

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara Bhineka Tunggal Ika yang didalamnya terdapat berbagai perbedaan akan tetapi tetap satu, salah satu yang menjadi keberagaman di Indonesia adalah bahasa dimana menurut Sastroamidjojo dalam Eliazer (2013) menyatakan bahwa Bahasa juga bisa digunakan sebagai identitas suatu negara yang dapat membedakan dengan negara lain

Keberagaman yang menjadi pembahasan kali ini adalah keberagaman bahasa yang berbeda pada tiap daerah di Indonesia, dimana yang kita ketahui Indonesia mempunyai beragam bahasa dan logat di setiap daerah diantaranya daerah pulau Kalimantan, pulau Sulawesi, pulau Sumatra, pulau Jawa dll.

Penulis berada di pulau Jawa dimana pulau Jawa terbagi menjadi tiga yaitu Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat, Jawa Barat mempunyai bahasa yang disebut bahasa Sunda sedangkan Jawa Tengah dan Jawa Timur memiliki bahasa yang disebut bahasa Jawa. Penulis yang kebetulan lahir dan besar di Jawa Timur ingin mengenalkan bahasa Jawa yang diketahui memiliki beberapa tingkatan yaitu Ngoko, Krama Alus dan tingkatan tertinggi yaitu Krama Inggil.

Perbedaan yang menjadi dasar penggunaan tingkatan bahasa dalam bahasa Jawa adalah berhadapan dengan siapa kita berbicara, semakin tua usianya daripada kita maka harus menggunakan bahasa yang lebih tinggi tingkatannya, ini menjadi sangat penting ketika dihubungkan dengan tata krama yang berlaku di Indonesia khususnya di Pulau Jawa.

Menurut Nurhidayat (2012), menyatakan bahwa tidak sedikit bahasa daerah di Indonesia, bahkan telah punah tergusur zaman dan tidak dipungkiri generasi muda sekarang lebih menyukai bahasa dari negara asing dari pada bahasa daerah.

Teknologi menjadi salah satu penyebab generasi sekarang lebih menyukai dan lebih menggemari bahasa luar negeri. Melalui game dan media sosial banyak terserap bahasa asing juga penggunaan bahasa daerah yang tidak baik/kasar untuk di ucapkan.

Bi Tingyan (2013) menggunakan salah satu media yaitu berupa Game edukasi dan dapat menarik minat anak-anak untuk belajar sambil bermain. Game edukasi ini dapat digunakan untuk menumbuhkan rasa ingin belajar dan menambah pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, emosi, sikap dari anak tersebut. Game edukasi adalah permainan serius yang dikembangkan untuk tujuan pendidikan dan memiliki karakteristik pendidikan dan menghibur. Game edukasi adalah permainan serius yang dikembangkan untuk tujuan pendidikan dan memiliki karakteristik pendidikan dan menghibur. Aplikasi game edukasi pengenalan Bahasa Jawa memudahkan dan mengerti atas Bahasa Jawa yang baik dan benar anak- anak dapat mengerti dan mengapliaksikan di kehidupan sehari-hari Bahasa jawa dari game edukasi ini. Sekarang fungsi game tidak hanya menjadi media hiburan bagi para pemainnya, melainkan sebagai media pembelajaran akan tetapi fungsi game sebagai media komunikasi belum bisa dimanfaatkan dengan baik, terutama untuk menyampaikan kehidupan sosial dan budaya yang terdapat di Indonesia, padahal di Indonesia punya banyak sekali Bahasa daerah contohnya Bahasa daerah JawaTimur sehingga membutuhkan sarana media untuk sarana menyampaikan budaya dan bahasa daerah kepada generasi yang lebih muda.

Untuk mengerti Bahasa daerah yang ada di provinsi JawaTimur yang akan membuat anak-anak tertarik untuk memainkannya dan dapat dioperasikan didunia nyata sehingga anak-anak lebih mengrti dan bisa menyukainya. Dari pada menyukai Bahasa asing yang sedang trend pada saat ini. Aplikasi ini dapat dioperasikan pada PC, laptop dan gedget yang mempunyai sisitem operasi Android.

