BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara terbesar di Asia Tenggara, luas wilayah Indonesia membentang dari Sabang di pulau Sumatra sampai Merauke di pulau Papua, selain wilayahnya yang besar Indonesia juga memiliki banyak sekali suku bangsa, bahasa, adat istiadat, seni dan budaya pada masing-masing daerahnya. Salah satunya adalah Ibukota Negara Indonesia yaitu Jakarta, rata-rata penduduk asli Jakarta adalah suku betawi. Walaupun dikenal sebagai Ibukota negara, Jakarta juga memiliki banyak kesenian dan kebudayaan.

Keanekaragaman seni dan budaya yang ada di Jakarta tercermin dari berbagai aspek kehidupan masyarakatnya, dimana pada setiap kebudayaan yang ada di Jakarta sudah menjadi ciri khas Jakarta. Bahkan dari berbagai macam seni dan budaya yang ada di Indonesia sudah diakui oleh UNESCO.

Pada sektor pendidikan pembelajaran tentang seni dan budaya di sekolah masih sangat kurang sehingga mengurangi minat para generasi muda untuk mempelajari kesenian tradisional. Kurangnya minat generasi muda terhadap kesenian tradisional, disebabkan karena tidak adanya pihak yang memberikan pengenalan budaya lokal sejak dini terhadap anak-anak".

Pada SMA Negeri 1 Bekasi terdapat mata pelajaran seni dan budaya yang masuk dalam kurikulum 2013. Namun pemberian materi tentang seni dan budaya yang didapatkan siswa haya 2 kali dalam satu minggu, dan selama ini proses pembelajaran seni dan budaya yang diberikan hanya berpanduan dalam buku yang dimiliki oleh guru seni dan budaya SMA Negeri 1 Bekasi. Selain itu SMA Negeri 1 Bekasi juga memberikan praktek kepada para siswa, yang diberikan hanya 3 kali dalam satu semester.

Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi pada saat terdapat dampak positif dan dampak negatif dalam upaya pelestarian seni dan buaya Indonesia khususnya seni dan budaya betawi. Dampak negatif dari kemajuan teknologi pada saat ini menyebabkan nilai kebudayaan didalam masyarakat khususnya seni dan budaya mulai tergeserkan oleh kesenian negara lain, pergeseran tersebut dikarenakan seni dan budaya dari berbagai negara lain yang sangat mudah masuk dan tersebar luas di Indonesia melalui berbagai macam media yang ada pada saat ini. Selain itu, faktor lain penyebab seni dan budaya betawi semakin terpinggirkan karena masih banyak masyarakat khususnya anak muda yang seharusnya menjadi generasi penerus merasa malu apabila masih menggunakan kesenian lokal daerah. Faktor tersebut menyebabkan mereka lebih memilih untuk menggunakan kesenian negara lain yang mereka anggap lebih modern dibandingkan dengan kesenian Indonesia sendiri.

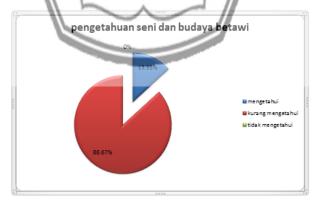
Selain dampak negatif pesatnya teknologi dalam upaya pelestarian seni dan budaya betawi, terdapat pula dampak positif dari teknologi dalam memajukan dunia pendidikan khususnya pembelajaran tentang seni dan budaya betawi.

Dengan adanya berbagai model pembelajaran yang memanfaatkan komputer sehingga dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi tentang seni dan budaya betawi. Salah satu contoh pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi adalah pembelajaran multimedia.

Dengan menggunakan teknologi multimedia terdapat beberapa metodemetode pembelajaran yang sangat baik, salah satunya adalah menggunakan metode *edutainment*, karena dengan *edutainment* metode pembelajaran dapat dihubungkan dengan hiburan. Dengan menggunakan metode ini proses pembelajaran tidak monoton karena hanya dalam bentuk teks atau gambar yang ada pada buku saja namun bisa dalam bentuk yang lainnya seperti *game edukasi* sehingga metode pembelajaran ini menjadi lebih menarik untuk digunakaan. Penggunaan *game edukasi* memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini dengan dipadukan dengan pembelajaran-pembelajaran sehingga dapat menarik keinginan untuk mempelajarinya. Penggunaan *game* dapat menjadi sarana belajar yang efektif untuk memperkenalkan beragam pengetahuan kepada anak mulai dari pengetahuan tentang alam, tentang sejarah dan juga pengetahuan tentang seni dan budaya betawi.

