

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lampung sebagai pintu gerbang utama pulau Sumatera, Lampung memiliki dua adat yaitu Lampung Pepadun dan Lampung Sai Batin. Dari kedua suku ini Lampung memiliki beraneka ragam budaya yang menarik, khususnya di bidang tarian, pakaian, rumah dan acara adat. Masyarakat Lampung adalah masyarakat yang menghargai seni tetapi untuk serius menekuni dibidang ini. Sejauh ini masyarakat Lampung masih menganggap seni hanya sebagai pengisi waktu luang saja. Oleh karena itu sebagai objek yang sebenarnya sangat potensial untuk mendatangkan devisa tersendiri. Faktor tersebut dapat menjadi sebab menurunnya minat generasi muda Lampung untuk memperhatikan dan tertarik dengan seni budaya sendiri. Dengan keadaan sekarang ini perlu diperhatikan makna sesungguhnya dari kesenian itu dan faktor pengembangan kreatifitas di daerah Lampung.

Dikutip dari halaman resmi Pemerintah Provinsi Lampung mencatat pada 2019 bahwa keberagaman budaya di daerah Lampung sangat beragam dan mempunyai arti penting dalam perspektif sejarah, warisan dan kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban. Lampung mempunyai bentuk dan arsitektur budaya dan kebiasaan di daerah masing-masing sesuai dengan budaya lokal masyarakat setempat pada umumnya. Namun, nilai-nilai kebudayaan di Indonesia perlahan-lahan mulai luntur, terutama daerah Lampung. Ada dua faktor yang mempengaruhi lunturnya budaya daerah Lampung, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya ialah masyarakat Lampung khususnya di kalangan remaja lebih tertarik terhadap budaya luar dibandingkan dengan budaya daerah, rendahnya apresiasi masyarakat terhadap nilai-nilai budaya daerah, dan adanya pandangan bahwa kebudayaan itu statis. Karna kalangan remaja beranggapan bahwa budaya daerah dinilai kuno sedangkan budaya Barat/ asing dinilai lebih mengikuti era perkembangan zaman. Sehingga masyarakat lebih terbuai oleh kehidupan *modern* dan mulai melupakan nilai-nilai yang diwariskan oleh nenek moyang

mereka. Sebagai contoh, bahasa daerah, tarian daerah, lagu daerah, adat dan tradisi Indonesia perlahan-lahan mulai luntur.

Sementara faktor eksternalnya ialah derasnya arus informasi yang masuk ke Indonesia yang mempengaruhi terkikisnya budaya daerah yang ada di Indonesia (daerah Lampung). Banyak budaya asing yang masuk ke Indonesia, khususnya budaya barat yang datang dan tumbuh di Indonesia. Budaya-budaya barat ini tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya yang ada. Contohnya para remaja tidak ingin dikatakan kuno atau kampungan jika tidak mengikuti cara berpakaian ala barat, karena dinilai *modern* dan mengikuti perkembangan zaman meski memperlihatkan aurat yang dilarang oleh agama maupun bertentangan dengan adat istiadat masyarakat daerah secara turun temurun. Hal ini juga dipengaruhi karena kurangnya sosialisasi akan budaya daerah Lampung sendiri, sehingga para remaja daerah tidak mengetahui budayanya sendiri dan malas untuk mempelajari budayanya. Faktor inilah yang mempengaruhi mengapa minat masyarakat menjadi berkurang terhadap budaya daerah Lampung. Sedangkan banyak wisatawan luar yang mengapresiasi kebudayaan daerah yang ada di Indonesia dibandingkan masyarakat Indonesia sendiri. Sehingga dapat kita simpulkan bahwa remaja daerah Lampung kurang mencintai budaya daerahnya sendiri dibandingkan dengan remaja asing yang mulai masuk ke Indonesia. Dengan minat yang kurang tersebut hendaknya kita sebagai masyarakat Indonesia harus melestarikan kebudayaan sendiri.

Oleh karena itu dalam rangka mempersiapkan sarana pengembangan pengetahuan terkait budaya daerah Lampung bagi generasi berbakat dalam membudayakan keberanian prestasi serta banyak berkesempatan untuk pementasan karya seninya, maka dibutuhkan suatu wadah agar budaya daerah Lampung tidak punah begitu saja. Selama ini pembinaan karya seni dirasakan kurang memikat generasi muda disebabkan karena tidak adanya kreativitas dan pembaharuan. Dengan demikian mereka lebih cenderung memilih budaya luar yang menampilkan ide ide baru seperti erotis, riang, bebas, mudah dan lebih variatif. Upaya pelestarian kebudayaan mengalami banyak tantangan, salah satunya dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi. Kemajuan

teknologi membawa pengaruh bagi masyarakat, salah satu diantaranya mulai menjamurnya berbagai macam *game*.

Dikutip dari halaman data Indonesia, mencatat pada 2022 berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022. Jumlah itu meningkat 6,78% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Hal itu pun membuat tingkat penetrasi internet di Indonesia menjadi sebesar 77,02%. Salah satu jenis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah perkembangan pada dunia *game*. *Game* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi yang sangat banyak diminati oleh kalangan tua, muda dan anak yang pada umumnya untuk memperoleh kesenangan dan mengisi waktu kejenuhan semata, namun dengan kemajuan teknologi saat ini berbagai macam *game* telah tercipta tidak hanya untuk tujuan kesenangan, namun dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran untuk peningkatan mutu pendidikan (Wahid Abdul, 2020).

