BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas di dalam hati. Namun, lebih jauh bahasa adalah alat untuk beriteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Sedangkan pada bahasa daerah ialah suatu penuturan yang dipergunakan untuk berinteraksi antar daerah tertentu saja, sehingga tidak memungkinkan daerah lain untuk mengerti akan daerah lainnya. Ini dapat terlihat dari berbagai daerah di Indonesia yang memiliki keunikan dari segi keberagaman bahasa, budaya, pakaian daerah, rumah daerah, senjata daerah dan tari daerah [1].

Seiring dengan berjalanannya waktu keanekaragaman bahasa dan budaya Indonesia, perlahan bisa tersingkir bahkan lebih buruk lagi akan hilang bila tidak diperkenalkan dengan budaya sejak dini. Sebagai anak bangsa baiknya diperkenalkan sejak dini pengetahuan tentang keanekaragaman bahasa dan budaya agar kelak dapat mempertahankan serta menjaga keanekaragam bahasa dan budaya tersebut karena sebagai satu ciri khas dari daerah. Selain itu berdasarkan wawancara kebeberapa anak kisaran usia 6 – 10 tahun ketika ditanya tentang budaya daerah seperti baju daerah, rumah daerah, senjata tradisional dan tari tradisional daerah di Indonesia seorang anak menganggap pelajaran tentang kebudaan tidak terlalu penting. Hal ini terjadi dikarenakan pada beberapa anak media yang dimanfaatkan untuk mengenal keberagaman bahasa dan budaya yang ada seperti melalui gambar, buku beserta penjelannya mungkin masih kurang atau belum cukup dalam menarik minat anak di usia tersebut. Ini terjadi dikarenakan secara umum anak pada usia dini lebih tertarik pada dunia bersenang-senang dan bermain [2]. Sehingga diperlukan suatu media dimana dapat membantu memperkenalkan keanekaragaman bahasa dan budaya pada anak pada usai dini.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini bermunculan berbagai jenis *game* yang mengandung unsur edukasi. *Game* merupakan salah satu teknologi informasi yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dimana prosesnya dapat dilakukan dengan konsep belajar sambil bermain [2]. Teknologi tersebut dapat dijadikan pilihan untuk para orang tua untuk memperkenalkan keanekaragaman budaya. Pada *game* ini pengguna akan mendapatkan materi tentang budaya tetapi belum mencakup bahasa yang dimiliki daerah tersebut. Sehingga timbul ide menyelesaikan masalah tersebut dengan membangun aplikasi yang memberikan pengenalan tentang bahasa serta budaya daerah dengan judul **"Membangun Aplikasi *Game* Edukasi mengenal Bahasa dan Budaya Indonesia"**. Sehingga dengan adanya *game* edukasi mengenal bahasa dan budaya ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pada anak dalam mengenal bahasa dan budaya dan diharapkan suatu saat anak dapat menjaga serta melestarikan kebudayaan Daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan:

1. Bagaimana memanfaatkan *game* menjadi salah satu media untuk mengenal keberagaman bahasa dan budaya Indonesia?
2. Bagaimana membuat *game* untuk daya tarik anak di usia dini dalam mengenal bahasa dan budaya Indonesia?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi g*ame* edukasi mengenal bahasa dan budaya Indonesia.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membangun *game* edukasi untuk memperkenalkan keberagaman bahasa dan budaya Indonesia.
2. Membangun *game* sebagai salah satu daya tarik untuk anak dalam mengenal keanekaragaman bahasa dan budaya Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Wilayah Indonesia yang terdapat pada aplikasi ini :
   a. Sumatra terdiri dari : Aceh, Sumatra Utara, Sumatera Barat, dan Sumatera Selatan.
   b. Jawa terdiri dari : Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jawa Timur
   c. Kalimantan terdiri dari : Kalimantan Barat, Kalimantan Timur, Kalimanta Tengah, dan Kalimantan Selatan.
   d. Sulawesi terbagi menjadi : Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat, Sulawesi Tengah, Sulawesi Utara, Sulawesi Tenggara dan Gorontalo.
   e. Irian Jaya

   Untuk kontent yang akan digunakan perwilayah/daerah yaitu : bahasa melampirkan bahasa apa saja yang ada pada tiap daerah, sedangkan untuk budaya konten yang akan ditampilkan berupa pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional dan tarian tradisional.
2. *Game* ini ditargetkan untuk anak 6 - 10
3. Aplikasi berbasis *desktop* yaitu permainan dilakukan menggunakan komputer.
4. *Single player user* bentuk permainan dilakukan oleh satu orang pemain.
5. *Offline game* permainan dapat dilakukan tanpa membutuhkan koneksi internet.

