

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Secara teritori Indonesia adalah Negara kepulauan yang memiliki 34 provinsi, 416 kabupaten dan 98 kota atau memiliki 7.024 daerah kecamatan dan setingkat, serta 81.626 setingkat desa. Selain itu Indonesia memiliki beraneka ragam budaya, suku dan bahasa yang tersebar di 17.504 pulau dari sabang sampai merauke. Diantara beraneka ragamnya budaya yang ada di Indonesia terdapat suku Rejang yang ditemukan di Provinsi Bengkulu. Tak banyak yang mengetahui tentang suku Rejang ini, padahal suku Rejang memiliki bahasa dan aksara sendiri yang perlu dilestarikan sebagaimana budaya-budaya yang ada [1].

Aksara Rejang ini memiliki nama lain yaitu Kaganga, Kaganga diambil dari tiga huruf pertamanya Ka Ga dan Nga, aksara ini memiliki huruf tersendiri yang berupa tarikan garis dan mirip dengan simbol Hady.

Seperti halnya bahasa dan kebudayaan daerah lain yang ada di Indonesia Aksara Rejang sendiri menjadi lambang identitas dan kebanggaan etnik, sarana komunikasi intraetnik namun saat ini fungsi-fungsi tersebut mengalami penurunan dikarenakan kalangan kaum muda saat ini sudah jarang menggunakannya. Saat ini pembelajaran Aksara Kaganga hanya ada pada muatan lokal di sebagian kecil sekolah yang ada di Bengkulu [2].

Oleh sebab itu media lain dalam pengenalan Aksara Kaganga ini sangat diperlukan, salah satunya adalah melalui media edukasi berbentuk sebuah game mengenai pembelajaran Aksara Kaganga dari awal mulai dari membaca dan menulis Aksara Kaganga serta mengenal kata-kata menggunakan Aksara Kaganga. Hingga nantinya orang-orang yang mencoba memainkan game tersebut jadi tahu tentang Aksara Kaganga.

Media pembelajaran melalui game pertama-tama game yang dibuat harus menarik terlebih dahulu sehingga orang-orang menjadi penasaran untuk memainkan game ini. Setelah pemain mulai penasaran terhadap game ini maka pemain secara tidak langsung sudah mempelajari Aksara Kaganga karena untuk menyelesaikan game pemain harus kenal terlebih dahulu dengan Aksara Kaganga ini. Dalam penyusunan game ini nantinya supaya pemain bisa kenal dengan Aksara Kaganga akan ditambahkan sistem belajar yang mengenalkan apa saja yang termasuk dalam Aksara Kaganga itu sendiri. Saat pembelajaran akan menambahkan fitur suara baca yang bisa didengar oleh pemain agar lebih jelas dalam mengucapkan setiap huruf. Dalam game “Kaganga Games” yang dibuat pada laporan ini setiap level yang ada akan semakin meningkat saat dimainkan supaya membuat pemain menjadi lebih tertantang untuk menyelesaikan setiap level dan penasaran terhadap level selanjutnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana cara menarik anak muda untuk mengenal Aksara Kaganga?
2. Bagaimana cara membuat game sebagai sarana pembelajaran Aksara Kaganga yang mudah untuk dimainkan?
3. Bagaimana cara membuat sebuah game edukasi yang menghibur dan seru untuk dimainkan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah seperti diatas maka dapat disimpulkan bahwa Tujuan Penelitian yang didapat adalah

1. Untuk menarik anak muda agar mengenal Aksara Kaganga dengan perantaraan sebuah game,

2. Untuk membuat game edukasi berbasis android sebagai sarana pembelajaran Aksara Kaganga yang mudah untuk dimainkan oleh setiap orang,
3. Untuk memanfaatkan game edukasi yang tidak hanya untuk mendidik, namun juga menghibur dan seru untuk dimainkan.

