

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi *smartphone* begitu pesat terutama di bidang hiburan. Salah satu media hiburan dari *smartphone* adalah *game* berbasis *android*. Menurut Henry (2010), jenis *game* yang dapat dimainkan melalui *smartphone* sangat beragam, antara lain: *game* aksi, *role playing games* (RPG), strategi, balapan, olahraga, puzzle, dan permainan kata (*World Games*). *Game* teka – teki adalah sebuah permainan dimana lebih menekankan kemampuan berpikir sehingga dapat melatih kecerdasan para pemainnya.

Game edukasi adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif (Rosa A.S. dan M. Shalahudin, 2011). Merancang sebuah *game* edukasi harus memenuhi kriteria dari *education game* itu sendiri. Kriteria tersebut antara lain : nilai keseluruhan (*Overall value*), dapat digunakan (*Usability*), keakuratan (*Accuracy*), kesesuaian (*Appropriatenes*), relevan (*Relevance*), objektivitas (*Objectives*) dan umpan balik (*feedback*).

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan budaya. Hampir disetiap penjuru daerah di tanah air ini terdapat budaya yang beraneka ragam. Untuk itu kita sebagai warga Negara patut untuk menjaga dan melestarikan budaya tersebut supaya tidak hilang dan diklaim sebagai budaya Negara asing. Menurut Hambali, dkk (2013) menuturkan bahwa salah satu peninggalan para leluhur di tanah air ini adalah aksara Nusantara. Aksara Nusantara merupakan simbol penulisan yang mencerminkan adanya khas dari suatu daerah, misalnya di Bali terdapat aksara Bali, di Batak terdapat aksara Batak dan di Jawa terdapat aksara Jawa. Seiring dengan

perkembangan jaman, aksara Jawa perlahan demi perlahan mulai ditinggalkan. Banyak penduduk Jawa yang tidak mengerti bahkan tidak paham mengenai aksara Jawa. Dalam aktivitas sehari-hari aksara Jawa diakui hampir tidak digunakan, akibatnya masyarakat hampir tidak pernah membaca atau menulis dengan tulisan aksara Jawa (Mulyana, 1996).

Game edukasi berjenis petualangan dengan mengangkat cerita tentang *game* petualangan *quest* aksara Jawa berbasis *android*. *Unity* adalah sebuah *game engine* (*cross-platform*) yang dikembangkan oleh perusahaan *Unity Technologies* pada tahun 2005. *Unity* mendukung pembuatan *game* 2D dan 3D. *Unity* juga menggunakan fungsi *drag-and-drop* dan untuk *scripting* menggunakan bahasa C#, ada dua bahasa pemrograman lainnya, Boo dan *JavaScript*. Dalam penelitian ini akan membangun sebuah *game* petualangan lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa permainan.

Game petualangan *quest* aksara Jawa terdiri dari satu karakter yaitu bawor untuk menyelesaikan rintangan-rintangan yang ada, dengan reaksi gerakan pemain dengan cepat agar terhindar dari musuh. *Game* edukasi ini dirancang dengan tantangan untuk melatih dan menguji kemampuan pengguna berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai huruf aksara Jawa. Pada *game* ini pemain harus bergerak cepat menuju kotak pertanyaan dan menghindari dari musuh yang menyerang, dari setiap *level* yaitu terdapat beberapa kotak pertanyaan tentang kuis kuis aksara Jawa yang harus dijawab dengan benar hingga selesai sebelum waktu dan nyawa yang telah ditentukan habis. Tingkat kesulitan pertanyaan akan semakin sulit seiring dengan naiknya *level* permainan, semakin tinggi *level* semakin sulit pertanyaan yang muncul untuk membuka *level* berikutnya. *Game* edukasi ini pada dasarnya diperuntukan untuk kalangan anak-anak Sekolah Dasar (SD), karena pada jenjang Sekolah Dasar merupakan tahap awal pengenalan aksara Jawa.

Diharapkan game edukasi ini dapat memudahkan para guru untuk menunjang media pembelajaran anak didiknya mengenai aksara jawa dengan mudah serta menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun *game* edukasi dengan konsep *game* petualangan *quest* aksara jawa berbasis *android*.

C. Batasan Masalah

Dari masalah diatas dapat diambil batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat berbasiskan *android*.
2. Bahasa pemrograman yang dipakai *game* edukasi ini adalah C#
3. Target edukasi *game* ini adalah anak SD (usia 8 hingga 12 tahun).
4. *Game* yang ada didalamnya mengandung unsur mengenal huruf aksara jawa dan sandhangnya.
5. *Game* yang dihasilkan berupa *game* yang dimainkan seorang pemain saja.

D. Tujuan

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Membangun sebuah *game android* dengan jenis petualangan yang diimplementasikan dengan edukasi huruf aksara jawa sebagai sarana bermain dan belajar.
2. Memanfaatkan dan merancang pembuatan *game* petualangan menggunakan *unity*.

E. Manfaat

Manfaat yang bisa diperoleh dalam pembuatan aplikasi tersebut yaitu sebagai berikut:

1. *Game* petualangan *quest* aksara jawa sebagai sarana bermain yang menghibur serta memberikan informasi edukasi tentang aksara jawa.
2. Program ini dapat memberikan solusi alternatif bagi para guru sebagai sarana penunjang dalam belajar aksara jawa.
3. Hasil penelitian *game* edukasi petualangan *quest* aksara jawa sebagai referensi berikutnya mengenai game edukasi berbasis android menggunakan *unity*.