Game edukasi Bahasa jawa termasuk game kuis yang berisikan tentang apa saja yang berkaitan dengan Bahasa jawa krama alus dan disampaikan dengan cara menjawab soal pilihan ganda, menata puzzle dan juga menyusun kalimat dengan Bahasa jawa krama alus. Maka pemain dapat mengerti dan belajar tentang Bahasa jawa krama alus agar mengerti dan menggunakan komunikasi dengan lawan bicara

yang lebih dewasa di kehidupan sehari-hari.

Selain sebagai perangkat untuk membantu pekerjaan, smartphone juga dapat digunakan sebagai perangkat hiburan dengan salah satunya adalah game edukasi. Game-game ini sama halnya dengan aplikasi-aplikasi jenis lain, dapat dengan mudah di download dari *Google Play*. Selain sebagai wahana permainan dan hiburan, game juga dapat dijadikan peluang bisnis dan iklan. Penulis tertarik untuk membuat sebuah game khusus smartphone dengan sistem operasi android karena adanya peluang tersebut. Namun untuk membuat game tidaklah mudah. Walaupun dengan adanya program game engine gratis seperti Unity, ada tantangan-tantangan yang akan dialami oleh seorang pembuat game atau game developer. Jika pembuat tersebut tidak mampu melewati tantangan-tantangan ini, maka game tidak akan selesai. Salah satu dari tantangan tersebut adalah penyimpanan informasi pemain. Sebagian besar game tidak dapat diselesaikan dalam waktu singkat. Pemain juga memiliki kesibukan masing-masing yang berarti waktu mereka untuk bermain terbatas. Ketika pemain berhenti bermain, tentunya ketika pemain tersebut hendak bermain lagi, ingin melanjutkan titik di mana user terakhir berhenti bermain.

Masih berbicara tentang data dalam sebuah game, Unity menyediakan fitur scene di mana game developer dapat memcah dan menyusun gamenya ke dalam scene-scene kecil yang kemudian dapat dihubungkan. Masalahnya setiap scene baru dibuka, semua data yang tergantung dalam scene sebelumnya akan hilang sehingga menyebabkan kesulitan jika data yang hilang tersebut dihubungkan di scene berikutnya. Bisa saja game dibuat hanya menggunakan satu scene, maka pembuatan game harus mengetahui cara untuk memindahkan data dari satu scene ke scene lain yang efektif, masalah lain yang akan muncul adalah cara mengintegrasikan script satu dengan script yang lain sehingga script – script tersebut dapat saling berhubungan dan bekerja sama untuk menjalankan game. Ini berarti script-script yang dibuat harus dapat membentuk sebuah system yang berjalan dengan baik. satu scene ke scene lain yang efektif, masalah lain yang akan muncul adalah cara mengintegrasikan script satu dengan script yang lain sehingga script-script tersebut dapat saling berhubungan dan bekerja sama untuk menjalankan game. Ini berarti *script-script* yang dibuat harus dapat membentuk sebuah sistem yang berjalan dengan baik.

Bagi sebagian besar murid di Sekolah Dasar mata pelajaran Bahasa Jawa bisa jadi merupakan mata pelajaran baru dan sulit. Dengan menggunakan aplikasi unity ini penulis membuat game edukasi Bahasa Jawa dengan bertemakan edukasi yang berisi kuis, *puzzle* dan susun kata, di isi scene kuis nantinya akan di tampilkan dengan kuis yang harus di jawab oleh user dan isi *scene puzzle* dan susun kata hampir sama dengan mencocokkan kata dan kalimat pada saat memasuki scene puzzle user akan menampilkan gambar dan user akan menaruh kata – kata dengan sesuai tempatnya sedangkan di scene susun kata nantinya akan menampilkan suatu kalimat yang acak, dan semua itu akan membuat user akan bisa berkembang dengan kreatifitasnya masing – masing.

