

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Indonesia merupakan suatu negara kepulauan yang terdiri dari beraneka-ragam budaya dan suku bangsa. Keragaman tersebut yang membuat Indonesia menjadi unik dan menarik. Misalnya, tiap-tiap daerah memiliki rumah adat, senjata adat, tarian adat, dan pakaian adat masing-masing. Namun seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, ragam budaya Indonesia yang unik dan menarik sedikit demi sedikit mulai tertutupi atau tersaingi oleh budaya modern dari luar seperti Jepang, Amerika, dan Eropa yang kian menjamur di Indonesia. Hal ini yang mengakibatkan banyak anak-anak Indonesia tidak mengenal kebudayaan asli Indonesia itu sendiri. Ada beberapa fakta dari hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa banyak anak-anak yang tidak mengetahui hal-hal mendasar tentang Indonesia seperti jumlah provinsi di Indonesia sekarang ini, jumlah kepulan di Indonesia, dan lain sebagainya. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak juga harus dapat mengikuti perkembangan jaman dan teknologi, namun ada baiknya jika anak-anak harus tetap dapat mengenal kebudayaan asli Indonesia yang begitu beraneka-ragam.

Usia anak-anak merupakan fase terpenting dalam kehidupan seseorang, karena pada usia 6-12 tahun, anak-anak belajar untuk mengenal banyak untuk bekal di masa depannya kelak. Masa anak-anak juga tidak dapat terlepas dari kegiatan bermain, dimana anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan anak – anak berubah dan bervariasi. Salah satunya adalah game. Sekarang ini game sudah menjadi trend atau gaya hidup. Ada anak-anak yang sepulang sekolah menghabiskan waktunya di tempat-tempat bermain game, contohnya warnet. Saat ini, mayoritas konten game yang dimainkan oleh anak-anak berasal dari Jepang dan Eropa sehingga melalui game mereka justru diperkenalkan budaya negara lain yang terkesan lebih baik daripada budaya Indonesia. Padahal, Indonesia kaya akan keanekaragaman

budaya yang tidak kalah dari Negara-negara lain. Seharusnya kita bangga untuk mengenal dan melestarikan kekayaan budaya yang dimiliki bangsa ini. Melalui game, yang mementingkan sisi edukatif didalamnya, maka anak-anak bisa belajar mengenal budaya Indonesia sambil bermain, karena bermain adalah salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak.

Melalui penulisan dan perancangan karya ini, diharapkan dapat mengetahui permasalahan dan merancang media yang mampu memecahkan permasalahan tersebut agar banyak orang dapat lebih mengenal, menjaga, dan melestraikan kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.

Ruang lingkup dalam perancangan karya ini adalah ruang lingkup Indonesia hanya sebatas budaya Indonesia. Hal yang akan diangkat adalah seputar kebudayaan daerah Indonesia. Seperti rumah adat, pakaian adat, senjata adat, dan binatang khas Indonesia. Dalam hal ini, kebudayaan menjadi patokan utama dalam perancangan karya.

- Bagaimana memperkenalkan budaya Indonesia terhadap anak-anak?
- Bagaimana merancang game yang dapat menarik minat anak-anak?

1.3 Tujuan Perancangan.

- Untuk mengetahui bagaimana membuat anak-anak lebih mengenal budaya Indonesia dan mencintai budayanya sendiri.
- Untuk mengetahui bagaimana merancang game yang dapat menarik minat anak-anak.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.

Dalam perancangan karya yang dibuat, dibutuhkan data-data dan teori-teori yang mendukung dari berbagai sumber. Penelitiannya bersifat kualitatif dan kuantitatif, jadi teknik pengumpulan datanya antara lain:

- Studi Pustaka (pencarian data melalui Internet dan Buku),
- Observasi (pengamatan langsung dari lapangan, pengalaman penulis sendiri),
- Kuesioner (menyebarkan data-data yang memperkuat fakta kepada suatu lingkup target sasaran, dalam hal ini anak-anak).

1.5 Skema perancangan

