

# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

## **I.1 Latar Belakang**

Bangsa Indonesia memiliki banyak keragaman dan keunikan yang berbeda-beda di setiap wilayah, seperti budaya, agama, Bahasa dan kebudayaan lokal. Maka dari keberagaman yang banyak terciptalah keunikan dan ciri khas dari berbagai budaya-budaya di setiap pulau atau wilayah di Indonesia. Pada zaman sekarang orang-orang mengenali budaya dengan cara pergi ke tempat bersejarah atau tempat pengenalan gimana budaya daerah kita seperti museum. Menjaga kebudayaan di daerah kita sendiri itu penting dan dilakukan sejak kita masih kecil sampai nanti kita dewasa agar tahu bagaimana perkembangannya. Semakin berkembangnya zaman pada masa modern ini pengenalan budaya sudah semakin jarang pada akhir-akhir ini, padahal budaya itu kalau dikenali banyak sejarah dan informasi yang kita dapatkan. Bangsa asing terus masuk ke Indonesia yang dapat mendorong atau menjatuhkan budaya lokal yang dimiliki bangsa Indonesia, terutama pada kalangan ana-anak atau remaja mereka bisa berpengaruh pada budaya asing. Kesadaran terhadap budaya sendiri masih minim dan kita harus mengenali kepada anak-anak agar mereka mengerti pentingnya untuk menerapkan ke dalam diri atau mengenali budaya di tempat daerah masing-masing, maka dari itu jangan sampai anak-anak bisa terpengaruh oleh budaya asing yang masuk ke Indonesia dan merubah pola pikir. Berbagai cara dapat dilakukan dalam melestarikan kebudayaan akan tetapi kita juga harus memiliki rasa kesadaran terhadap budaya dan memiliki serta mencintai budaya sendiri, orang akan termotivasi untuk menerapkannya sehingga budaya tersebut akan tetap ada karena pewarisannya.

Kebudayaan tersebut ciptaan manusia yang berlangsung di kehidupan. Kehidupan dan pendidikan dimana hubungan antar proses dengan isi artinya proses dalam mengambil alih kebudayaan merupakan arti membudayakan manusia atau fungsi dari pendidikan melatih sikap aspek mental, kepribadian atau tingkah laku secara baik dan kebudayaan memiliki tujuan yang lebih yaitu dalam hal melakukan pembinaan kepribadian yang dilakukan agar manusia bisa tahu untuk bisa berfikir kreatif untuk menciptakan suatu kebudayaan yang bagus. Kebudayaan suatu hal

yang harus di perjuangkan dan terus berlangsung dan tidak boleh berhenti pada suatu titik. Apabila kebudayaan telah hilang pada diri sendiri dan tidak berkembang lagi hal tersebut dibilang peradaban.

Kebudayaan yang harus di lestarikan salah satunya adalah Kesenian Pewayangan. *Wayang* merupakan salah satu jenis kesenian yang berjenis kesenian Sunda yang termasuk kedalam jenis seni pertunjukan. Maka dari itu, bagi masyarakat Indonesia khususnya Jawa (barat, tengah dan timur). Seni mengandung nilai-nilai keindahan dan bermuatan ajaran moral-moral. Wayang sering diceritakan dalam bentuk seni pertunjukan, komunikasi yang dilakukan pada pertunjukkan wayang adalah komunikasi tatap muka secara langsung antara dalang sebagai pelaku seni dengan penonton. Disetiap cerita terdapat pesan-pesan yang di sampaikan oleh dalang antara lain sebagai tuntunan yang memberikan ajaran moral dan nilai utama dalam kehidupan dan banyak sejarah yang mengandung sosial, agama dan masih banyak lagi. Didunia yang berkembang ini sekarang seni pewayangan sangat kurang diminati masyarakat apalagi dikalangan anak-anak Sekolah Dasar. Kalau dikenal lebih dalam lagi seni pewayangan ini sangat bagus untuk diketahui. Agar pengenalan ini lebih bagus dan menarik dikalangan anak-anak Sekolah Dasar dengan usia 7-12 tahun maka dibuatlah dengan cara berbeda, yaitu dengan membuat sebuah *game* bertema wayang dengan menggunakan *smartphone* berbasis android.

Di era industry 4.0 sekarang perkembangan ilmu semakin cepat bekembang apalagi dengan kehadiran teknologi dan internet yang sudah semakin bagus dan membuat perubahan dalam kehidupan masyarakat bisa melakukan komunikasi secara luas dengan penggunaan *smartphone* atau tablet. Pada generasi muda sekarang rata-rata menggunakan media elektronik seperti *smartphone* untuk berkomunikasi antar sesame. Pada tahun 2014 menunjukkan pengguna aktif *smartphone* yang ada di seluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016) Pengguna *smartphone* pada tahun 2016 mencapai 2 miliar setelah mencapai pada tahun 2015, tahun depan akan lebih dari 1,91 miliar pengguna *smartphone* di seluruh dunia angka yang akan meningkat lagi 12,6% mendekati 2,16 miliar pada tahun 2016 (eMarketer, 2014) . Berdasarkan data terbaru yang dipublikasikan oleh

