitur multiplayer*, koneksi *daring*, ataupun *fitur* pembaruan konten secara *real-time*.

5. Parameter Pengujian

Pengujian dilakukan secara terbatas kepada sejumlah siswa sekolah dasar dan fokus pada aspek tampilan visual, interaktivitas, pemahaman materi, serta minat siswa terhadap konten budaya lokal. Uji coba dilakukan secara langsung (*offline*).

6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara singkat kepada mitra (Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman), serta kuesioner sederhana untuk mengukur tingkat ketertarikan dan pemahaman siswa setelah menggunakan *game*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teknis maupun non-teknis sebagai berikut:

a. Manfaat Teknis

1. Memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis *game* edukasi interaktif yang menarik.
2. Menyediakan alternatif media edukatif berbasis *desktop* yang dapat digunakan tanpa koneksi internet.
3. Menunjukkan pemanfaatan Adobe Animate sebagai alat efektif dalam pembuatan *game* edukatif 2D dengan animasi dan interaksi sederhana.

b. Manfaat Non-Teknis

1. Membantu siswa sekolah dasar di Sleman mengenal dan memahami warisan budaya lokal dengan cara yang menyenangkan.
2. Mendukung upaya Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman dalam menyebarluaskan informasi budaya secara kreatif dan modern.
3. Mendorong keterlibatan guru dan orang tua dalam pembelajaran budaya melalui media digital.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini disusun secara sistematis dalam lima bab utama untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Berisi uraian mengenai latar belakang masalah yang melandasi penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan secara keseluruhan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Memuat kajian pustaka yang relevan sebagai dasar teoritis dalam mendukung penelitian. Dalam bab ini dijelaskan berbagai konsep yang berkaitan dengan *game* edukasi, media pembelajaran interaktif, perangkat lunak yang digunakan karakteristik anak usia sekolah dasar, konsep multimedia, serta pengetahuan mengenai cagar budaya candi.

Bab III Metodologi Penelitian

Menjelaskan metode yang digunakan dalam proses pengembangan, meliputi alur penelitian, pendefinisian masalah, analisis kebutuhan (baik kebutuhan fungsional maupun non fungsional), serta tahapan pra-produksi yang mencakup perancangan konsep, desain, dan pengumpulan materi.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Menguraikan hasil dari proses produksi dan pasca-produksi, termasuk proses integrasi aset, rendering, pengujian fungsionalitas media, serta strategi distribusi. Pada bab ini juga disajikan pembahasan mengenai hasil evaluasi terhadap media yang dikembangkan.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran yang dapat dijadikan masukan untuk pengembangan lebih lanjut oleh pihak lain atau peneliti selanjutnya.