

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa usia Sekolah Dasar merupakan periode emas bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Dalam masa ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai motivasi terhadap perkembangan aspek kepribadian, kognitif, psikososial, maupun moralnya. Untuk itu pendidikan anak untuk usia Sekolah Dasar dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan anak.

Menurut Hosnan (2016:49), “Dalam perkembangan ini, anak tetap memerlukan penambahan melalui belajar. Anak tetap memerlukan pengarahan dan pengawasan dari guru dan orang tua untuk memunculkan kebiasaan-kebiasaan yang baik dan keterampilan-keterampilan baru.” Dengan kesimpulan tersebut, bahwa anak sangat memerlukan pengawasan dari guru dan orang tua agar dalam belajar anak memunculkan kreativitas baru dan kebiasaan dalam belajar yang baik.

Dalam pelajaran kesenian, hal yang sulit untuk dihafal oleh anak-anak di Bandung, Jawa Barat adalah kesenian lagu daerah karena tidak semua anak mengenal dan hafal lagu daerah yang ada di Jawa Barat.

Jawa Barat merupakan provinsi yang letaknya paling barat di pulau Jawa dan berbatasan langsung dengan ibu kota Jakarta. Di sebelah utara, daerah ini dibatasi oleh laut Jawa, sebelah timur oleh provinsi Jawa Tengah, sebelah selatan oleh Samudra Indonesia, dan sebelah barat oleh selat Sunda.

Lagu daerah adalah lagu yang berasal dari suatu daerah tertentu yang dinyanyikan oleh masyarakat daerah tersebut. Bentuk lagu ini sangat sederhana dikarenakan menggunakan bahasa daerah setempat. Akan tetapi, zaman sekarang seperti yang kita ketahui seolah-olah lagu daerah sudah mulai kurang diminati dan mulai dilupakan oleh masyarakat di Jawa Barat, hal ini bisa terlihat dari mulai jarangnyanya masyarakat Jawa Barat mendengarkan lagu daerah.

Minat masyarakat, khususnya anak-anak sekolah dasar di Jawa Barat terhadap mendengarkan lagu daerah menurun seiring berkembangnya musik-musik populer, lagu modern dan asing yang sebagai hiburan. Hal ini paling terasa di kota-kota besar sebagai arus globalisasi. Lagu-lagu daerah Jawa Barat biasanya diajarkan secara turun temurun, namun pada masyarakat modern kebiasaan itu mungkin sudah tidak lagi dilakukan. Itulah sebabnya anak-anak sekarang umumnya tidak lagi mengenal lagu-lagu daerah Jawa Barat. Padahal sebagai salah satu kekayaan budaya sudah seharusnya lagu-lagu daerah Jawa Barat tersebut dilestarikan dan dikenalkan sejak dini. Dan lebih lagi sedikitnya lagu-lagu yang diajarkan di sekolah dasar.

Anak-anak susah mempelajari lagu daerah Jawa Barat antara lain materi yang diajarkan kurang menarik, siswa tidak mau belajar lagu daerah karena banyak hafalan, bahasanya sulit dimengerti, kurang minatnya pelajaran pada lagu daerah, dan cara menyampaikan informasi lagu daerah Jawa Barat tersebut kurang oleh guru.

Guru mengajarkan lagu daerah hanya sebatas yang ia ketahui seperti Manuk Dadali, Tokecang, dan Bubuy Bulan. Guru hanya mengetahui beberapa lagu daerah yang ada di Jawa Barat karena guru tersebut juga kurang hafal dengan lagu tersebut. Sistem mengajar di sekolah juga pun saat pelajaran lagu daerah tidak bernyanyi bersama.

Untuk itu dibutuhkan upaya lain yang mampu memberikan daya tarik terhadap anak, paling tidak memberikan informasi tentang lagu daerah melalui cara yang disukai anak-anak, agar anak-anak tidak bosan dan mengetahui materi tersebut. Salah satu hal yang disukai anak adalah bermain *game*. Anak-anak merupakan sosok yang sangat suka bermain, oleh karena itu bermain dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi-informasi penting untuk anak-anak, selain menyenangkan juga anak mendapatkan informasi ataupun pengetahuan terhadap sesuatu hal yang baru.