Game edukasi adalah salah satu contoh dari media pembelajaran melalui *game*. *Game* edukasi menerapkan sistem pembelajaran langsung dengan pola *learning by doing*. Proses pembelajaran yang dilakukan dapat melalui tantangan-tantangan dan pertanyaan-pertanyaan edukatif yang ada dalam permainan *game*. Pembuatan *game* edukasi yang digunakan pada android merupakan media pembelajaran sekaligus hiburan dimana konsepnya anak-anak bisa belajar sambil bermain. *Game* juga merupakan sebuah sarana alternatif untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang semakin terlupakan karena mudah diterima oleh semua kalangan dan sangat diminati anak-anak (Renavitasari, 2019). Manfaat lainnya ialah mengasah otak dalam berfikir dan meningkatkan daya ingat karena *game* dimainkan berulang-ulang dan terus-menerus sehingga materi atau pembelajaran didalamnya mudah dipahami oleh pemain (Edora, 2020). Sehingga dengan begitu, adanya *game* edukasi terkait pengenalan Budaya daerah Lampung ini, diharapkan dapat melestarikan dan mengembangkan budaya daerah Lampung.

Melihat pentingnya sistem tersebut, maka sistem tersebut digunakan sebagai bahan penelitian untuk skripsi. Adapun judul yang dibuat adalah

“Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Budaya Daerah Lampung Berbasis *Mobile*.” Bertujuan untuk melestarikan budaya daerah Lampung agar tidak punah begitu saja.

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka ruang lingkup penelitian dalam pembuatan sistem yang akan dibuat dengan batasan sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada wilayah Provinsi Lampung khususnya Kota Bandar Lampung dan Kabupaten Lampung Selatan serta Sekolah SD Negeri 2 Sidosari.
2. Penelitian berfokus pada *game* edukasi dan pengenalan budaya Lampung berbasis *mobile*.
3. Aplikasi *game* edukasi ini menampilkan gambar tebak-tebakan dalam bentuk kuis seperti rumah adat, pakaian adat, alat musik serta tebak kata dalam Bahasa daerah Lampung, tebak lagu dan tarian daerah.
4. *User* target adalah anak usia sekolah : Sekolah Dasar kelas 4-6 dan Sekolah Menengah Pertama (SMP).
5. Penelitian ini dibatasi hanya sekedar dari perancangan, pembuatan dan uji coba internal dan tidak terintegrasi dengan basis data budaya daerah Lampung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka adapun rumusan masalah yang akan dibahas yakni:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *game* edukasi mengenal budaya Lampung berbasis *Mobile* ?
2. Bagaimana melestarikan budaya daerah Lampung kepada anak usia sekolah dengan memanfaatkan teknologi yang ada (*gadget*) ?
3. Bagaimana membuat anak usia sekolah dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang budaya daerah Lampung secara bertahap dan terstruktur sambil bermain?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka adapun tujuan dari penelitian ini, adalah :

- a. Menganalisis atau mengidentifikasi problematika dan faktor-faktor yang mempengaruhi permasalahan pada anak-anak dan remaja daerah Lampung Selatan (khususnya Natar) mengenai kurangnya melestarikan budaya daerah.
- b. Memperkenalkan dan melestarikan beragam kebudayaan daerah Lampung dengan cara yang menarik.
- c. Merancang dan membangun aplikasi *game* edukasi yang menambah wawasan pengetahuan anak-anak dan remaja khususnya mengenai budaya daerah Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dua hal, diantaranya :

a. Manfaat Teoristis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan atau pengetahuan dan informasi mengenai kebudayaan daerah lampung dengan memanfaatkan teknologi bagi pembaca. Sehingga informasi dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan bagi peneliti lain dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan media pembelajaran serta *game* edukasi yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada anak-anak dan remaja mengenai kesulitan dalam melestarikan budaya daerah.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, informasi dan referensi kepada jajaran kampus (kepala pimpinan serta jajarannya, staff karyawan, dosen dan mahasiswa) pada bidang ilmu komputer dan kebudayaan dalam mengembangkan aplikasi *mobile* guna mempermudah dalam mengenalkan budaya daerah Lampung.

2. Bagi Masyarakat

- a. Menambah wawasan kebangsaan dan kebudayaan bagi anak-anak sejak dini dan meningkatkan ketertarikan dalam mengenal kebudayaan yang ada di daerah Lampung.
- b. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan pada pembelajaran di sekolah mengenai budaya daerah Lampung.

3. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung

Membantu penyebaran dan melestarikan informasi dibidang kebudayaan dan adat istiadat daerah Lampung.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengetahuan ilmu serta wawasan mengenai pengembangan aplikasi *mobile* guna mempermudah masyarakat mengenal budaya daerah Lampung secara luas, sehingga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi baru dalam mengembangkan ide-ide/ gagasan serta peluang usaha dalam pengembangan penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi proposal ini, maka laporan penelitian ini disusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan tercantum antara lain latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti. Penelitian yang menggunakan analisis statistic, bab ini memuat kerangka pikir dan hipotesis (bila diperlukan).

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi objek penelitian, alat dan bahan, metode pengumpulan data, prosedur penelitian, pengukuran variabel dan metode analisis (metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dipakai dan metode analisis data).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini disajikan hasil, implementasi, analisis dan pembahasan penelitian. Hasil dan implementasi dapat berupa gambar/alat program dan aplikasinya. Untuk penelitian lapangan hasil dapat berupa data (kualitatif dan kuantitatif). Analisis dan pembahasan berupa hasil pengolahan data.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini disajikan kesimpulan dan saran dari penulis berdasarkan hasil dan pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN