

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2009 lalu, batik secara resmi diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya asli Indonesia. Hal ini membuat antusias masyarakat Indonesia atau bahkan turis asing untuk belajar atau sekedar ingin mengetahui cara pembuatan batik tulis sangat tinggi. Namun, Cara pembuatan batik tulis yang membutuhkan peralatan khusus, seperti canting, anglo dan wajan yang digunakan untuk mencairkan malam, sering kali menjadi penghambat untuk belajar membuat batik tulis sendiri. Dengan keadaan ini, orang yang ingin belajar membuat batik tulis mau tidak mau harus mendatangi tempat produksi batik yang lokasinya jauh dan tentunya memerlukan biaya yang tidak sedikit.

Untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama pada aplikasi komputer. Sekarang ini aplikasi komputer yang paling diminati adalah Game. Game komputer bukan hanya sebagai hiburan tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi.

Game edukasi sebagai media yang dapat mensimulasikan aspek-aspek nyata melalui layar interaktif sebuah *Game play* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif bagi partisipan Game untuk mendapatkan pengetahuan mengenai sebuah konten game. Massachussets Insitute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa game edukasi berbasis simulasi dapat didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh *esensi* atau

ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Game simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan saat bermain

Oleh karena itu, game edukasi “Batik Maker” ini dibuat. Game ini adalah simulasi pembuatan batik tulis dari tahap kain polos dengan sketsa pola sampai dengan batik yang telah terbentuk pola dan warnanya. Game ini dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3 untuk mengimplementasikan sistem menu dan struktur konten game agar lebih menarik untuk dimainkan.

Dengan adanya game ini diharapkan bisa memudahkan orang yang berminat belajar atau mengetahui pembuatan batik tanpa harus mendatangi tempat produksi batik itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu bagaimana membuat game edukasi “Batik Maker” menggunakan software Adobe Flash CS3 ?

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya rumusan masalah yang dibahas maka, dalam penelitian ini masalah hanya dibatasi pada hal-hal berikut ini :

1. Game edukasi ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS3.
2. Game yang dibuat adalah game komputer.
3. Tampilan dan konten game berbentuk 2D.
4. Konten game berupa batik tulis antara lain, batik buketan asal Pekalongan, batik mega mendung asal Cirebon, batik kawung asal Yogyakarta, batik parang barong asal Solo, batik pemekasan asal Madura, dan batik bledak merak asal Lasem.
5. Tahap pembuatan batik yang akan disimulasikan dalam layar game adalah menebalkan pola batik, mewarnai pola batik dan mencelupkan kain batik ke dalam pewarna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian skripsi ini antara lain adalah:

1. Mengetahui lebih lanjut Proses pembuatan batik tulis secara tradisional.
2. Membuat game edukasi yang implementasinya untuk memudahkan orang belajar membuat batik tulis.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan program S1 (Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa.

Sebagai acuan mahasiswa dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama duduk di bangku perkuliahan.

2. Bagi Masyarakat.

Dengan adanya game edukasi “Batik Maker” ini, diharapkan akan mempermudah orang yang ingin belajar bagaimana cara membuat batik tulis, sehingga kelestarian batik tulis sebagai warisan bangsa Indonesia dapat terjaga.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang diterapkan dalam skripsi ini antara lain :

1. Pengumpulan data (Studi Pustaka)

Studi pustaka dilakukan untuk mempelajari dan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan sebagai konsep dasar dalam perancangan perangkat lunak.

2. Analisis Sistem

Analisis disini meliputi, mendefinisikan masalah, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak meliputi perancangan arsitektur game.

4. Implementasi

Pembuatan perangkat lunak dan uji coba program.

5. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak meliputi pengujian fungsional dan pengujian kinerja dari game yang dibuat, berdasarkan spesifikasi yang diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang berisi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang dari penyusunan skripsi, ruang lingkup, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dapat diperoleh, metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan skripsi ini. Bab ini juga menjadi acuan umum dalam mengembangkan skripsi ini agar tidak menyimpang dari apa yang sudah ditentukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori dasar yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini. Cakupannya antara lain pengertian dan sejarah perkembangan game, batik, dan penjelasan tentang *software* yang digunakan dalam membuat *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi perancangan dan penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam perencanaan *game* "Batik Maker".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang implementasi dan hasil pengujian game, kelebihan dan kekurangan untuk melihat apakah aplikasi sudah berjalan sesuai yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pengembangan game yang dibuat.

LAMPIRAN

