

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara Jawa merupakan salah satu warisan kebudayaan yang ada di Indonesia, khususnya di tanah Jawa. Pada zaman dahulu aksara Jawa digunakan sebagai huruf untuk penulisan manuskrip kuno, kitab babad Jawa, kitab tembang-tembang Jawa, buku ramuan jamu tradisional Jawa, prasasti-prasasti tanda kebesaran suatu zaman kerajaan, dan berbagai keperluan menulis lainnya juga menggunakan aksara Jawa.

Saat ini, masih ada peninggalan budaya Jawa yang memanfaatkan penulisan menggunakan aksara Jawa, misalnya nama jalan, nama kantor atau instansi pemerintah beberapa masih terlihat menggunakan aksara Jawa terutama di kota pusat-pusat kebudayaan Jawa seperti Yogyakarta dan Surakarta. Pembelajaran baca tulis aksara Jawa pun masih sebagian diajarkan di sekolah sebagai bagian tak terpisahkan dari pengenalan budaya Jawa. Singkatnya, aksara Jawa masih menjadi bagian dari budaya Jawa yang melekat dalam kehidupan masyarakat Jawa walaupun sudah cukup banyak masyarakat yang mulai tidak memahami maksud dari penulisan aksara Jawa.

Perkembangan zaman tidak bisa dihindarkan, dengan hadirnya huruf latin yang lebih mudah dibaca dan dipahami secara umum mempengaruhi pudarnya pengetahuan tentang aksara Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa yang

terkesan monoton dan membosankan menambah keengganan untuk mempelajari bahasa Jawa apalagi aksara Jawanya.

Timbulnya pandangan tersebut akan dapat mengakibatkan kebudayaan Jawa yang selama ini ada di kalangan masyarakat Jawa mulai kurang diminati, mulai ditinggalkan dan akhirnya semakin pudar bahkan akan hilang. Ini berarti kekayaan kebudayaan bangsa Indonesia akan semakin berkurang. Oleh karena itu perlu adanya solusi terhadap permasalahan tersebut.

Untuk membantu dalam proses pengenalan dan pembelajaran Aksara Jawa, perlu adanya suatu aplikasi multimedia interaktif berupa *game* edukasi yang mampu mendukung dalam pengenalan dan pembelajaran aksara Jawa, sehingga masyarakat umum dapat mempelajarinya dengan cara yang asik, lebih menarik, dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin menciptakan sebuah *game* interaktif untuk menarik dan membangkitkan minat belajar aksara Jawa di kalangan masyarakat umum. Dengan adanya *game* edukasi ini diharapkan dapat memperoleh cara belajar aksara Jawa yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dari permasalahan di atas, maka skripsi ini mengambil judul "*Pembuatan Game ASJASIK Berbasis Flash untuk Kalangan Umum*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi. Maka dari itu, perumusan masalah yang dapat disajikan, yaitu "Bagaimana membuat sebuah *game* edukasi aksara Jawa sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran aksara Jawa dengan cara yang lebih asik,

menyenangkan, tidak membosankan dan mampu membangkitkan minat belajar masyarakat luas terhadap aksara Jawa”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan *game ASJASIK* yaitu:

1. *Game* yang disajikan merupakan *game* edukasi aksara Jawa untuk kalangan umum dan tidak dibatasi usia.
2. Terdapat materi pengenalan aksara Jawa dasar dan kuis interaktif di dalam *game ASJASIK*.
3. Meskipun *ASJASIK* merupakan *game* edukasi tentang aksara Jawa, pengantar dari aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia.
4. Permainan berupa kuis *multiple choice* aksara Jawa.
5. Akan diberikan skor pada akhir permainan.
6. *Game* ini merupakan perpaduan antara media interaktif dan *game*.
7. *Game* dimainkan hanya satu komputer, tidak *multi user*.
8. *Game* ini merupakan permainan *stand alone*, atau tidak menggunakan jaringan internet.
9. Untuk dapat menjalankan *game ASJASIK* perlu install *Flash Player* terlebih dahulu.
10. Menggunakan *mouse* untuk mengoperasikan *game ASJASIK*.
11. Software yang digunakan *Adobe Flash CS3*, *Adobe Photoshop CS3*, *Corel Draw X4*, *FL Studio 8*, *Font Aksara Jawa* dan menggunakan sistem operasi *Windows 7*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat sebuah *game* edukasi aksara Jawa sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran Aksara Jawa dengan cara yang lebih asik, menyenangkan, tidak membosankan dan mampu membangkitkan minat belajar masyarakat terhadap aksara Jawa.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang selama ini dipelajari dalam mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada perguruan tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat

1. Bagi Masyarakat
 - a. Dapat memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar masyarakat terhadap aksara Jawa dengan cara yang asik, menyenangkan, dan tidak membosankan.
 - b. Dengan aplikasi multimedia ini diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat dalam dunia pendidikan.
2. Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan mahasiswa dan kreativitas mahasiswa dalam bidang multimedia.
3. Bagi Akademik

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

1.6 Metodologi Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Dilakukan dengan cara mempelajari, mendalami, dan mengutip teori-teori atau konsep-konsep dari sejumlah literatur, baik buku, jurnal, majalah, koran, atau karya tulis lainnya yang sesuai dengan topik.

2. Penelitian

Dalam proses penulisan dan perancangan, dilakukan penelitian yang mendukung dalam pembuatan *game ASIASIK* "Aksara Jawa Asik".

3. Kuisisioner

Metode pengumpulan data menggunakan formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan peneliti.

4. Merancang dan Mengimplementasikan Aplikasi

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca untuk mengetahui isi dari skripsi ini maka penulis memisahkan dalam setiap pokok bahasan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia secara umum meliputi pengertian multimedia, *game*, media pengembang perancangan sistem, Interaksi Manusia-Komputer, aksara Jawa, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berupa analisis mengenai kasus yang diteliti, dan perancangan sistem yang akan dibangun, dalam hal ini adalah *game* edukasi Aksara Jawa.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan mengenai proses awal hingga akhir pembuatan *game* edukasi aksara Jawa dengan menggunakan *software-software* yang mendukung dan implementasi aplikasi *game* terhadap masyarakat umum.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran sekaligus sebagai penutup dari laporan skripsi.