

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan kondisi geografisnya yang luas dan beragam. Hal tersebut menjadikan Indonesia juga memiliki kebudayaan yang sangat beragam. Generasi muda sebagai generasi penerus bangsa adalah penerus tradisi budaya Indonesia juga. Namun, pengaruh budaya asing yang semakin gencar, membuat generasi muda tidak tertarik untuk mempelajari budaya tradisional, bahkan sedikit demi sedikit telah menjauhi dan mulai melupakan budaya tradisional bangsa. (Hening, 2011)

Lagu daerah merupakan suatu karya musik yang menceritakan tentang keadaan lingkungan atau budaya masyarakat setempat, kebanyakan lagu daerah dibuat menggunakan bahasa daerah tersebut. Lagu nasional merupakan lagu resmi kebangsaan Indonesia yang diantaranya menceritakan keindahan negara Indonesia dan perjuangan para pahlawan. (Tatilu et al., 2019)

Media pembelajaran ternyata selalu mengikuti perkembangan teknologi yang ada, salah satu perkembangan teknologi yang saat ini sangat digemari adalah edugame, edugame begitu digemari baik dari kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. (Darell et al., 2017)

Berkurangnya minat generasi muda untuk mempelajari budaya juga karena belum adanya media pembelajaran budaya yang menarik serta banyaknya budaya asing yang menyebabkan generasi muda melupakan budaya local dan lebih memilih mendengarkan lagu asing.

Maka dari itu penulis mencoba mengatasi hal ini dengan cara mengembangkan aplikasi game pembelajaran

lagu daerah dan nasional dengan judul “Perancangan Game Edukasi Rhythm lagu Daerah Dengan Metode Iterative With Rapid Prototyping Menggunakan Unity”. Aplikasi game ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang lagu daerah, sehingga dengan aplikasi ini generasi muda tidak hanya sekedar bermain game, akan tetapi mereka bisa bermain sambil belajar tentang lagu daerah yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun game edukasi lagu daerah dengan metode iterative with rapid prototyping menggunakan unity?
2. Bagaimana hasil penerapan game edukasi lagu daerah terhadap minat daya tarik dan pengetahuan tentang lagu daerah ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk merancang dan membangun game edukasi lagu daerah dengan metode iterative with rapid prototyping menggunakan Unity.
2. Untuk mengetahui hasil dari penerapan game edukasi lagu daerah terhadap minat daya tarik dan pengetahuan tentang lagu daerah

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, dapat diambil beberapa manfaat yang mencakup dua pokok berikut:

1. Secara Teoritis

Kegunaan penelitian secara teoritis adalah, dapat memberikan suatu referensi atau informasi yang berguna untuk dunia akademis khususnya dalam penelitian yang akan dilakukan oleh para peneliti yang akan datang, khususnya dalam bidang teknologi *pengembangan game*

2. Secara Praktis

Kegunaan penelitian secara praktis yaitu, dengan adanya game ini diharapkan agar generasi muda dapat bermain dan juga belajar agar tidak melupakan lagu daerah yang ada di Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, pembahasan tentang ruang lingkup rancangan rhythm game edukasi lagu daerah yang akan dijelaskan antara lain :

1. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan rancangan game ini adalah Unity .
2. Game ini digunakan untuk memberikan edukasi kepada generasi muda tentang lagu daerah yang ada di Indonesia.

1.6 Batasan Masalah

batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini hanya menggunakan Unity
2. Pada penelitian ini hanya menggunakan 3 lagu daerah sebagai sampel
3. Pada penelitian ini hanya 1 level yaitu easy

