

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara di Asia Tenggara yang dilintasi garis khatulistiwa dan berada di antara daratan benua Asia dan Australia, serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.504 pulau (sumber: kompasiana). Pulau-pulau membentang dari Sabang sampai Merauke menjadikan Indonesia memiliki banyak sekali macam suku, Bahasa, kepercayaan, dan kebudayaannya. Setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki kebudayaan yang khas dengan ciri masing-masing yang menunjukkan identitas suatu daerah tersebut.

Indonesia memiliki banyak sekali kebudayaan yang dapat dibanggakan, salah satunya ialah sebuah Cerita Rakyat. Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap daerah yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing daerah. Setiap daerah memiliki cerita rakyat yang berbeda.

Cerita rakyat sebagai kekayaan budaya bangsa warisan para pendahulu yang didalamnya terkandung suri teladan, nilai Pendidikan, nilai moral, nilai etika dan masih banyak lagi hal positif yang amat penting ditanamkan ke dalam jiwa semenjak usia dini. Cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal mula suatu tempat di daerah.

Pada jaman sekarang ini cerita rakyat yang kurang dikenal oleh anak-anak atau bahkan tidak tahu mengenai isi-isi jalannya cerita tersebut disebabkan oleh kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia sendiri untuk mempertahankan keberadaannya, orang tua yang jarang sekali menceritakan cerita rakyat kepada anak-anaknya. Selain itu, popularitas cerita luar negeri didukung kuat oleh media *digital* sedangkan cerita rakyat daerah yang hanya sebatas kertas ataupun media

digital yang dikemas kurang menarik. Buku yang diterbitkan tidak dikemas dengan gambar-gambar yang menarik dan modern dan tampak kuno (bagi segi visual maupun Bahasa). Hal inilah yang mendorong anak-anak menjadi suka dan lebih tertarik pada cerita-cerita luar negeri seperti negara barat dan Jepang, yang dikemas sesuai *trend* masa kini.

Dari permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mencoba mengkombinasi unsur budaya dan teknologi dalam sebuah aplikasi yang didalamnya berisi tentang cerita rakyat yang bisa digunakan untuk membantu memperkenalkan budaya Indonesia khususnya cerita rakyat kepada anak-anak dengan penelitian berjudul "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Jawa Tengah Menggunakan *Construct 2* Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan pokok pada penelitian yaitu, "Bagaimana membuat game yang memiliki unsur pengetahuan, menarik, mudah dipahami oleh anak-anak yang mampu memberikan informasi tentang cerita-cerita rakyat di provinsi Jawa Tengah?".

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam penyusunan penelitian ini maka peneliti memberikan Batasan masalah, yaitu:

1. *Game* yang dirancang merupakan *game* aplikasi yang bersifat pengetahuan atau informasi yang berisi tentang cerita rakyat yang ada di Provinsi Jawa Tengah.
2. Pada pengenalan cerita rakyat ini tidak membahas fable (cerita tentang binatang).
3. Isi dari *game* aplikasi pengenalan cerita rakyat yaitu:
 - Kumpulan cerita rakyat di Provinsi Jawa Tengah

- Permainan (Susun Kata dan Soal Pilihan)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a) Melestarikan budaya Indonesia khususnya cerita rakyat di Provinsi Jawa Tengah
- b) Memperkenalkan beberapa macam cerita rakyat di Provinsi Jawa Tengah dengan cara yang menarik
- c) Menghasilkan suatu aplikasi *mobile game* menggunakan *construct 2* yang dapat membantu memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Menambah wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan *game*.
 - b. Menambah ilmu untuk persiapan menghadapi dunia kerja
2. Manfaat bagi pengguna

Dapat membantu pengguna memahami, mengenali dan mengingat kembali akan cerita lama yang mulai terelakkan di jaman *modern*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Studi pustaka

Mencari sumber dari artikel dan literatur internet yang berhubungan dengan topik penelitian. Kemudian mempelajari dan memahami materi tersebut sebagai penunjang dalam penelitian.

b. Aplikasi sejenis

Mencari dan membandingkan aplikasi yang dimiliki kemiripan dengan aplikasi yang akan dikembangkan untuk memberi nilai tambah dari aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam metode analisis menggunakan studi literatur, analisis kebutuhan pengguna dan analisis *game* sejenis. Adapun studi literatur yang dilakukan yaitu membaca dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan penelitian. Selain itu, penulis juga mempelajari artikel sejenis yang dapat membantu dalam merancang dan membuat *game* tersebut. Analisis *game* sejenis juga dilakukan dengan cara membandingkan *game* yang memiliki *genre* yang serupa dengan membaca *review* dari *game* tersebut.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan ini penulis menggunakan *flowchart* untuk menentukan alur dari *game* yang dibuat.

1.6.4 Metode Pengujian

Pada tahap penulisan kode, software yang digunakan oleh penulis adalah *Construct 2*. Setelah tahap penulisan kode ini selesai, dilakukan pengujian terhadap produk yang telah dibuat.

1.6.5 Metode Implementasi

Implementasi merupakan proses untuk menerapkan aplikasi *game* yang dibangun agar *user* dapat menggunakan *game* tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi 5 (lima) bab dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan untuk referensi yang menjadi dasar penyusunan laporan skripsi, baik teori umum maupun teori khusus.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem yang meliputi tampilan aplikasi, serta menjelaskan gambar dasar rancangan aplikasi yang akan dibangun, dengan maksud mengidentifikasi kebutuhan dan alur kerja aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implentasi dari game yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan menguraikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan perancangan aplikasi, serta kritik dan saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