Game merupakan hal yang disukai banyak orang tidak terkecuali anak-anak. *Game* sangat bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik anak, kemampuan berbicara dan berbahasa, perkembangan perseptual-kognitif, dan meningkatkan kreativitas.

Seiring berkembangnya teknologi dalam dunia *game*, bermain *game* bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja, setiap *smartphone* canggih saat ini akan kurang rasanya apabila tidak terdapat *game* didalamnya. *Game* bisa dimanfaatkan lebih baik lagi, misalkan *game* bisa digunakan untuk media pembelajaran interaktif sehingga pengguna tidak hanya mendapatkan kesenangan saat bermain *game* melainkan juga bisa meningkatkan pengetahuan lewat *game* tersebut.

Berdasarkan kedua fenomena di atas muncullah gagasan untuk membuat suatu *game* yang diharapkan nantinya bisa digunakan untuk menambah informasi pemain mengenai lagu daerah di Jawa Barat, selain itu juga bisa digunakan agar lagu daerah di Jawa Barat bisa sering didengarkan dan dilestarikan

Dalam *game* terdapat salah satu bagian penting yang menjadi fokus perhatian pemainnya serta dapat menyampaikan pesan yang ada dalam *game*, yaitu visual dalam *game*.

Visual yang menarik dalam *game* dapat menyampaikan pesan yang ada pada *game* tersebut. Dalam pembuatan sebuah *game*, tahap pra produksi merupakan tahap dasar yang penting dalam mengembangkan konsep sebuah *game*. Dimana pada tahap ini sebuah ide atau konsep divisualkan kembali ke dalam sebuah ilustrasi. Dimana ilustrasi tersebut tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan kepada pemain ide atau isi pada *game*.

Berdasarkan fenomena tersebut diatas, Penulis ingin merancang sebuah *game art* pada anak umur 10-12 tahun mengenai lagu daerah di Jawa Barat agar para siswa mengetahui informasi mengenai lagu daerah di Jawa Barat.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Lagu daerah kurang diminati oleh anak-anak di sekolah dasar.
- Anak-anak tidak menyukai lagu daerah salah satunya di Jawa Barat karena banyak hafalan, bahasa yang sulit dimengerti, dan cara guru menerangkan materi sulit untuk dimengerti siswa di sekolah dan kurang diperkenalkannya lagu daerah di Jawa Barat.

- Guru mengajarkan lagu daerah di Jawa Barat hanya sebatas yang ia ketahui. Guru hanya mengetahui beberapa lagu daerah yang di daerah Jawa Barat karena guru tersebut juga kurang hafal dengan lagu di daerah tersebut.
- Minat masyarakat, khususnya anak-anak sekolah dasar di Jawa Barat terhadap lagu daerah menurun seiring berkembangnya musik-musik populer, lagu modern dan asing yang sebagai hiburan.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan *game art* pada anak umur 10-12 tahun mengenai lagu daerah di Jawa Barat?
2. Bagaimana cara menampilkan ciri khas Jawa Barat pada karakter, *environment*, dan properti?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Rancangan yang akan dibuat adalah *game art* lagu daerah Jawa Barat untuk anak kelas 4-6 SD.

1.3.2 Bagian Mana

Fokus perancangan ini adalah lagu daerah di Jawa Barat.

1.3.3 Siapa

Target *Audience* dalam perancangan ini dikhususkan pada pra remaja (10-12 tahun). Dengan target *audience* yang mengutamakan pada usia 10-12 tahun diharapkan dapat mengetahui informasi mengenai lagu daerah Jawa Barat.

1.3.4 Dimana

Game ini ditujukan untuk anak-anak di Sekolah Dasar daerah Bandung.

1.3.5 Waktu

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 hingga tahun 2019.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan *game* ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana perancangan *game art* pada anak umur 10-12 tahun mengenai lagu daerah di Jawa Barat.
2. Untuk mengetahui bagaimanacara menampilkan ciri khas Jawa Barat pada karakter, *environment*, dan properti

1.4.2 Manfaat Perancangan

Manfaat Teoritis

Secara teoritis, teori yang digunakan dalam perancangan ini dapat menjadi landasan atau referensi untuk perancangan *game art* sebuah *game* interaktif *genre* petualangan dan musik.

Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan *game* sebagai media informasi untuk anak-anak umur 10-12 tahun terhadap lagu daerah Jawa Barat.

b. Bagi Guru

Dengan perancangan ini diharapkan guru dapat memperbaiki proses pembelajaran terutama lagu daerah Jawa Barat, menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *game*, serta *game* ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

1.5 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan perancang untuk membuat sebuah karya adalah metode kualitatif yang bersumber dari wawancara, observasi dengan pengamatan langsung di lokasi penelitian dan studi pustaka..

Perancangan ini berdasarkan pada data yang diperoleh dari data observasi di SDN Balonggede Kota Bandung, pendekatan berbentuk studi kasus, dengan alasan karena penelitian ini diarahkan untuk memahami dan mengetahui perilaku dan kebiasaan anak dalam belajar di kelas.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Literasi

Metode Literasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan buku-buku yang berkaitan dengan perancangan *game art*.

b. Metode Observasi

Metode Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana penulis terjun secara langsung melakukan pengamatan terhadap objek penelitian untuk dapat melihat lebih dekat. Observasi dilakukan langsung oleh perancang di SDN Balonggede Kota Bandung dengan membagikan kuisioner kepada anak-anak sekolah dasar untuk mendapatkan data-data mengenai lagu-lagu daerah, *game*, dan karakter pada anak-anak kelas 4-6.

c. Metode wawancara

Wawancara adalah sebuah kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh pewawancara yang berperan sebagai penanya dan narasumber sebagai yang ditanya atau yang menjawab. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari

narasumber melalui tanya jawab tersebut baik untuk mencari informasi, meminta keterangan, ataupun menanyai pendapat tentang suatu hal.

1.5.2 Metode Analisis Data

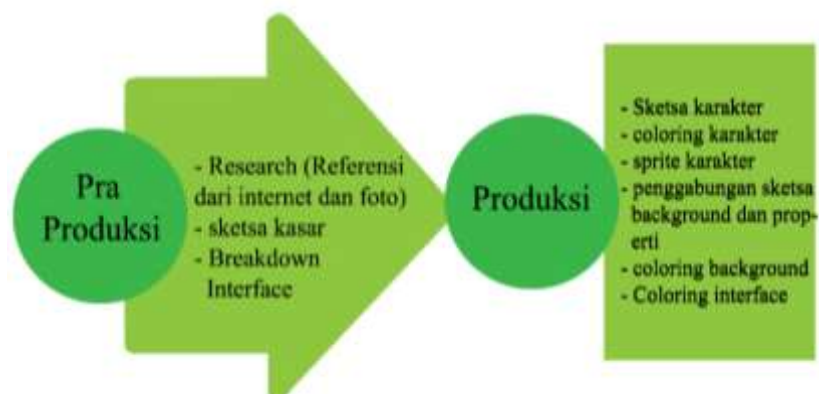
Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis kualitatif dan studi kasus.

Menurut Creswell (2016:20) Studi kasus merupakan strategi penelitian di mana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu.

Data yang diperoleh merupakan data dari wawancara, kuesioner, dokumentasi, buku atau buku *digital*, dan dimana dalam proses pembuatan *game art* mengenai lagu daerah menggunakan data pembandingan dan data pelengkap dari karya *game* sejenis.

