

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai atas budayanya, banyak warisan budaya bangsa Indonesia, salah satunya adalah batik. Batik sudah lama dikenal sebagai warisan budaya Nusantara. Sejak tanggal 2 Oktober 2009 *United Nations Education Scientific and Culture Organisation* (UNESCO) menetapkan bahwa batik sebagai salah satu Warisan Budaya Dunia yang dihasilkan oleh Bangsa Indonesia (Kristiani Herawati, 2010: 111). Meskipun batik sudah menjadi warisan budaya yang diakui oleh dunia, tetapi nyatanya nilai-nilai kebudayaan saat ini sudah mulai sedikit luntur termakan oleh zaman. Oleh karena itu dibutuhkan cara untuk dapat mengatasi krisis budaya saat ini.

Pengenalan budaya akan lebih efektif dan cepat diterima pada anak-anak, terutama pada anak usia 7-12 tahun, Karena pada usia 7-12 tahun anak-anak memiliki semangat belajar dan rasa keingin tahun yang tinggi. Menurut Behrman Kliegman dan Arvin (2000) usia 6-12 tahun merupakan masa dimana anak-anak memiliki kekuatan kognitif untuk memikirkan banyak faktor secara simultan memberikan kemampuan kepada anak-anak untuk mengevaluasi diri. Menurut Ratih Zulhaqqi, M. Psi, psikolog anak dari klinik tumbuh kembang kancil, usia 7 tahun anak dianggap paling siap secara fisik maupun psikis, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada anak 7-12 tahun sangat baik untuk mulai mengenalkan

pembelajaran, ditambah lagi didukung dengan menggunakan media belajar yang diminati mereka.

Game merupakan media hiburan yang dapat digunakan oleh setiap kalangan dan dapat digunakan untuk menghilangkan rasa jenuh. *Game* juga bisa menjadi media pembelajaran alternatif (*Game* Edukasi) dengan harapan efektif untuk diterapkan. Menurut Maria Virvou dengan teknologi *game* dapat digunakan untuk membuat perangkat lunak sebagai media pembelajaran yang lebih memotivasi dan menarik, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Disisi lain bahwa bermain *game* merupakan aktivitas yang tidak asing lagi bagi sebagian besar anak. Bahkan tidak sedikit anak-anak yang bermain *game* merupakan sebuah hobi.

Android adalah sistem operasi *mobile* yang didasarkan pada versi modifikasi dari Linux (DiMarzio (2017:2-3)). Sistem Operasi Android saat ini telah mendominasi perangkat *mobile* di seluruh penjuru dunia. Berdasarkan laporan yang bertajuk Global Stashot: Digital in Q3 2017, menunjukkan bahwa sebanyak 72,9 persen pengguna piranti bergerak global menggunakan SO Android. Hanya 19,4 persen yang menggunakan iOS Apple, dan sisanya menggunakan SO lainnya.

Atas latar belakang tersebut, peneliti ingin membuat sebuah media pembelajaran untuk platform sistem operasi Android berupa *game* edukasi pembelajaran tentang batik yang dapat mempermudah proses belajar sekaligus menarik minat anak usia 7-12 tahun untuk belajar batik, dengan konsep belajar sambil bermain. Peneliti menuliskannya dalam sebuah penelitian dengan judul

“Perancangan *Game* Edukasi MBATIK (Mari Menenal Batik) untuk anak usia 7-12 Tahun Menggunakan Adobe Animate CC Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti membuat rumusan masalah yaitu Bagaimana menarik minat anak usia 7-12 tahun untuk belajar batik

1.3 Batasan Penelitian

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini ditujukan untuk anak-anak kisaran usia 7 sampai 12 tahun
2. *Game* ini berbasis android
3. Versi Android yang digunakan minimum versi 5.0 (*Gingerbread*) hingga versi 8.0 (*Oreo*)
4. *Game* ini berbentuk 2D
5. *Game* ini dimainkan secara perseorangan (*singleplayer*)
6. *Game* ini tidak memerlukan koneksi internet (*offline*)
7. Motif batik pada *game* ini hanya diambil 10 motif dari pulau jawa
8. Menggunakan Bahasa pemrograman Actionscript 3.0
9. Perancangan *game* ini menggunakan Adobe Collection, dengan *game engine* yaitu Adobe Animate CC 2018 sebagai aplikasi penunjang utama. Menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop sebagai aplikasi desain dan *interface game*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menarik minat anak usia 7-12 tahun supaya mau sekaligus termotivasi untuk belajar tentang batik.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari dari Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Ikut serta dalam melestarikan budaya Indonesia
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata I Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

1.5.2 Bagi Pengguna

1. Tertarik untuk mempelajari salah satu budaya Indonesia yaitu batik
2. Membuat pembelajaran budaya batik lebih menyenangkan
3. Mempermudah pembelajaran batik
4. Dapat belajar batik sekaligus bermain
5. Ikut melestarikan budaya Indonesia dengan mengenal dan mempelajari batik

1.5.3 Bagi Universitas

Hasil dari penelitian ini mudah-mudahan bermanfaat bagi seluruh mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dan dapat menambah keilmuannya serta sebagai bahan acuan bagi yang berminat dalam pembahasan yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode pengamatan yang melibatkan semua indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, pembau, perasa). Pencatatan hasil dilakukan dengan cermat dan teliti.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode mengumpulkan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan narasumber.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis, buku, maupun internet.

1.6.2 Metode Pengembangan

Pada proses pengembangan sistem menggunakan metode yang dikenal dengan nama *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk mengembangkan *game* agar dapat lebih terstruktur dan teratur. Metode ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assesmbly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).

1.6.3 Metode Testing

Pada tahap pengujian peneliti melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan *Alpha testing* dan *beta testing*.

1.7 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penelitian ini, maka peneliti mengelompokkan materi penelitian menjadi lima (V) bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori - teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas tentang analisis permasalahan yang ada, analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas implementasi *game* edukasi yang telah dibuat dan melakukan pembahasan dari hasil uji coba aplikasi yang dibuat.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN