|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# BAB I

# PENDAHULUAN

## **1.1 Latar Belakang**

Sulawesi Selatan merupakan sebuah provinsi di pulau Sulawesi. Memiliki segudang kekayaan baik berupa sumber daya alam maupun keanekaragaman budaya dan sejarahnya. Seni budaya yang ada di Sulawesi Selatan merupakan salah satu yang banyak menarik minat wisatawan asing untuk datang berkunjung. Dalam beberapa kesenian adat yang ada di Sulawesi Selatan, alat musik tradisional kecapi yang digunakan untuk mengiringi tarian-tarian adat oleh masyarakat Sulawesi Selatan menjadi keunikan khas yang patut diapresiasi.

Kecapi sendiri merupakan salah satu bentuk alat musik tradisional Sulawesi Selatan. Tergolong rumpun alat musik *chordophone* atau alat musik yang bersumber bunyi dari dawai/senar, kecapi sangat digemari di kalangan tua dan muda, dijadikan pelipur lara dikala gundah ataupun teman bersuka ria. Kecapi juga menjadi sahabat dekat bagi para petani yang sedang menunggui sawah ataupun para pelaut yang sedang berlayar di tengah samudera.

Meskipun menjadi salah satu kekayaan seni budaya di Sulawesi Selatan, tidak menjadikan kecapi mudah dikenali di masyarakat. Khususnya generasi muda di Sulawesi Selatan masih banyak yang tidak mengetahui bagaimana bentuk dari kecapi tersebut.

Dari hasil pengumpulan data yang penulis lakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar alat musik tradisional kecapi pada anak-anak dengan rentang usia 7 (tujuh) sampai 9 (sembilan) tahun melalui sebuah kuesioner, didapatkan hasil bahwa sebagian besar anak-anak pada rentang usia tersebut sama sekali tidak mengetahui bagaimana bentuk dari alat musik tradisional kecapi yang ada di Sulawesi Selatan, dan sebagian lainnya menganggap jika alat musik tradisional kecapi yang ada di Sulawesi Selatan tersebut memiliki pewujudan yang sama dengan alat musik kecapi yang ada di Cina.

Sebagai masyarakat Sulawesi Selatan, tentu akan merasa miris jika suatu saat ada negara yang mengklaim alat musik tradisional kecapi ini sebagai bagian dari kekayaan budayanya. Hal ini mengingat peran kecapi dalam kesenian tradisional maupun acara-acara adat yang ada di Sulawesi Selatan selalu menggunakan alat musik tradisional kecapi ini sebagai pengiringnya, maupun sebagai bagian dari ritual adat yang tidak dapat terlepas dari sosok kecapi. Sungguh menjadi sebuah ironi di tengah usaha pemerintah dalam menanamkan rasa cinta dan kebanggaan akan ragam kekayaan yang dimiliki bangsa Indonesia.

Seiring dengan semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi yang ada sekarang ini, mestinya dapat menjadi pendukung dalam usaha melestarikan kekayaan seni dan budaya yang ada di Sulawesi Selatan khususnya alat musik tradisional kecapi. Namun, yang terjadi malah sebaliknya. Kemajuan teknologi digunakan masyarakat semata-mata hanya untuk hiburan semata tanpa adanya usaha untuk menggunakan teknologi tersebut dalam konteks yang lebih bermanfaat.

Kenyataannya, melalui kemajuan teknologi ini bukan budaya lokal yang menjadi berkembang melainkan konten-konten asing yang begitu diminati dan menjadi sangat populer dikalangan generasi muda yang ada di Sulawesi Selatan.

**Salah satu s**olusi yang bisa sedikit merubah keadaan yang ada sekarang ini, yaitu dengan jalan mengenalkan alat musik tradisional kecapi melalui pendidikan sedini mungkin. Sudah jelas dinyatakan dalam undang-undang bahwa setiap warga negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik dalam jenjang **Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),** pendidikan Sekolah Dasar (SD), pendidikan menengah maupun tinggi. Pernyataan tersebut mengindikasi-kan bahwa melalui jalan pendidikan, pemerintah dapat menyentuh lini paling dasar demi mengubah keadaan generasi muda sekarang yang sudah semakin mengkhawatirkan. Tujuannya tidak lain untuk menciptakan generasi penerus yang berintelektual yang dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa di mata dunia di masa yang akan datang.

Pemerintah sendiri lebih memprioritaskan pemenuhan kebutuhan pendidikan pada tingkat awal. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika berumur 4 tahun. Namun, keadaan ekonomi yang dimiliki setiap orang berbeda-beda sehingga untuk melengkapi usaha dari pemerintah dalam konteks ini buku-buku pelajaran yang menunjang sebuah mata pelajaran sulit untuk dipenuhi oleh orang-orang dengan ekonomi lemah. Hal ini juga yang menjadi hambatan pendidikan yang dimiliki setiap orang tidak merata. Perlu dipikirkan sebuah alternatif yang dapat dijadikan media pendukung yang lebih mudah dijangkau bagi seluruh kalangan. Salah satu alternatifnya adalah menciptakan *game*-*game* bertema edukasi.