1.2 Perumusan Masalah

Dua bagian menyajikan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Jawa dengan desain yang menarik bagi anak – anak :

1. Bagaimana membuat anak-anak tertarik untuk mengenal bahasa daerah terutama bahasa jawa
2. Dengan cara membuat game yang lebih menarik untuk dapat memperkenalkan Bahasa daerah terutama Bahasa Jawa krama alus bagi anak-anak zaman sekarang yang hampir tidak mengetahui cara pengucapan dan penulisa Bahasa Jawa krama alus yang benar.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan, di antaranya sebagai berikut:

1. Game yang dibangun bersifat 2 dimensi dan single player
2. Game dibangun menggunakan Engine Unity
3. Game dibuat dengan asumsi untuk anak di usia 7-13 tahun
4. Dikarenakan bahasa daerah di Indonesia banyak macam dan berbagai ragam maka penulis akan mengambil sampel bahasa dari provinsi Jawa Timur saja

1.4 Tujuan Penelitian

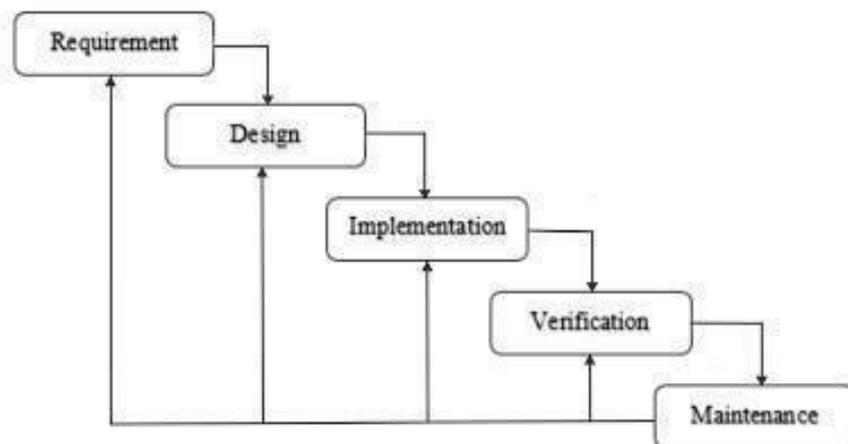
Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan game edukasi yang terkomputerisasi yang berbasis android yang meliputi. Memudahkan anak yang di usia sekolah dasar yang sudah mengenal gadget untuk mengerti dan mengenal bahasa lokal khususnya bahasa jawa krama alus diinformasikan dan disampaikan melalui media game edukasi ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan game edukasi ini untuk membantu para pemain agar bisa mengetahui tentang bahasa jawa krama alus. Serta dapat mengaplikasikan nilai-nilai positif dan agar bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi kepada orang yang lebih tua.

1.6 Metode Penelitian

Dalam perancangan game edukasi ini menggunakan metode yang sesuai agar hasil yang diharapkan dapat maksimal



Gambar 1.1 Tahapan Metode Waterfall

Tahapan Metode Waterfall :

- a. Requirement <pengumpulan data>

Pengumpulan data berfokus pada siswa dan siswi Sekolah Dasar yang terdiri dari minat mereka agar mau mengenal bahasa daerah, yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk pembuatan game ini.

b. Desain

Setelah pengumpulan data dan riset kemudian proses pembuatan desain sistem berdasarkan data telah dikumpulkan dari siswa dan siswi Sekolah Dasar agar mendapatkan tampilan yang lebih menarik untuk bisa menarik minat anak-anak Sekolah Dasar.

c. Implementation

Setelah proses pembuatan kemudian dilanjutkan pengimplementasi / pengujian kepada siswa siswi Sekolah Dasar agar mereka mencoba aplikasi game edukasi ini dengan cara membuat quisoner.

d. Verification

Setelah diujikan kepada siswa dan siswi baru proses selanjutnya adalah dicek apakah ada mereka tertarik dalam game edukasi ini melalui quisoner.

e. Maintenance

Proses pemeliharaan atau pengembangan aplikasi

