

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia adalah Negara yang kaya akan kebudayaan dari Sabang sampai Merauke. Kebudayaan itu ada yang asli kebudayaan Indonesia ada juga yang masuk dari luar Indonesia. Dari budaya asing yang masuk ke Indonesia membawa bahasa asing yang turut serta ikut bersama dengan budaya Indonesia dan akhirnya membur menyatu dengan kebudayaan Indonesia. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan ekonomi menjadikan Cina sebagai Negara yang kuat dalam bidang ekonomi dan bisnis, menjadikan bahasa Cina menjadi bahasa Internasional setelah bahasa Inggris. Sehingga saat ini banyak Perguruan Tinggi menjadikan bahasa Cina sebagai Jurusan yang digemari. Oleh karena itu pembuatan *game* edukasi pengenalan bahasa Cina ini ditujukan untuk anak – anak sekolah dasar agar lebih siap jika dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi terdapat juga mata pelajaran bahasa Cina ini.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi terutama di bidang komputer kita dapat mewujudkan hal ini dengan mudah. Dalam aplikasi game ini akan berjalan di desktop dan akan merangsang pemain agar mudah mengenal bahasa Cina. *Game* edukasi ialah media tepat yang dapat mensimulasikan beberapa poin nyata melalui *game* yang interaktif sehingga dapat menjadi media pembelajaran dan pengenalan terhadap kebudayaan Indonesia kepada seluruh masyarakat dunia

sekalipun. *Game* edukasi juga merupakan cara bijak yang terbukti efektif dalam merangsang pola pikir dan media pengenalan terhadap suatu objek. Sehingga cara ini ialah cara yang tepat untuk mengatasi beberapa permasalahan dalam pengenalan bahasa Cina yang lumayan sulit untuk dipahami. *Game* ini akan dirancang sesuai untuk anak-anak usia 7 – 13 tahun. *Game* ini ditujukan untuk anak-anak karena merekalah yang akan menjadi penerus bangsa yang harus lebih berkualitas dalam bidang akademis.

Oleh karena itu “*Game Bahasa Cina Dengan Translasi Bahasa Inggris*” dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan Indonesia saat ini. *Game* ini ialah rancangan dari media pengenalan terhadap bahasa Cina sehingga para pemain dapat mengetahui dan menjadi pelajaran yang baik.

Dengan adanya *game* ini diharapkan bisa menjadi media pendidikan untuk anak-anak dalam pengenalan bahasa Cina mulai dari nama benda, jenis – jenis warna, belajar menghitung angka, nama orang dan penulisan dalam huruf Cina.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Untuk pembahasan yang lebih terarah pada pokok tujuan utama, maka rumusan masalah dalam skripsi ini ialah bagaimana pembuatan “*Game Bahasa Cina Dengan Translasi Bahasa Inggris*”?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan dari perumusan masalah diatas akan dibatasi masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini. Batasan masalah tersebut ialah sebagai berikut ini :

1. *Game* ini dibuat dengan Adobe Flash Player CS3.

2. *Game* yang dibuat adalah *game* yang berbasis desktop yang dapat berjalan pada computer dengan sistem operasi Windows.
3. Karena banyaknya suku kata dalam bahasa Cina konten *game* ini dibatasi dengan 5 point penting yaitu nama nama benda, nama warna, nama orang, nama binatang, nama bagian tubuh manusia.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan bahasa Cina kepada anak – anak secara unik melalui *game*.
2. Membuat *game* edukasi yang memfokuskan kepada bahasa Cina tingkat dasar kepada anak.
3. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strat-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Dapat menjadi acuan oleh mahasiswa sebagai media pengembangan ilmu pengetahuan dalam melanjutkan penelitian berikutnya.
2. Dengan adanya “*Game* Bahasa Cina Dengan Translasi Bahasa Inggris” dapat menjadi media pengenalan, pembelajaran dan sarana hiburan yang dapat dimainkan pada waktu luang, sehingga dapat menghibur, mencerdaskan, dan menambah pengetahuan tentang kosakata bahasa Cina.

## 1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam skripsi ini ialah sebagai berikut :

### a. Pengumpulan data menggunakan 2 teknik :

#### a.1 Studi Pustaka

Studi pustakan dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan terhadap pembuatan *game* ini sehingga memiliki landasan dan konsep dasar dalam perancangannya.

#### a.2 Studi Literatur

Studi literatur yaitu metode dalam pengumpulan data menggunakan media internet dengan mengunjungi beberapa situs-situs web yang dapat membantu penyediaan informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi.

### b. Perancangan Sistem

Perancangan "Game Bahasa Cina Dengan Translasi Bahasa Inggris" yang dapat berjalan di Windows menggunakan *software* Photoshop CS5 Professional, Corel Draw X4, Adobe Flash CS3 dan *software* lain sebagai media pendukungnya.

### c. Pengujian Sistem ( Pengujian Software )

Pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menemukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Dalam penelitian ini metode yang akan digunakan

dalam pengujian perangkat lunak yang dihasilkan adalah menggunakan *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk program. Pengujian *Black Box* bukan berupa alternatif dari teknik *White Box*, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kesalahan daripada metode *White Box*. Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

- a. Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang
- b. Kesalahan antarmuka
- c. Kesalahan kinerja

### 1.7 Sistematika penulisan

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

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini.

Bab ini ialah bab dasar yang akan menjadi tolak ukur untuk melanjut ke bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan utama.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan mengenai teori dasar yang akan menjadi acuan dalam penyusunan skripsi. Bab ini berisikan mengenai pengertian game, sejarah *game*, penegnanan bahasa Cina, dan pengenalan software yang akan digunakan dalam pembuatan game ini

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisikan mengenai penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan "Game Bahasa Cina Dengan Translasi Bahasa Inggris".

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan mengenai pembuatan *game* dan hasil uji *game* berdasarkan implementasi sebelumnya. Serta dalam bab ini juga akan menganalisis beberapa kelebihan dan kekurangan *game* agar dapat berjalan sesuai yang diinginkan.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan akhir dari penulisan skripsi dan dilengkapi oleh saran dalam pengembangan *game* ini untuk lebih baik lagi.