## **1.2 Rumusan Ide Perancangan**

Usia dini merupakan masa dimana kemampuan manusia berkembang sangat pesat. Dengan memanfaatkan masa ini dengan baik, maka akan memberikan dampak yang baik pula sampai manusia itu tumbuh dewasa. Oleh karenanya penulis menganggap pada masa inilah masa yang terbaik dalam usaha menerapkan sebuah konsep *game* yang memuat konten alat musik tradisional kecapi agar kecapi kembali dikenal sebagai salah satu alat musik tradisional di Sulawesi Selatan.

Sekarang ini perbandingan antara generasi muda yang sadar akan kelangsungan seni budaya yang ada di Sulawesi Selatan berada pada jumlah yang sangat sedikit. Terkhusus pada kecapi sebagai alat musik tradisional Sulawesi Selatan, generasi muda sekarang cenderung sudah melupakan keberadaan alat musik tradisional yang satu ini sebagai salah satu kekayaan budaya yang populer di Sulawesi Selatan.

Salah satu upaya pencegahannya, penulis dalam karya tugas akhir ini berupaya untuk membuat sebuah alternatif media untuk melestarikan alat musik tradisional kecapi yang ada di Sulawesi Selatan dengan memanfaatkan popularitas teknologi informasi dan komunikasi yang dalam hal ini *game* sebagai media pengaplikasiannya.

Maka dari itu ruang lingkup permasalahan perancangan tugas akhir ini meliputi aspek-aspek yang terkait dengan bagaimana merancang sebuah *game* yang memuat konten alat musik tradisional kecapi dan dapat diaplikasikan pada anak usia dini.

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

* + 1. Seperti apakah konsep *game* yang dapat mengedukasi pemainnya tentang alat musik tradisional kecapi Sulawesi Selatan?
		2. Bagaimanakah *game* edukatif yang cocok untuk diterapkan pada anak usia dini?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Bagaimana konsep sebuah *game* yang menarik untuk diterapkan pada anak usia dini?
2. Bagaimana pemain dapat mengenal alat musik tradisional kecapi?

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk desain komunikasi visual yang bernilai edukasi sebagai jawaban atas ide perancangan yang telah dirumuskan. Secara rinci, tujuan perancangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

* + 1. Menghasilkan *game* edukatif yang dapat mengenalkan anak pada alat musik kecapi sedini mungkin,
		2. Memberikan edukasi kepada pemain tentang alat musik tradisional kecapi Sulawesi Selatan.

## **1.5 Manfaat Hasil Perancangan**

Hasil perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

* + 1. Secara Umum

Merancang sebuah *game* yang ditujukan pada anak seharusnya lebih memperhatikan sisi edukasinya ketimbang dalam segi kepuasan bermain. Hal tersebut berdasarkan fakta bahwa pengalaman yang manusia dapatkan pada masa anak-anak akan memberi pengaruh yang besar ketika mereka tumbuh dewasa. Terkhusus pada perancangan karya tugas akhir ini manfaat umum dapat dijabarkan sebagai berikut:

Memberikan wawasan kepada pemain tentang alat musik tradisional kecapi Sulawesi Selatan,

Memberikan hiburan sekaligus edukasi kepada anak-anak dari segi kebudayaan di Sulawesi Selatan dalam perannya sebagai generasi penerus,

Membuka potensi kembalinya popularitas alat musik tradisional kecapi Sulawesi Selatan sebagai alat musik yang digemari di seluruh kalangan masyarakat khususnya di Sulawesi Selatan.

* + 1. Secara Akademis
			1. Bagi Tenaga Pendidik

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi tenaga pendidik untuk membuat atau memanfaatkan game untuk kepentingan pembelajaran.

* + - 1. Bagi pencipta dan dunia akademik
				1. Melalui perancangan *game* edukatif ini diharapkan dapat memberikan referensi baru dalam penyusunan karya yang terkait dengan pengaplikasian ilmu desain komunikasi visual yang telah ditekuni.
				2. Menjadi bahan acuan bagi perancang selanjutnya yang mengangkat masalah yang relevan dengan perancangan ini.
				3. Sebagai sarana bagi penulis dalam mengembangkan gagasan secara tertulis dan sistematis dalam bentuk karya ilmiah.
				4. Sebagai bahan referensi bagi perpustakaan seni di Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
		1. Secara Praktis
			1. Program perancangan *game* edukatif ini diharapkan dapat mengangkat kembali popularitas alat musik tradisional kecapi sebagai bagian dari kekayaan budaya daerah Sulawesi Selatan yang populer di kalangan masyarakat Sulawesi Selatan.
			2. Mengangkat *image* Sulawesi Selatan sebagai daerah yang mencintai dan menjaga kekayaan budayanya dari ancaman budaya-budaya asing yang terus memasuki di tiap lini masyarakat.