

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Indonesia terdiri dari berbagai macam suku dan budaya yang sangat beraneka ragam, tidak dapat dipungkiri karena Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki 17.504 pulau di dalamnya, terdapat 546 suku bangsa dengan keaneka ragaman tersebut juga menghasilkan berbagai macam kesenian, salah satu dari macam kesenian yang ada di Indonesia yaitu seni tari, seni tari dianggap sebagai media ungkap atau bentuk pengekspresian dalam gerakan yang diperhalus dan diberi unsur estetis.

Indonesia memiliki beraneka ragam seni tari tradisional, di zaman sekarang kesenian tari tradisional sangat jarang di pertunjukan dan bahkan mungkin banyak warga negara Indonesia tidak mengenal kesenian tradisional yang terdapat di masing-masing daerahnya, hal tersebut tidak lepas dari kesenian tradisional hanya dipertunjukkan pada acara atau *event-event* tertentu saja, kurangnya pengenalan dan rasa keingin tahuan masyarakat terhadap kesenian tari tradisional membuat kurangnya pengetahuan terhadap kesenian tari tradisional, tarian tradisional juga semakin terancam memudar dan hilang dimakan oleh zaman karena lebih gemarnya masyarakat menonton dan tertarik kepada tarian *modern* oleh karena itu tarian tradisional perlu dilestarikan.

Pada era teknologi seperti zaman sekarang, setiap harinya manusia sangat ketergantungan pada teknologi dan tidak lepas dari teknologi, hal tersebut dapat dilihat pada saat bangun tidur dipagi hari hingga tidur kembali dimalam hari manusia selalu menggunakan teknologi khususnya *gadget*, *gadget* sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia karenanya segala urusan manusia terdapat pada *gadgetnya* masing-masing mulai dari urusan rumah hingga urusan pekerjaan, hal itu tidak lepas karena *gadget* merupakan teknologi yang sangat

mudah digunakan dan dimiliki oleh manusia. Hal ini membuat perkembangan aplikasi perangkat lunak pada *gadget* sangat pesat khususnya pada *android*.

Aplikasi perangkat lunak pada android sangat berkembang beberapa tahun belakangan ini termasuk pada aplikasi simulasi dan *game* digital, saat ini segala macam usia senang memainkan *game* digital pada gadgetnya mulai dari anak-anak hingga orang dewasa pun senang memainkan aplikasi simulasi dan *game* digital, maka dari itu aplikasi simulasi dan *game* digital pengenalan tari tradisional ini dapat dimanfaatkan sebagai wadah pembelajaran dan pengenalan kesenian tari tradisional, pada *game* edukasi tersebut, diharapkan *game* edukasi ini mampu memberi pengenalan dan pemahaman terhadap kesenian tari tradisional yang semakin hilang dimakan oleh perkembangan zaman karenanya penelitian berjudul “Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Tari Tradisional Indonesia Berbasis Android” ini diperlukan sebagai media pengenalan yang interaktif terhadap usernya dengan berbasis android.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini meliputi :

- a. Bagaimana pembelajaran tari di Indonesia hingga saat ini?
- b. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *game* edukasi tari tradisional Indonesia berbasis android dan metode apa digunakan untuk melakukan penelitian?

### 1.3. Tujuan

Sesuai dengan perumusan masalah diatas maka tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini meliputi :

- a. Membangun games edukasi pengenalan tarian tradisional Indonesia berbasis android.
- b. Dapat mengenalkan tari tradisional Indonesia dengan akrab sehingga dapat menarik minat *user* untuk belajar lebih dalam mengenai kebudayaan dan kesenian Indonesia.
- c. Dapat mengajak masyarakat untuk selalu melestarikan kesenian tari tradisional Indonesia.

### 1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Mengingat luasnya jangkauan permasalahan dan informasi yang diperlukan agar pengerjaan penelitian pada tugas akhir ini dapat fokus dan terarah, maka penulis membatasi permasalahan pada penelitian. Permasalahan yang akan penulis bahas meliputi:

- a. Perancangan games edukasi menggunakan metode *extreme programming*, TELOS sebagai studi kelayakan, dan CATWOE sebagai alat menggali masalah.
- b. Membatasi aplikasi hanya 10 tari tradisional Indonesia yang populer.
- c. Aplikasi ini merupakan aplikasi dengan berbasis gambar 2D.
- d. Aplikasi ini berbasis *android* dan *mobile* yang dibuat menggunakan adobe flash dengan bahasa pemrograman actionscript yang ditunjang dengan PHP dan *database* MySQL.

## **1.5. Manfaat**

Berdasarkan tujuan diatas dapat ditarik dua jenis manfaat dari penelitian ini, meliputi :

### **1.5.1 Manfaat untuk penelitian**

- a. Memberikan referensi kepada penelitian dengan topik sejenis.

### **1.5.2 Manfaat untuk pengguna**

- a. Selain aplikasi ini digunakan untuk bermain, aplikasi ini juga bermanfaat sebagai sarana pembelajaran tari tradisional Indonesia kepada masyarakat umum khususnya bangsa Indonesia.
- b. Sebagai alat penarik minat masyarakat untuk pembelajaran tari tradisional secara lebih dalam atau dengan praktek.
- c. Untuk masyarakat umum, dapat melestarikan kebudayaan dan kesenian daerah dengan mempelajarinya lebih dalam.
- d. Memunculkan potensi daerah untuk melihat dan belajar langsung ke masing-masing daerah sesuai dengan kesenian tari tradisional yang ingin dilihat dan dipelajari secara langsung.

## **1.6. Luaran yang diharapkan**

Adapun luaran yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini, meliputi:

- a. Aplikasi games edukasi pengenalan tarian tradisional indonesia berbasis android.
- b. Karya tulis dalam bentuk berupa jurnal ilmiah.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Penulisan Serta Pembahasan tugas akhir ini dibagi menjadi tujuh bab dengan sistematik sebagai berikut :

### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, manfaat, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini membahas tentang teori – teori dasar yang mendukung penelitian ini.

### **BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini membahas mengenai metode yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan seluruh proses hasil metode, sistem, pengujian, dan rekomendasi dari hasil pengujian.

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**