

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia. Pulau-pulau dari Sabang hingga Marauke sehingga Indonesia memiliki kekayaan budaya. Tentunya setiap daerah memiliki kebiasaan, tradisi dan ciri khas masing-masing yang menjadi ciri khas daerah masing-masing. Mulai dari bahasa, pakaian, rumah adat dan kesenian muncul dalam bentuk alat musik, lagu dan tarian. Setiap daerah memiliki ciri budaya yang unik dan menunjukkan identitas daerah tersebut.

Lampung merupakan provinsi yang berada diujung pulau sumatra dan menjadi pintu gerbang masuk Pulau Sumatera, sehingga lampung pun meliki budaya yang beragam juga termasuk musik tradisional. Karena Lampung merupakan pintu gerbang pulau sumatra maka musik tradisional Lampung yang kita kenal saat ini merupakan bentuk dari proses akulturasi dan telah bertemu dengan musik tradisional daerah-daerah lain terutama Jawa yang diperkaya dengan warna musik Melayu.

Musik tradisional merupakan salah satu jenis musik yang diturunkan dari generasi ke generasi dan dipelihara sebagai sarana hiburan. Musik tradisional memiliki karakteristik khas, baik dari segi melodi, aransemen khas. Musik jenis ini tidak ditulis atau didokumentasikan dan diturunkan dengan cara lisan. Untuk lebih jelasnya. Musik tradisional memiliki ragam jenis dan bentuknya sesuai dengan daerah-daerah asalnya dan menggunakan bahasa, gaya, dan tradisi khas daerah.

Alat musik tradisional Lampung adalah alat musik yang pada umumnya digunakan untuk acara-acara adat resmi, seperti menyambut tamu istimewa, digunakan juga sebagai sarana hiburan masyarakat dan pendamping kesenian tari tradisional di provinsi Lampung. Namun seiring perkembangan zaman, kurang kepedulian masyarakat khususnya anak muda akan pentingnya

pelestarian kebudayaan terutama pada alat musik tradisional Lampung. anak-anak lebih mengenal dan lebih tertarik pada alat musik modern dibandingkan alat musik tradisional.

Untuk mempertahankan dan melestarikan alat musik tradisional Lampung diperlukan pengenalan sejak dini tentang alat musik tradisional Lampung dalam mengangkat dan menumbuhkan kembangkan mencintai budaya-budaya lokal. Pengenalan awal alat musik tradisional Lampung ini biasanya dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar, pengenalan kebudayaan Lampung disampaikan dalam pelajaran muatan lokal.

Berdasarkan observasi terhadap siswa yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 3 Way Urang, diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang diberikan kurang variatif sehingga kurang minatnya siswa dalam pembelajaran. Dari hasil *survei* yang dilakukan menggunakan kuesioner online diperoleh hasil 51,7% siswa belum mengetahui alat musik tradisional Lampung.

Pada jenjang sekolah dasar, minat siswa pada jenjang ini lebih terfokus pada hal-hal yang unik, menarik dan juga menyenangkan. Implikasinya, siswa akan cenderung memiliki rasa penasaran dan rasa ingin mencoba terhadap hal-hal yang menurutnya baru, salah satunya dengan menggunakan game. Dengan game edukasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Ratih Wulandari, pada tahun 2017, multimedia interaktif bermuatan game sangat efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Game edukasi merupakan sebuah permainan yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain, game edukasi sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan game, bukan termasuk dalam genre game yang sebenarnya dan bertujuan memancing minat anak sambil belajar. Menurut Tri Parjiyanto, pada tahun 2017 diperlukan adanya sebuah media pembelajaran berupa game edukasi yang mampu memberi efek menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajarannya, sehingga siswa mampu dengan mudah menerima materi yang diberikan oleh para pendidik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis bermaksud untuk merancang sebuah *game* edukasi pengenalan alat musik tradisional

Lampung sebagai media alternatif dalam upaya penyebaran dan pelestarian keanekaragaman alat musik tradisional Lampung. Pengembangan *game* edukasi akan menampilkan informasi tentang macam-macam alat musik tradisional Lampung yang berasal dari beberapa daerah di Lampung, dengan menyisipkan gambar dan suara, selain itu juga disisipkan *game* edukasi berupa *game quiz*. Penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk pengenalan awal kebudayaan daerah dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang diharapkan mampu memberikan informasi yang menarik.

Oleh karena itu, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “*Game* Edukasi Mengetahui Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Algoritma *Shuffle random*”. Dalam prosesnya pertanyaan-pertanyaan yang ada pada *game* akan diacak sehingga pemain tidak mudah menebak pertanyaan selanjutnya. *Game* ini menggunakan metode algoritma *Shuffle random*. Menurut Andrea, pada tahun 2015, *Shuffle random* adalah pengacakan urutan indeks dari sebuah record atau array. Pengacakan ini diibaratkan pengocokan pada dek kartu, dimana semua kartu dikocok sehingga susunannya teracak. Perancangan *game* edukasi ini diharapkan bisa digunakan dalam pelestarian alat musik tradisional Lampung dan pengenalan kebudayaan.

1.2 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. *Game* ini ditujukan untuk pengenalan awal tentang alat-alat musik tradisional Lampung.
2. *Game* ini menggunakan alat musik tradisional Lampung Gamolan, gambus, serdam, terbang dan bende sebagai medianya.
3. *Game* ini termasuk jenis *game* edukasi ditujukan untuk media edukasi pengenalan alat musik tradisional Lampung.
4. *Game* ini berbasis android dan dimainkan secara *singleplayer*
5. *Game* ini dijalankan secara offline.
6. Objek penelitian ini bertempat di SD Negeri 3 Way Urang

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat *game* edukasi pengenalan alat musik tradisional Lampung?
2. Bagaimana cara kerja Aplikasi *Game* Pengenalan aplikasi alat musik tradisional Lampung?
3. Apakah *Game* edukasi pengenalan alat musik tradisional lampung memberikan manfaat bagi edukasi pada siswa SD?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Memperkenalkan alat musik tradisional lampung dalam melestarikan kebudayaan lampung.
2. Menjadikan media edukasi pembelajaran musik tradisional kepada masyarakat khusu siswa sekolah dasar.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menjadi media edukasi alat musik tradisional bagi masyarakat khususnya siswa sekolah dan kalangan muda.
2. Menambah wawasan tentang kebudayaan alat musik tradisional lampung.
3. Melestarikan kebudayaan alat musik tradisional lampung.
4. Memberikan daya tarik kepada kalangan muda dengan menampilkan alat musik tradisional dalam bentuk *game* .

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini menggunakan kerangka penulisan yang tersusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas kajian pustaka dan dasar teori yang berkaitan dengan penelitian pembangunan *game* dengan metode *Game development life cycle*.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Membahas metodologi yang digunakan dalam penelitian dalam perancangan pembangunan *Game* edukasi mengenal alat musik tradisional lampung menggunakan metode *Game development life cycle*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang desain aplikasi yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan Aplikasi yang dibuat dan yang telah diuraikan di bab-bab sebelumnya.