

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Papua adalah salah satu wilayah dari Negara Kesatuan Republik Indonesia yang memiliki 250 suku dan Bahasa masing-masing suku memiliki karakter budaya dan bahasa yang berbeda dan spesifik. Kabupaten Mimika adalah salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Papua, Mimika terdapat 2 suku terbesar yaitu suku Kamoro dan suku Amungme yang berdiam dan menjadi penduduk pribumi di Wilayah kabupaten Mimika yang terletak di selatan wilayah provinsi Papua.

Sebagai Suku Asli dari kabupaten Mimika maka peneliti ingin membuat game edukasi tentang pengenalan bahasa dan budaya suku Kamoro yang mana suku Kamoro mata pencahariannya adalah sebagai Nelayan suku ini tinggal di bagian pesisir Pantai.

Maka peneliti ingin membuat Game edukasi ini menjadi menarik sehingga pemain yang bermain game ini tidak merasa bosan dan juga sebagai sarana pembelajaran. Narasumber yang di dapat dari Instansi Dinas Pendidikan dan Pengajaran Kab.Mimika. Informasi tentang game pengenalan Bahasa dan Budaya Mimika ini di dapat dari Kepala Bidang Kebudayaan Kab.Mimika.

Sebagai warga Negara Indonesia sudah sepatasnya mengetahui dan melestarikan Budaya Indonesia. Pengenalan budaya Indonesia harus dimulai sejak masa kanak-kanak, yaitu dimana masa pembelajaran tentang hubungan timbal balik

antara berbagai suku dan bahasa yang mencirikan filosofi bangsa Indonesia BHINEKA TUNGGAL IKA.

Saat ini telah banyak bermunculan aplikasi berbasis android, dari Game hingga aplikasi yang bersifat edukasi. Maka peneliti berharap dapat membantu masyarakat Indonesia khususnya bahkan siapa saja yang merasa berkepentingan untuk lebih mengenal budaya, bahasa dan juga untuk melestarikan warisan para leluhur yang menjadi warisan budaya bangsa.

Berdasarkan uraian di atas maka melihat adanya peluang maka peneliti mengambil judul penelitian “Membangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa dan Budaya Mimika (Papua) berbasis Mobile” diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mengenalkan budaya papua khususnya Timika ke kalangan Luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara membuat Game edukasi pengenalan bahasa dan budaya Mimika (Papua) berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada pengenalan Budaya Suku Mimika di kabupaten Mimika provinsi Papua. Pada aplikasi ini dirancang menjadi “Pembangunan aplikasi game edukasi pengenalan budaya dan bahasa Mimika (Papua) berbasis Android

1. Pada aplikasi ini akan menampilkan tentang Bahasa dan juga Budaya dari Suku Kamoro.
2. Aplikasi Masih dalam mengenal kata
3. Aplikasi ini hanya sebatas Testing dan tidak di upload ke PlayStore.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan Budaya-budaya rakyat suku asli Papua khusus suku Mimika di Kabupaten Mimika Provinsi Papua dengan menggunakan sebuah Aplikasi yang berbasis Android kepada generasi penerus agar dapat di kenali, dijaga, dan dilestarikan dari generasi ke generasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penelitian ini antara lain :

1. Sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk membuat dalam memajukan Industri Game Indonesia.
2. Sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk membuat dalam memajukan Industri Game Indonesia.
3. Sebagai sarana hiburan bagi para penggemar Game terutama game Edukasi.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang diambil dalam penyusunan skripsi adalah :

1. Metode studi pustaka

Studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari literature hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pembuatan game.

2. Analisis Sistem

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis system adalah :

- a) Analisis kebutuhan Game
 - b) Analisis kelayakan Game
3. Metode Pengembangan Game

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan game “Game Edukasi” adalah metodologi pengembangan multimedia. Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution

1.7 Sistematika Penulisan

Metode penulisan dan sistematika penulisan laporan didasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan “Membangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa dan Budaya Mimika (Papua) Berbasis Android” adalah sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini merupakan bagian pengantar dari Pokok permasalahan yang di bahas dalam skripsi ini. Adapun yang di bahas memuat Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai: Konsep dasar game, Definisi game, Definisi Mobile, Jenis-jenis game, genre game, dan Definisi Android.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis system yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis kelayakan system. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep dan merancang isi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang implementasi dari hasil perancangan system, mencakup antar muka perangkat lunak yang dibuat. Selain itu juga berisi script program dari system yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap game edukasi yang telah dibuat dan saran-saran bagi pengembangan game edukasi.