1.5.3 Metode Perancangan

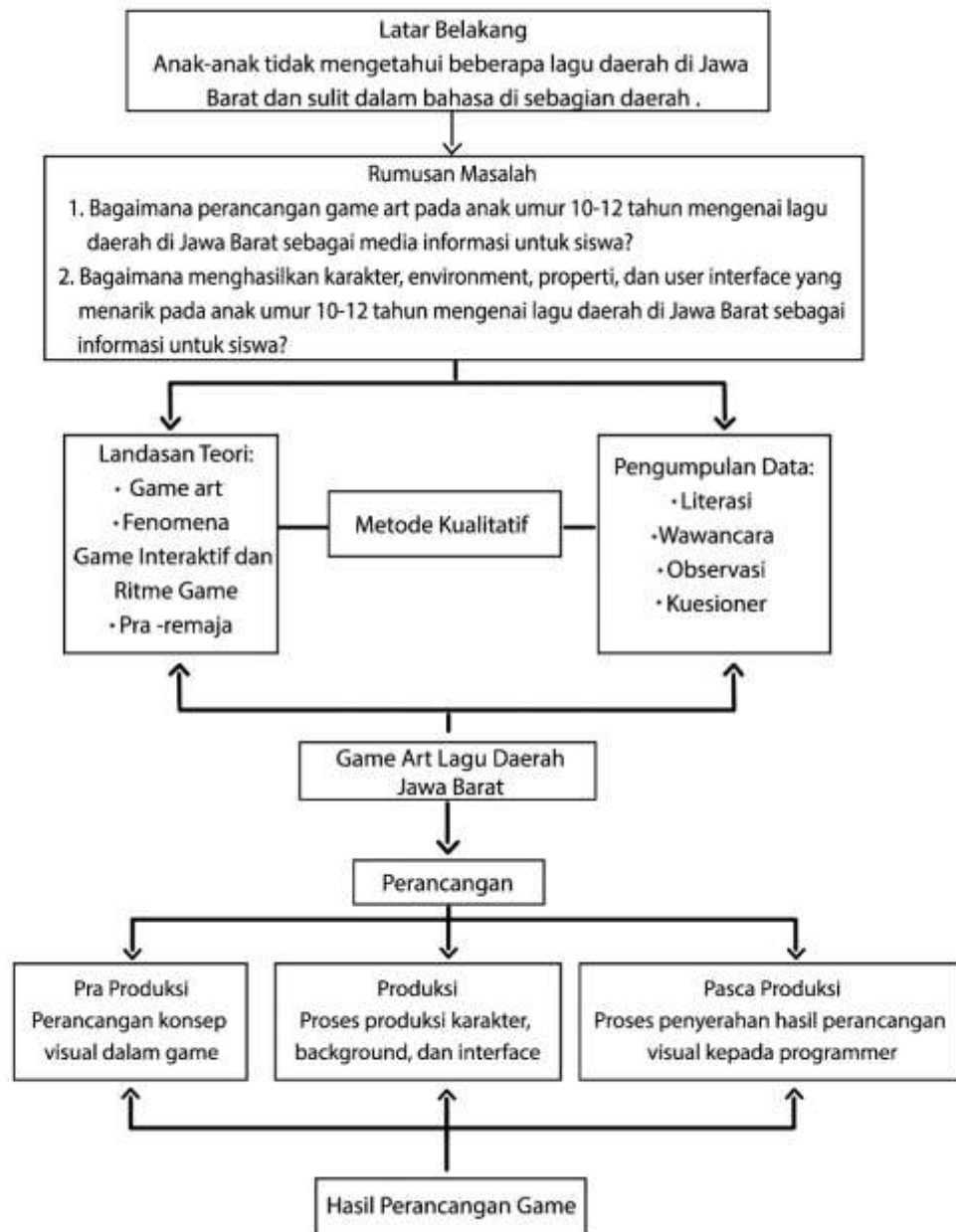
Metode perancangan ini adalah tahap-tahap yang digunakan oleh perancang ketika melakukan perancangan *game art*. Berikut adalah bagan metode perancangan.



Gambar 1.1. Metode Perancangan

(Sumber: Dokumen pribadi)

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2. Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen pribadi)

1.7 Pembabakan

I. Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, permasalahan dibagi dua menjadi identifikasi masalah dan rumusan masalah, ruang lingkup yang berisi apa, bagian mana, siapa, dimana dan waktu, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan yang terdiri dari metode pengumpulan data, metode analisis data dan metode perancangan, serta kerangka perancangan.

II. Landasan Pemikiran

Berisi tentang kajian teori-teori yang ada yang menyangkut penelitian.

III. Data dan Analisis Masalah

Berisi tentang pengumpulan data berupa hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, hasil karya sejenis.

IV. Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi tentang konsep perancangan dan hasil sebuah perancangan.

V. Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian.