

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah landasan yang penting bagi semua manusia, pendidikan merupakan dasar dimana manusia dituntut untuk memajemen kehidupannya. Harus ada strategi bagaimana membuat anak belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga kita menjadi tertarik untuk belajar.

Kita cukup menyadari bahwa teknologi yang semakin pesat sehingga saat ini dengan mudah kita bisa mendapatkan informasi yang tentunya ada dampak baik dan buruknya. Salah satu dampak yang dirasa kurang baik adalah tentang cerminan (pengetahuan) terhadap budaya sendiri. Tidak banyaknya informasi yang diketahui tentang budaya yang ada di sekitar kita.

Salah satu contohnya adalah wayang yang merupakan sebuah warisan budaya yang seharusnya senantiasa kita jaga kelestariannya, untuk menjaga hal tersebut kita perlu pengetahuan menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan wayang. Salah satu contohnya adalah nama tokoh-tokoh yang terlibat di dalamnya.

Terkait dengan hal ini penulis belum menemukan media yang secara keseluruhan berisi pengetahuan tentang wayang yang interaktif dan menyenangkan. Media kebanyakan yang di pakai lebih mengangkat tokoh yang sudah di kenal banyak khalayak, dan terkesan tokoh wayang hanya itu-itulah saja.

Adanya latar belakang tersebut, penulis bermaksud membuat aplikasi permainan, untuk mengenal nama wayang dengan konsep permainan yang inovatif, tidak membosankan dan membawa nilai kehidupan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka penulis dapat menarik permasalahan pokok yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana menerapkan teknologi dalam mengangkat budaya jawa, khususnya mengenal tokoh-tokoh pewayangan, agar dapat membantu pengenalan budaya?

1.3 Batasan Masalah

Penyusunan skripsi ini mencoba fokus pada tema dan untuk memudahkan dalam penyelesaian penulisan nantinya maka laporan ini akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

Permainan ini bisa di peruntukkan untuk kalangan anak, remaja dan dewasa.

1. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia, beberapa tulisan aksara jawa serta narasi jawa. Untuk sementara waktu hanya disebarluaskan di negara Indonesia khususnya Jawa.
2. Aplikasi permainan ini hanya dapat dijalankan di komputer dengan sistem operasi Windows 7 dan Windows 8.

Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash. Selain itu didukung software multimedia lainnya yaitu Adobe Photoshop, Corel Draw, dan Adobe Audition sebagai software pendukung.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *game* edukasi Asma Ringgit agar dapat membantu pendidikan untuk mengenal tokoh-tokoh pewayangan jawa.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi metode penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Wawancara

Dilakukan dengan wawancara kepada seniman wayang kulit, di desa Platar untuk mendapatkan informasi terkait dengan nama dan kisah tokoh wayang.

1.5.1.2 Survei

Melakukan pendekatan untuk melihat bagaimana keadaan sebenarnya dari obyek yang akan kita teliti.

1.5.1.3 Studi Pustaka

Literature terdiri dari pengumpulan data dan informasi secara kepustakaan melalui buku-buku referensi, modul, dan catalog yang berkaitan dengan penelitian.

1.5.2 Metode Penelitian

1.5.2.1 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis SWOT yaitu analisis yang digunakan untuk mengetahui kekuatan (*strength*), kelemahan (*weaknes*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*treats*). Dengan menerapkan analisis ini maka pada penerapannya akan dapat memaksimalkan kekuatan dan mendapatkan peluang serta meminimalisasi kelemahan serta mencegah ancaman.

1.5.2.2 Metode Perancangan

Metode yang akan di gunakan berupa *Problem Definition, Analysis, Design, Implementation, Validations, dan Evaluation*. Menyuguhkan pokok permasalahan, memberikan analisa pemecahan masalah, membuat design, mengimplementasikan, melakukan tindak lanjut berupa validitas terhadap jawaban dari pokok permasalahan di awal dan memberikan evaluasi pada apa yang perlu di kembangkan dan di perbaiki.

1.5.3 Metode Pengembangan Aplikasi

Memberikan evaluasi terhadap program yang telah di buat, bisa berupa dalam penambahan fitur (*update*) ataupun perubahan dari pola program dengan alasan tertentu seperti jika program sudah tidak bisa di terima lagi karena peranannya tidak mumpuni dalam menjawab pokok permasalahan pada penelitian ini.

1.5.4 Metode Testing

Pengetesan program dilakukan pada saat implementasi langsung pada user. Pengetesan berupa urutan bagaimana instalasi program sampai dengan menjalankan program serta aturan permainan pada program.

1.5.5 Metode Implementasi

User bisa melakukan langkah-langkah instalasi sesuai prosedur dan batasan masalah yang sudah di jelaskan. Memberikan gambaran tata cara permainan dan alurnya. Penjelasan mengenai perangkat yang di gunakan dan jenis sistem operasinya.

1.6 Sistematika Penelitian

Memberi gambaran menyeluruh mengenai masalah yang akan dibahas, maka digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini di bahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Berupa tinjauan pustaka terhadap karya ilmiah dan buku yang berkaitan dengan analisis, perancangan hingga pembahasan sehingga bisa melandasi penulis untuk menciptakan *game* sesuai dengan ilmu dan kebutuhan yang telah ada. Karya ilmiah yang di jadikan acuan antara lain : Hermadanti Widya Febriana judul *Game Edukasi Menyusun Gambar "Wayang Kulit Super"* dan Lutfia Prihanani judul

*Perancangan Game Edukasi Mari belajar Bermain Mengenal
Tumbuhan untuk Anak-anak.*

BAB III : Anallsis Dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun serta tinjauan umum kepada user *game* yang merupakan objek penelitian.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan membahas proses pembuatan *game* dengan di lengkapi proses uji coba. Sehingga memastikan *game* telah berjalan dengan baik.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis mengenai perbaikan dan pengembangan *game* supaya lebih menarik, informatif dan menyenangkan.