

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Aksara ini menjadi bukti nyata adanya zaman dahulu sebelum adanya bangsa Indonesia. Upaya pelestarian aksara ini sedang diupayakan oleh pemerintah. Sehingga bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya.

Dalam upaya pelestariannya salah satu yang digunakan adalah dengan memperkenalkan aksara tersebut dengan masyarakat luas lewat dunia pendidikan. Pengenalan aksara Jawa ini biasanya menggunakan metode penghapalan atau dengan alat peraga. Tapi kadang kala masyarakat akan cepat bosan karena metode ini kurang atraktif dan monoton. Salah satu metode yang menarik dan membuat orang asyik adalah memanfaatkan teknologi komputer dengan membuat game tentang aksara Jawa.

Perkembangan teknologi komputer terutama dalam hal permainan atau biasa disebut games komputer sangatlah pesat. Dengan memanfaatkan game masyarakat akan sangat mudah mengenal aksara serta juga turut serta dalam menjaga peninggalan budaya yang ada di Indonesia.

Game memiliki jenis yang beragam, mulai dari game yang dapat dimainkan 1 pemain sampai dimainkan beberapa orang. Genre game saat ini bermacam-macam mulai dari arcade, action sampai dengan fighting. Tujuan game

juga tak kalah banyaknya, seperti untuk bertujuan untuk edukasi, yaitu game yang mempunyai sifat belajar. Di era yang serba minimalis seperti sekarang game yang paling digemari yakni mini game. Salah satu software yang digunakan untuk membuat game adalah Flash.

Flash merupakan software yang umumnya digunakan untuk membuat sebuah animasi. Namun seiring dengan perkembangan jaman, flash tidak hanya digunakan untuk pembuatan animasi atau kartun tetapi juga untuk pembuatan website, game dan lain sebagainya. Saat ini pun banyak para perancang game yang membuat game dengan menggunakan flash. Game yang dibuat dikombinasikan antara kemampuan animasi flash dengan kemampuan logika ActionScript. Dengan adanya kombinasi seperti ini maka game pun akan terlihat sempurna.

Uraian tersebut diatas menjadi landasan penulis dalam pemilihan judul skripsi yaitu **Perancangan Game “Tangkap Aksara” Untuk Pengenalan Aksara Jawa Berbasis Flash.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu, bagaimana merancang dan membangun sebuah game “Tangkap Aksara” berbasis flash yang dengan mudah dimainkan oleh pengguna game?.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan perancangan game dan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini termasuk dalam jenis *arcade games*.

2. Game ini bertujuan untuk *edukasi*.
3. Memiliki 2 *level*, skor permainan, dan 3 kali kesempatan hidup.
4. Game dirancang untuk dimainkan *single player*.
5. Target pengguna game antara umur 8 – 40 tahun
6. Perangkat yang dijadikan target adalah komputer atau laptop.
7. Game dibuat menggunakan Adobe Flash CS3

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan skripsi ini, yakni:

1. Mengembangkan permainan elektronik dengan Adobe Flash CS3 dengan harapan karya seperti ini akan menjadi bisnis yang menjanjikan.
2. Pembuatan game ini bertujuan untuk mengenalkan aksara Jawa kepada masyarakat baik di luar Jawa atau masyarakat Jawa itu sendiri.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi Strata I Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Game Tangkap Aksara ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Mahasiswa, untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan selama berada di bangku kuliah.
2. Bagi masyarakat, membantu masyarakat dalam mengenal aksara Jawa dan menyuguhkan hiburan bagi orang yang memainkan game ini.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan penulis dalam penelitian meliputi:

1. Pengumpulan Data (Studi Pustaka)

Studi pustaka dengan membaca buku untuk mendapatkan bahan tambahan yang bersifat teoritis yang dapat menunjang laporan yang berkaitan dengan topik yang diambil serta pemecahan terhadap masalah yang ada.

2. Analisis

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

3. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash CS3.

5. Uji coba

Memastikan aplikasi berjalan baik sesuai yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi 5 Bab, adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan teori-teori dasar yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini. Cakupannya antara lain pengertian dan sejarah game, aksara jawa, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas tentang analisis sistem, perancangan dan penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam perancangan game "Tangkap Aksara".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas proses implementasi game Tangkap Aksara, hasil pengujian game, kelebihan dan kekurangan untuk melihat apakah aplikasi sudah berjalan sesuai yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.