

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini seiring perkembangan teknologi informasi muncullah beberapa aspek dibidangnya salah satunya adalah *game*. Perkembangan di dalam dunia *game* terjadi sangat pesat baik secara *online* maupun *offline*. *Game* merupakan salah satu industri di bidang teknologi informasi yang mempunyai perkembangan sangat pesat dan peminat yang banyak di dunia pada saat ini. *Game* tidak pernah melihat siapa target sasarannya, karena setiap orang setiap jenis baik umur maupun tingkat pendidikan tidak terlalu berpengaruh terhadap pengguna *game*, karena pada saat ini *game* dimainkan dari segala jenis latar belakang manusia. *Game* yang mempunyai peminat yang cukup banyak pada saat ini adalah *game online*, banyak orang berlomba-lomba memainkan *game online* karena beberapa aspek, baik dari aspek ketertarikan terhadap isi dari *game* tersebut maupun aspek yang ditimbulkan di luar konteks dari *game* itu sendiri. *Game offline* juga tidak kalah peminatnya, karena *game* ini tidak perlu menggunakan jaringan internet dan lebih stabil. Pembuatan *game* di dukung dari *software* yang telah menyediakan fasilitas untuk membuat *game* itu sendiri, salah satunya adalah Adobe Flash. Adobe Flash merupakan program handal yang sudah tidak asing lagi bagi pembuat *game*, baik *game* yang berbasis desktop (komputer) maupun telepon genggam.

Perkembangan teknologi dalam bidang *game* di dukung dengan tampilan grafis yang menarik dan semakin bagus pada masa ke masa. *Game* yang ringan dan mudah diakses mempunyai daya tarik tersendiri bagi penggunanya terutama *game* dengan format Flash, *game* flash dapat dimainkan untuk mengisi waktu senggang agar kepenatan pengguna berkurang, atau hanya menjadi sarana hiburan semata.

Kebudayaan condong di lupakan dan ditinggalkan salah satunya karena perkembangan jaman yang semakin condong kepada gaya hidup modern. Oleh karenanya pelestarian budaya harus dilakukan agar budaya tersebut tidak punah, salah satu budaya yang ada di Indonesia adalah kebudayaan Jawa, dimana terdapat salah satu aspek budaya yaitu aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan tulisan Jawa kuno yang mempunyai aturan penulisan tersendiri di dalamnya, dan tidak semua orang Jawa dapat menulis ataupun membaca aksara Jawa itu sendiri dengan fasih. Penggabungan antara modern dan tradisional bisa diterapkan dalam pembuatan *game* edukatif.

Saat ini terdapat *game* yang beredar dipasaran yang mengandung kekerasan, pornografi ataupun *game-game* yang tidak baik untuk perkembangan psikis maupun fisik anak karena mengandung unsur-unsur negatif di dalamnya. *Game* edukatif merupakan sarana bermain yang sangat efektif terutama bagi usia anak-anak sebagai perkembangan stimulus otak, *game* yang mudah di mainkan terutama yang memiliki pemahaman yang gampang untuk dimengerti adalah *game* yang pada

umumnya di gemari oleh usia anak-anak terutama di bangku sekolah dasar. *Game* edukatif memiliki solusi media yang tepat sebagai sarana permainan sekaligus pembelajaran untuk usia anak-anak, sehingga pengguna dapat merasakan manfaat positif yang ditimbulkan dari *game* tersebut.

Melihat begitu tertariknya masyarakat terutama pada usia anak-anak dalam bermain sebuah *game*, maka di buatlah sebuah *game* edukatif dimana *game* tersebut dimainkan untuk merangkai sebuah kata yang tidak beraturan sehingga memiliki makna dengan menggunakan aksara Jawa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut untuk dilakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Game Edukatif Acak Kata Pengenalan Nama Hewan Menggunakan Aksara Jawa”** sebagai permulaan anak-anak dalam mengenal nama hewan sekaligus pembelajaran mengenal aksara Jawa, *game* edukatif ini melatih kreatifitas dan melatih anak untuk mulai mempelajari dan merangkai nama hewan menggunakan aksara Jawa dengan benar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut

1. Bagaimana cara merancang *game* edukatif acak kata pengenalan nama hewan menggunakan aksara Jawa dengan judul *game* Aku Iso Aksara Jawa?
2. Bagaimana cara mendesain *game* edukatif acak kata pengenalan nama hewan menggunakan aksara Jawa?
3. Bagaimana kinerja *game* edukatif acak kata pengenalan nama hewan menggunakan aksara Jawa?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas perlu adanya batasan masalah agar permasalahan yang akan dibahas dapat mengkrucut dan jelas. *Game* yang tidak dapat digunakan oleh orang-orang yang tidak bisa menggunakan komputer dan orang-orang yang buta akan aksara Jawa. Untuk mengendalikan *game* digunakan *game* berbasis Flash. *Game* ini difokuskan pada usia 8-12 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari proyek akhir ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dapat merancang software yang berupa *game* acak kata pengenalan nama hewan menggunakan aksara Jawa.
2. Dapat membangun kreatifitas dalam kontribusi terhadap budaya.

3. Dapat mengetahui kinerja dan langkah-langkah penyusunan tulisan aksara Jawa.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai bentuk kontribusi kepada yayasan baik dalam pencitraan maupun daya tawar terhadap masyarakat.
 - b. Sebagai tolak ukur terhadap ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.
 - c. Sebagai sarat guna memperoleh gelar Sarjana.
2. Bagi Jurusan Sistem Informasi
 - a. Sebagai wujud penerapan atau implementasi terhadap ilmu sistem informasi yang telah didapat.
 - b. Sebagai wujud dalam pengembangan dibidang IPTEK.
3. Bagi Gamers
 - a. Menambah pemahaman tentang penulisan dan pembacaan aksara Jawa.
 - b. Memacu stimulus otak dalam menyusun huruf aksara Jawa yang acak.
 - c. Pelestarian kebudayaan Jawa terutama dalam melestarikan aksara Jawa.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan laporan skripsi ini di dapat dari berbagai macam sumber yang digunakan sebagai referensi pembuatan *game* edukatif itu sendiri dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Hal ini dilakukan penulis untuk mencari referensi dari buku-buku yang beredar di masyarakat tentang pembuatan *game* menggunakan Adobe Flash maupun tentang *game* edukatif itu sendiri, buku yang digunakan dalam studi pustaka ini adalah buku Adobe Flash CS5 tentang beragam desain dan pembuatan *game* edukatif, buku budaya Jawa, dll.

b. Internet

Melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci tertentu sebagai salah satu alat bantu dalam pembuatan *game* acak kata ini.

c. Observasi *Game* Sejenis

Melakukan observasi *game* sejenis guna mendapatkan referensi untuk membantu dalam pembuatan *game* edukatif acak kata ini.

d. Wawancara

Dilakukan untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan supaya hasil yang di dapat lebih akurat dan tepat

sasaran sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan *game* edukatif ini. Wawancara ini dilakukan kepada guru bahasa Jawa di salah satu sekolah dasar.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas 5 bab, diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menerangkan teori-teori yang melandasi analisis dan perancangan sistem yang meliputi pengenalan aksara jawa huruf , cara pembacaan, tata cara penulisan, definisi dan jenis game, dan juga pengenalan software apa saja yang digunakan dalam pemrancangan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap-tahap analisis dan perancangan game yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

