

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era teknologi yang makin pesat pertumbuhannya dalam kehidupan, menuntut setiap manusia untuk mengikuti pola perkembangannya. Di masa serba canggih seperti ini, manusia diberikan bermacam alternatif untuk mempelajari teknologi yang saat ini selalu dipergunakan dalam kehidupan sehari – hari. Baik itu bentuk informasi maupun media yang dipergunakan untuk mempelajarinya. Karena secara tidak langsung teknologi kini menjadi kebutuhan manusia dalam setiap harinya untuk mengetahui segala macam informasi.

Disamping itu perkembangan teknologi informasi dan komputer sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu bidang dalam teknologi informasi dan komputer yang sangat populer adalah multimedia. Sekarang ini untuk melepaskan penat dan rasa jenuh dari rutinitas, banyak orang yang menjadikan *game* sebagai media penghibur agar lebih santai. Selain untuk menghibur, *game* juga dapat mengajarkan orang cara berpikir kreatif dan lebih kritis. Namun jangan sampai dengan adanya *game* yang berasal dari budaya ataupun tokoh luar, kita juga melupakan budaya atau tokoh yang ada di Indonesia. Apalagi bagi anak – anak, sebagai generasi penerus bangsa yang seharusnya tahu tentang budaya asli dari Indonesia maka media pembelajaran tentang kebudayaan menggunakan *game* edukasi akan lebih menarik dan menyenangkan. Pesatnya perkembangan *game* yang ada, menghadirkan warna

tersendiri pada perkembangan teknologi. Dengan adanya perkembangan *game*, maka semakin banyak munculnya jenis atau tipe permainan yang lebih unik dan menarik untuk dimainkan. Tak hanya berupa permainan saja, *game* saat ini juga dapat menjadi media pembelajaran yang cocok untuk anak – anak agar mereka lebih bersemangat dalam belajar dan lebih mengenali kebudayaan asli Indonesia khususnya wayang kulit. Karena akan semakin mudah bagi mereka untuk tahu dan mempelajari tentang kebudayaan.

Selain bicara teknologi yang ada saat ini, kita tak boleh melupakan keberadaan budaya Indonesia. Karena keaneka ragaman budaya yang ada di Indonesia menghadirkan warna tersendiri untuk negara ini dimata dunia. Banyak kebudayaan Indonesia yang pelan – pelan mulai diangkat kembali untuk memperkuat keberadaanya. Salah satu yang ingin ditonjolkan adalah beberapa tokoh wayang, agar masyarakat khususnya anak – anak dapat lebih memahami. Karena pada realita yang ada saat ini, anak – anak lebih mengenal bahkan hafal tentang tokoh *game* dari luar misalnya *angry bird*. Namun saat mereka ditanya beberapa tokoh wayang, mereka mengatakan tidak tahu. Sungguh menjadi pekerjaan rumah bagi para generasi penerus, bahwa saat mereka tak tahu tokoh wayang yang menjadi kebudayaan asli Indonesia mereka justru hafal tokoh dari negeri asing.

Media pengenalan wayang yang masih sedikit juga membuat tercetusnya ide pembuatan *game* edukasi *puzzle* ini. Media pengenalan wayang yang paling sering yaitu pertunjukkan wayang, yang dibawakan pada acara – acara tertentu seperti pesta rakyat, pernikahan, atau acara lainnya. Terlebih waktu pelaksanaan

pertunjukkan relatif malam menjelang dini hari atau bahkan hingga pagi hari, inilah yang menyebabkan pertunjukkan wayang hanya diminati oleh kalangan tertentu. Bagi anak – anak pagi hari mereka harus berangkat kesekolah, itulah yang menjadi alasan mengapa mereka cenderung malas untuk menonton pertunjukkan wayang semacam itu. Media lain dalam pengenalan wayang adalah dengan buku, baik buku pelajaran ataupun sejenis buku cerita dan semacam gambar poster. Maka dari itu, dengan adanya *game* edukasi *puzzle* wayang kulit ini dapat berguna untuk memperkenalkan kebudayaan kepada masyarakat khususnya anak – anak Indonesia. Dan bisa menambah referensi dalam media pengenalan wayang agar kelestarian budaya Indonesia tetap terjaga.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat diambil suatu perumusan masalah. Bagaimana membuat *game* edukasi menyusun gambar “wayang kulit super” agar menarik dan bermanfaat bagi pemain ?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah pada tugas akhir ini sebagai berikut:

- 1) *Game puzzle* atau menyusun gambar ini hanya terdiri dari 3 *level* permainan saja.
- 2) *Game puzzle* ini hanya membatasi 9 tokoh wayang kulit yang digunakan.
- 3) *Game puzzle* ini dalam memainkannya dibatasi oleh waktu.
- 4) *Game puzzle* ini dibuat untuk anak – anak usia 7 hingga 12 tahun.
- 5) *Game puzzle* ini hanya menampilkan deskripsi singkat tentang tokoh wayang yang digunakan.

- 6) *Game puzzle* ini dirancang untuk *single player*.
- 7) *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Macromedia Flash 8. Juga menggunakan beberapa *software* multimedia lain, seperti Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5, dan *software* pendukung lainnya.
- 8) *Game puzzle* ini minimal dapat dijalankan di komputer *desktop* bersistem operasi Windows XP.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah :

- a. Dapat memberi hiburan bagi anak-anak serta menarik minat anak-anak terhadap dunia komputer.
- b. Sarana pembelajaran bagi anak - anak dalam mengenal kebudayaan Indonesia.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan *game* edukasi *puzzle* ini adalah lebih kepada pengenalan tokoh pewayangan yang ada kepada masyarakat Indonesia khususnya anak – anak yang akan menjadi penerus bangsa agar kebudayaan yang ada tidak tergerus perkembangan jaman. Serta mereka bisa lebih menghargai dan mencintai kebudayaan bangsa sendiri.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

a. Studi Pustaka

Untuk melengkapi data dan mempermudah proses pembuatan *game* edukasi *puzzle* ini, penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dari buku – buku pendukung dan mengumpulkan berbagai macam artikel yang ada di *internet*.

b. Observasi *Game* Sejenis

Melakukan observasi kepada *game* sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membantu pembuatan *game* edukasi *puzzle* ini.

c. Wawancara

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka dilakukan wawancara agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan *game* edukasi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan

Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan 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 wayang, *definisi* dan jenis *game*,

sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan, serta teori – teori yang bersangkutan lainnya.

BAB III Analisls dan Perancangan Sistem

Berisi tentang penguraian dari suatu pembuatan *game* yang utuh kebagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, serta kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat diperbaiki dan berisi tentang perancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah *game*, setelah dilakukannya perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tindak lanjut dalam pembuatan *game* , sesuai dengan desain yang telah di rencanakan sebelumnya.

BAB V Penutup

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan *game* lebih lanjut.