

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Hotimah dan Ariescy (2016) Jember menjadi salah satu kota tujuan wisata di Jawa Timur yang cukup ramai dikunjungi wisatawan dari berbagai daerah. Destinasi wisata di Jember banyak berupa pantai, hal ini dikarenakan Kabupaten Jember berbatasan langsung dengan Samudra Indonesia bagian selatan. Wilayah Jember juga berupa pegunungan hal itu pula membuat wilayah Jember memiliki banyak obyek wisata.

Berdasarkan data yang telah diperoleh di RT 001/ Rw 001 Dusun Krajan Menampu Gumukmas menyatakan bahwa anak-anak usia 8th – 12th sebanyak 57% telah memiliki handphone sendiri dan 86% meereka menggunakan handphone untuk bermain *game*. Hal tersebut akan mengurangi waktu belajar dan membuat anak-anak menjadi malas belajar. Terdapat 80% masyarakat dari mereka belum mengetahui sepenuhnya tempat-tempat wisata di Jember. Menurut keterangan dari salah satu guru di SDN Bagorejo 1. Siswa SD telah diperkenalkan tentang Jember, akan tetapi sistem pembelajaran untuk menyampaikan materi ke siswa masih konvensional sehingga masih kurang menarik. Pemanfaatan *smartphone* dapat membantu meningkatkan minat belajar salah satunya melalui *game* melalui *game*, sehingga materi yang diajarkan mengenai kabupaten Jember bisa melekat pada anak dan dapat mengenalkan kepada masyarakat tempat - tempat yang ada di Jember.

Game pada umumnya memiliki tokoh yang akan dimainkan oleh *Player*. Di Indonesia ada beberapa tokoh pewayangan yang sering di gunakan dalam sebuah *game* diantaranya seperti, Gatot kaca, Arjuna, Semar, Petruk, dan lain sebagainya. Tokoh ini umumnya digunakan dengan tujuan agar lebih mengenalkan tokoh pewayangan kepada *Player game*.

Pertunjukan wayang kulit purwa jawa, nama tokoh wayang Semar merupakan tokoh yang ada dan tetap hidup sepanjang jaman. Semar dalam

pewayangan Jawa ada kemungkinannya mirip dan diangkat dari Semar pada beberapa karya sastra Jawa (Randyo, 2009). Sehingga semar merupakan tokoh yang cocok untuk digunakan sebagai pengenalan tempat – tempat wisata kabupaten Jember. Selain untuk mengenalkan juga bertujuan untuk melestarikan pewayangan agar semakin diminati.

Berdasarkan dari uraian di atas penulis bermaksud mengangkat permasalahan tersebut untuk dijadikan sebagai bahan penelitian Proposal Tugas Akhir yang berjudul “*Game Semar Adventure* Sebagai Media Pengenalan Kabupaten Jember”.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah dalam pembuatan proposal tugas akhir ini adalah :

- a. Bagaimana merancang *game semar adventure* yang menarik dan mudah dipahami dengan *tools unity 3D* untuk anak sebagai media pengenalan kabupaten Jember?
- b. Bagaimana memperkenalkan kabupaten Jember kepada masyarakat menggunakan media interaktif berupa *game*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan proposal tugas akhir ini adalah :

- a. *Game* ini dibuat dengan menggunakan *tools software Unity 3D*
- b. *Game* ini berbasis Android
- c. Materi yang dibahas dalam *game* adalah pengenalan daerah kabupaten Jember
- d. *Game* ditujukan untuk anak minimal usia 7 tahun
- e. Daerah yang dikenalkan :
 - 1) Situs Duplang
 - 2) Pantai Bandelalit
 - 3) Museum Huruf Jember
 - 4) Museum Tembakau Jember

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proposal laporan akhir ini adalah :

- a. Membuat *game* media pengenalan Jember 2 dimensi menggunakan *Unity 3D*.
- b. Meningkatkan minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain *game*, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan skripsi ini adalah :

- a. Bertambahnya pilihan untuk membantu media pembelajaran
- b. Mengenalkan tokoh pewayangan “Semar”
- c. Memudahkan untuk mengenalkan tentang kabupaten Jember.