Dengan menenerapkan pembelajaran multimedia dalam bentuk game edukasi diharapkan dapat membantu sistem pembelajaran tentang seni dan budaya yang ada pada saat ini. Karena dengan menggunakan game edukasi tidak hanya dapat menambah motivasi belajar saja namun dapat memberikan rasa nyaman dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan yang masih sulit dikembangkan dalam metode pembelajaran yang lama.

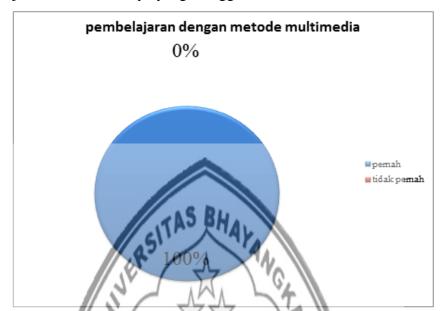
Penggunaan game edukasi sebagai sarana pembelajaran untuk mengenalkan seni dan budaya betawi diharapkan menjadi sarana pembelajaran yang efektif, sesuai dengan hasil survey dalam bentuk angket yang diisi oleh siswa siswi kelas XI di SMA Negeri 1 Bekasi yang dilakukan oleh penulis mengenai metode sistem pembelajaran multimedia interaktif seni dan budaya betawi dalam bentuk game edukasi. Dari 30 responden yaitu siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bekasi, 86.67% siswa menyatakan hanya sedikit tahu tentang seni dan budaya betawi, sedangkan 13.33% menjawab mengetahui semua seni dan budaya betawi, dan 0% yang menjawab tidak tahu sama sekali seni dan budaya betawi.



Gambar 1.1 grafik pengetahuan seni dan budaya betawi

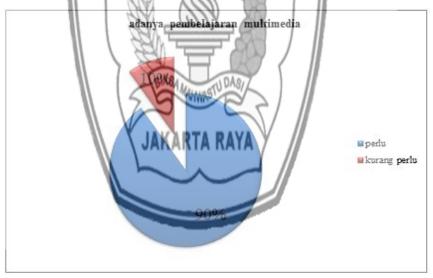
Pada saat ini proses pembelajaran hanya berfokus kepada buku panduan yang dimiliki oleh guru seni dan budaya SMA Negeri 1 Bekasi sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam

mempelajari seni dan budaya betawi. Dari hasil angket yang dibuat dari 30 siswa atau 100% siswa yang menyatakan bahwa guru tidak pernah memberikan pembelajaran seni dan budaya yang menggunakan multimedia.



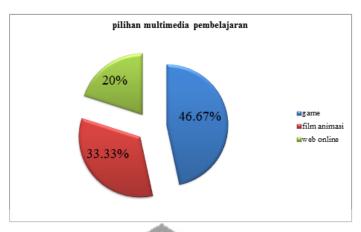
Gambar 1.2 grafik pembelajaran dengan metode multimedia

Sehingga 90% siswa menyatakan sangat perlu adanya pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan 30% menyatakan kurang perlu adanya system pembelajaran multimedia.



Gambar 1.3 grafik perlu adanya pembelajaran multimedia

Untuk jenis multimedia yang digunakan dalam pembelajaran sendiri, 46.67% siswa memilih *game* sebagai media yang paling cocok, 33.33% siswa memilih film animasi, dan 20% lainnya memilih *web online*.

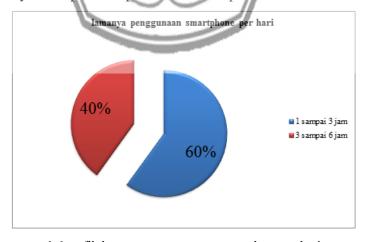


Gambar 1.4 grafik pilihan pembelajaran multimedia

Selain itu dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai game, karena mereka menghabiskan sebagian waktunya dirumah untuk bermain game. Terbukti dengan 90% dari 30 siswa menghabiskan waktunya di rumah untuk menggunakan komputer atau smartphone sedangkan 10% menjawab tidak.



Selain itu, 60% siswa sekurang-kurangnya menghabiskan 1-3 jam setiap harinya untuk menggunakan komputer atau smartphone, dan 40% menghabiskan 3-6 jam waktunya di depan komputer atau smartphone.



1.6 grafik lamanya penggunaan smartphone perhari

Untuk tujuan penggunaan komputer dan smartphone sendiri 43.33% siswa menggunakannya untuk bermain *game*, 33.33% untuk menjelajah internet, 23.33% untuk belajar dan 0% lainnya untuk menonton film. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis *game* edukasi tentang seni dan budaya betawi.



Gambar 1.7 grafik tujuan penggunaan smartphone

Berdasarkan masalah diatas, maka judul yang diusulkan pada penulisan ini adalah "Perancangan Sistem Pembelajaran Awal Multimedia Interaktif Seni Dan Budaya Betawi Dalam Bentuk Game Edukasi Berbasis Android" dengan harapan semoga bisa menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan dapat menambah motifasi belajar seni dan budaya betawi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

- 1. Membuat metode pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi tentang seni dan budaya betawi yang efisien dan banyak disukai oleh masyarakat khususnya generasi muda.
- 2. Mulai banyak kebudayaan luar yang mulai menggeser kebudayaan tradisional Indonesia khususnya seni dan budaya betawi.
- 3. Kurangnya minat para generasi muda untuk mempelajari seni dan budaya betawi.

1.3 Rumasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang sistem pembelajaran awal multimedia interatif tentang seni dan budaya betawi dalam bentuk *game edukasi* berbasis android.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang dihadapi, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan diselesaikan pada skripsi ini antara lain:

- 1. Sistem ini berbentuk *game* edukasi tentang pengetahuan seni dan budaya betawi.
- 2. Sistem ini hanya memberikan informasi tentang kebudayaan khususnya seni dan budaya betawi.
- 3. Sistem ini hanya sebatas untuk membantu proses pembelajaran tentang seni dan budaya betawi dan sebagai sarana hiburan.
- 4. Pembuataan sistem ini menggunakan *software adobe flash* cs6, bahasa program *action script 3.0* dan menggunakan database *SQL Lite*.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem pembelajaran multimedia tentang seni dan budaya betawi dalam bentuk *game edukasi* berbasis android.
- 2. Sebagai salah satu syarat untuk mengikuti siding yudisium dan kelulusan strata satu (S1).

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang seni dan budaya betawi.

JAKAKIA KATA

2. Menjadi salah satu metode pembelajaran yang baik dan efisien.

1.7 Tempat Dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMA Negeri 1 Bekasi yang berada di Jl. KH. Agus Salim No. 181 Bekasi Telp. (021) 8802538. Fax. 8803854, Kelurahan Bekasi Jaya Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi dengan batas-batas wilayah Administratif sebagai berikut:

a. Sebelah Timur : Jl. KH. Agus Salim
b. Sebelah Selatan : MTs Negeri Bekasi
c. Sebelah Barat : Rumah Penduduk
d. Sebelah Utara : Rumah Penduduk

Waktu penelitian dilakukan selama 45 hari dimulai dari tanggal 13 juni 2016 sampai 28 juli 2016.

1.8 Metode Penelitian Dan Metode Pengembangan Sistem

Metodelogi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan:

1. Metode observasi

Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung pada permasalahan dan prosedur-prosedur yang harus dilaksanakan.

2. Wawancara

Data didapatkan dari narasumber melalui wawancarayang dilakukan selama penelitian.

3. Angket

Pada penulisan ini angket digunakan untuk mengetahui kelayakan dari sistem pembelajaran multimedia interaktif seni dan budaya betawi dalam bentuk game edukasi yang dibuat

4. Metode pengembangan sistem informasi

Pada metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD).

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan laporan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan tentang latar belakang, rumusan masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang landasan-landasan teori yang terkait dengan topik pembahasan, diantaranya definisi kebudayaan, definisi seni budaya tradisional Indonesia, konsep dasar sistem, definisi multimedia, definisi *edutainment*, definisi *game*, definisi android dan perkembangannya, perancangan sistem selain itu juga menjelaskan tentang *adobe flash cs6*, bahasa program *action script 3.0* dan menggunakan database *SQL Lite*.

BAB III ANALISA SISTEM

Pada bab ini berisi tentang umum, perancangan sistem, perancangan database. Pada bab ini juga menjelaskan tentang pokok permasalahan yang dihadapi dan pemecahaannya.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan tentang proses rancangan sistem, ulasan yang berupa hasil implementasi dari sistem yang telah dirancang, spesifikasi program dan evaluasi terhadap implementasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penulisan skripsi yang telah dibuat dan penulis memberikan saran-saran yang sekiranya dapat bermanfaat.