6.*Interface* menggunakan *Adobe Flash CS5*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur.

   Pada tahap ini mengumpulkan bahan-bahan referensi baik dari buku, artikel, jurnal, makalah maupun situs internet yang berhubungan dengan judul penelitian ini.

2. Kuesioner

   Pada tahapan ini kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

3. Tahap pembuatan perangkat lunak

   Teknik analisis data dalam membangun perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

   a. System Engineering

   Bagian ini berisi tentang penetapan berbagai kebutuhan dari elemen yang diperlukan oleh sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

   b. System Analisis

   Bagian ini berisi tentang menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan perangkat lunak.

   c. System Design

   Bagian ini berisi tentang penerjemahan dari data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

   d. System Coding

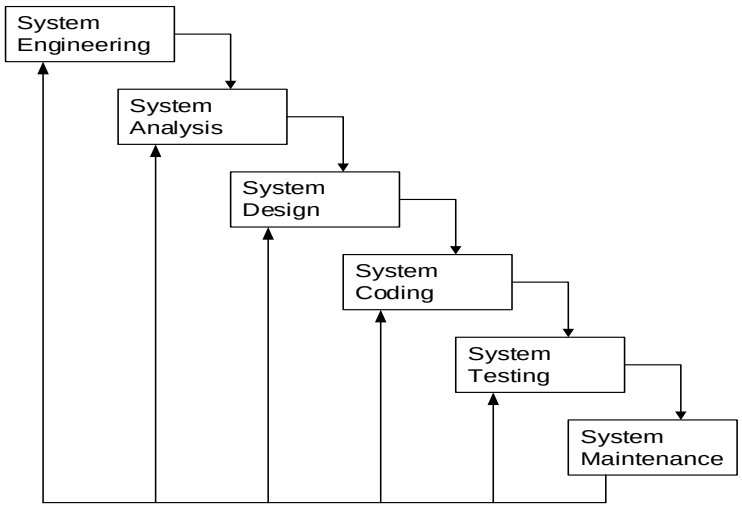
   Bagian ini berupa tahapan penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman.

e. System Testing

Bagian ini berupa tahapan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pengujian juga dilakukan kepada *user* yang bertindak sebagai responden.

f. System Maintenance

Bagian ini berupa tahapan dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan dikemudian hari.



Gambar 1. 1 Tahapan membangun perangkat lunak [3]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah mengenai bahasa dan budaya sehingga dapat merumuskan masalah yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan, kemudian menentukan batasan masalah diteliti, serta sistematika penulisan yang dilakukan dari penelitian tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang landasan teori dari bahasa dan budaya, kemudian dilanjutkan dengan teori *game* yang terdiri dari sejarah *game*, definisi *game*, *game* komputer, definisi *game* edukasi, *game* untuk edukasi, kelebihan dan kekurangan *game* edukasi, unsur *game* dan metode analisis yang digunakan berupa sistem berorientasi objek serta *flowchart* yang digunakan dalam membangun perangkat lunak.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis masalah, analisis *game* sejenis, pengenalan *game* mengenal bahasa dan budaya, analisis kebutuhan sistem, analisis dan kebutuhan perangkat lunak, analisis dan kebutuhan perangkat keras, analisis pengguna analisis dan kebutuhan fungsional, Analisis uml dan kemudian perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pengujian dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakan aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan. Terdiri dari implementasi sistem perangkat keras yang digunakan, perangkat keras yang digunakan untuk Pengujian yaitu pengujian *Black box*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab akhir ini tentang kesimpulan dan saran setelah menjabarkan latar belakang, landasan teori, analisis dan perancangan sistem, dan implementasi dan pengujian sistem, kemudian dilanjutkan dengan kesimpulan dan saran, untuk kesimpulan berisi tentang pembahasan secara singkat secara menyeluruh dari tugas akhir ini dan ditutup dengan saran untuk pengembangan dan penyempurnaan aplikasi *game* edukasi ini dimasa yang akan datang.