*Hootsuite* pada bulan Januari 2018 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif *mobile phone* dari total penduduk 265,4 juta jiwa. Peningkatan pengguna aktif *mobile phone* di Indonesia tentunya berbanding lurus dengan bertambahnya pengguna *mobile phone* di kalangan anak-anak dan remaja. Sampai saat ini jenis gadget yang populer di Indonesia merupakan perangkat dengan *Operating System* (OS) *Android* kemudian diikuti *Ios*. Berdasarkan data pada bulan Agustus 2021 menunjukkan bahwa system operasi *Android* sebesar 90,64%, *iOS* mengalami kenaikan menjadi 5,34% (StatCounter, 2021). Menurut paparan *Joan Ganz Cooney Center* di Amerika Serikat menemukan bahwa anak-anak usia 5 tahun yang menggunakan aplikasi edukasi gadget mengalami peningkatan kosakata sekitar 27%, sedangkan anak-anak usia 3 tahun mengalami peningkatan sebanyak 17% (Wulandari, 2016). Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan *uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai *gadget* sebelum usia mereka genap 8 tahun. Bisa dilihat pada kalangan anak sekolah dasar juga meningkat dalam penggunaan *smartphone*. Berdasarkan hasil dari penelitian diatas banyak yang menggunakan *smartphone* apalagi anak-anak juga sudah menggunakannya, dengan ini bisa digunakan media elektronik sebagai pengenalan budaya atau juga bisa dengan cara pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk sebuah *game* berbasis *Android*. Pengawasan permainan game harus dilihat atau di damping oleh orang tua apalagi ini anak-anak Sekolah Dasar, ketika sudah bermain game yang bukan untuk kategori anak-anak maka mereka akan kecanduan dan susah untuk berpaling dengan game yang sesuai kategori anak-anak. Disini tentunya seorang desain *User Interface* (UI) akan merancang sebuah tampilan yang unik dan menarik sesuai dengan kebutuhan anak-anak sekolah dasar. UI sangat penting didalam sebuah pembuatan aplikasi untuk game yang akan dimainkan oleh anak-anak. Tampilan didalam UI bisa dilihat dari segi warna yang tidak terlalu mencolok dan memberikan warna netral sesuai standar kebutuhan anak-anak, gambar yang tidak terlalu rame, tulisan yang jelas dan dapat dipahami oleh seorang anak-anak. UI yang dirancang akan disesuaikan dengan game yang bisa mempelajari dan mengenalkan suatu budaya khususnya dalam salah satu budaya pewayangan yang ada di Indonesia.

Dalam merancang desain Game Pengenalan Wayang peneliti menggunakan metode *user-centered design* yang melibatkan user sebagai pengguna akhir dalam perancangan sistem dan dengan metode ini dapat diketahui karakter dan kebutuhan seorang user. Bisa meningkatkan usability pengguna, serta meningkatkan pengalaman pengguna. Evaluasi pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *mission usability score* (MIUS) dan *maze usability score* (MAUS) dengan *tools* Maze.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat di uraikan rumusan masalahnya, yaitu:

- a. Bagaimana menganalisis *User Experience* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna?
- b. Bagaimana model rancangan pada *User Interface* untuk aplikasi game pengenalan kebudayaan untuk Siswa Sekolah Dasar berdasarkan analisis user?
- c. Bagaimana mengevaluasi desain *User Interface* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk menganalisis *User Experience* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna menggunakan metode *User Centered Design*.
- b. Merancang model pada *User Interface* untuk aplikasi game kebudayaan wayang golek pada siswa di bangku sekolah dasar.
- c. Mengevaluasi *User Interface* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna menggunakan metode *usability testing* untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

## **I.4 Batasan Penelitian**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Target user dalam penelitian ini anak-anak SD dengan usia 7-12 tahun.
- b. Dalam pembuatan desain *prototype* menggunakan *software* figma dengan menampilkan interaksi desain yang telah dibuat.

- c. Responden pada wawancara dan testing merupakan sampel dari calon pengguna aplikasi yaitu siswa sekolah dasar dengan jumlah 5 orang.
- d. Pelaksanaan *usability testing* menggunakan *tools* Maze dengan mengukur metrik tingkat penyesuaian tugas yang diberikan, durasi pengerjaan tugas dan eror.

## **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini:

1. Bagi penulis, dapat menambah ilmu selama pelajaran yang diterapkan pada masa perkuliahan dan dapat merancang sebuah desain Game Wayang Budaya.
2. Bagi anak-anak, dapat belajar mengenalkan kebudayaan wayang dengan membantu meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap kebudayaan sendiri.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **Bab I      Pendahuluan**

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab II     Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, perangkat lunak yang digunakan, dan dibahas pula hasil-hasil penelitian terdahulu.

### **Bab III    Metodologi Penelitian**

Pada bab ini menguraikan langkah-langkah metode penelitian mulai dari tahap persiapan, perancangan sampai tahap implementasi. Bab ini terdapat Model Konseptual dan Sistematika Penelitian.

**Bab V Hasil dan Evaluasi**

Bab ini berisikan perancangan aplikasi, hasil perancangan, dan hasil testing. Bab ini terdapat 2 tahapan yang ada pada metode *user centered design* yaitu *Produce Design Solution* dan *Evaluate Designs Against User Requirements*.

**Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta jawaban dari pertanyaan penelitian yang disajikan di pendahuluan. Saran penelitian dikemukakan pada bab ini untuk penelitian selanjutnya.