

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan pengaruh yang sangat besar untuk kehidupan sehari-hari. Dengan begitu kita dituntut untuk menjadi manusia yang lebih pintar. Yang semula ponsel digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang ponsel bisa digunakan untuk melakukan banyak hal, ponsel berbasis komputer ini lalu dinamakan ponsel pintar atau lebih populer disebut smartphone. Penggunaan smartphone, ipad, tablet dan tablet pc lebih banyak digunakan saat ini dari pada personal computer karena mudah dibawa, ringan, hemat tempat dan biaya.

Game merupakan permainan yang menyenangkan apalagi dengan fitur-fitur canggih yang membuat tampilan lebih menarik. Menurut Samuel Henry "Game adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak-anak." Oleh karena itu anak-anak sangat menyukai game jenis apapun. Ada berbagai macam game, ada game online, game offline dan game edukasi. Game edukasi adalah sebuah permainan yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki

tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari game edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah.

Lagu daerah merupakan musik, lirik dan nada yang bergabung dan menghasilkan suatu irama berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Pada umumnya pencipta lagu daerah ini tidak diketahui lagi alias noname.

Kebudayaan merupakan suatu hal yang berkaitan dengan budi pekerti seseorang individu. Sedangkan Menurut Andreas Eppink “Kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual, dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.”

Karena berkembangnya zama yang begitu pesat maka perlahan kebudayaan daerah akan luntur. Oleh karena itu kita sabagai penerus bangsa harus menjaga kebudayaan kita agar tidak terkikis oleh zaman. Dengan adanya game ini penulis berharap agar anak-anak bisa mengenali lagu derah serta kebudayaan yang ada di Indonesia lebih spesifiknya di pulau Madura.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan sistem aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Daerah Madura Berbasis Android?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Daerah Madura Berbasis Android agar dapat meningkatkan daya ingat lagu daerah tersebut pada anak?

1.3 Batasan Masalah

Agar tujuan utama tercapai dan pembahasan tidak meluas serta tidak menjadikan adanya penyimpangan permasalahan, maka penulis membuat batasan masalah yang akan dikaji berbagai berikut :

1. Aplikasi yang dibahas melingkupi materi tentang pengenalan Game Edukasi Pengenalan Budaya Daerah Madura Berbasis Android yang menggunakan metode literatur yakni mengumpulkan data dengan cara membaca buku-buku referensi untuk menunjang dalam pembuatan aplikasi.
2. Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Daerah Madura Berbasis Android ini akan menggunakan animasi yang menarik serta adanya lirik pada setiap lagunya

menjadikan anak tidak bosan dan mudah mengingat lagu tersebut.

3. Didalam aplikasi ini terdapat lagu-lagu daerah di Madura.
Jenis-jenis lagu diantaranya :

- Ole-olang
- Tondu' Majang
- Kembhang Melate
- Pajjar Laggu
- Kerabhan Sape
- Nyello Aeng
- Lir-salir
- Poernama E Penggir Sareng
- Potre Madhura
- Ghai Bintang
- Gelang Soko
- Soto Madura

4. Kebudayaan daerah Madura dalam aplikasi terdapat 3 jenis diantaranya :

- Rumah Adat
- Pakaian Etnis
- Tarian Adat

5. Kebudayaan mengambil study kasus daerah Bangkalan.
6. Game ini mempunyai 2 macam permainan yang pertama soal-soal terdapat 10 soal . Yang kedua puzzle terdapat 5 level dalam satu level ada satu puzzle semakin tinggi semakin rumit potongannya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk sarana komunikasi
2. Untuk sarana pendidikan
3. Untuk perkembangan otak anak
4. Untuk melestarikan lagu daerah serta kebudayaan daerah
Madura

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Melatih motorik kasar. Dengan melakukan kegiatan bernyanyi anak dapat juga melakukannya dengan menari, bergaya, berjoget dan lain-lain. Dan hal ini bisa meningkatkan dan melatih gerakan motorik anak.
2. Melatih kognitif dan perkembangan bahasa anak. Bernyanyi tentu saja tidak bisa lepas dari kata dan kalimat yang harus diucapkan. Dengan bernyanyi dapat melatih peningkatan kosa kata dan juga ingatan memory otak anak.
3. Agar aplikasi yang dibuat dapat digunakan untuk proses belajar mengajar dan dapat berpengaruh baik pada anak-anak serta dapat melestarikan budaya khususnya di Madura.

1.6 Metodologi

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini,diantaranya :

1. Metode Literatur

Metode Literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri

sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, istilah Studi Literatur ini juga sangat familier dengan sebutan studi pustaka. Dalam sebuah penelitian yang hendak dijalankan, tentu saja seorang peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti.

2. Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada subyek penelitian. Teknik observasi sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis hendaknya dilakukan pada subyek yang secara aktif mereaksi terhadap obyek.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan beberapa bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam Tugas Akhir ini yang secara garis besar berisi tentang pengertian kebudayaan Madura.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan Game Edukasi Pengenalan Budaya Madura Berbasis Android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan Tugas Akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.

Halaman ini sengaja dikosongkan