BAB I

LATAR BELAKANG

Pada bab ini akan dibahas mengenai beberapa hal yang menjadi latar belakang pembangunan sistem, masalah yang ditemui, tujuan pembangunan sistem, dan metode yang digunakan untuk menghasilkan solusi yang mampu menyelesaikan masalah yang ada.

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki 13.487 pulau. Di Indonesia terdapat puluhan etnis yang memiliki budaya masing-masing (Rus Khan, 2007). Oleh karena itu Indonesia memiliki begitu banyak macam kebudayaan. Contoh kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia adalah bahasa, lagu daerah, alat musik, rumah adat, pakaian adat, aksara Jawa, berbagai macam tarian, dan masih banyak lainnya. Batik adalah pakaian adat dari Jawa. Teknik yang digunakan untuk membuat batik adalah *wax-resist dyeing*, *wax-resist dyeing* adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Menurut Suciati (2010) pada zaman penjajahan Belanda, batik dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu batik *vorstenlanden* dan batik pesisir. Batik *vorstenlanden* adalah batik dari daerah Solo dan Yogyakarta, sedangkan batik pesisir adalah semua batik yang pembuatannya dikerjakan di luar daerah Solo dan Yogyakarta.

Budaya Indonesia yang begitu banyak ini harus dilestarikan supaya tidak hilang. Alasan-alasan Budaya Indonesia perlu dilestarikan adalah sebagai berikut :

(1) Karena Indonesia memiliki keanekaragaman budaya, maka anak-anak pada umumnya merasa sulit untuk memahami persamaan dan perbedaannya (Wibowo et.al, 2006). (2) Batik sebagai salah satu kekayaan budaya perlu pemaknaan baru untuk ditransformasikan kepada generasi muda (Efianingrum, 2011). (3) Proses pembelajaran yang digunakan masih bersifat klasikal sehingga menyebabkan siswa bosan dengan pembelajaran dikelas serta guru harus seringkali mengulangi materi pembelajaran (Amiyati et.al, 2010). Untuk melestarikan budaya yang dimiliki oleh Indonesia ini dapat dibuat pelajaran yang menyenangkan agar orang akan lebih tertarik untuk mempelajari budaya Indonesia atau dapat dibuat dalam bentuk pembelajaran yang unik, kreatif, dan menarik seperti permainan yang memberikan pengetahuan mengenai budaya yang dimiliki oleh Indonesia.

Permainan merupakan suatu aktifitas rekreasi yang memiliki tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Menurut Deponti et.al (2009) permainan dapat menghasilkan manfaat dunia nyata untuk perseorangan, atau bagi masyarakat. Manfaat-manfaat permainan adalah sebagai berikut : (1) Dapat mengembangkan kemampuan kinestetik dan motorik anak. (2) Dapat mengembangkan otak kanan anak yang berpengaruh terhadap kecerdasan emosional, kreativitas, dan spasial. (3) Dapat mengembangkan kemampuan anak untuk bersosialisasi. (4) Dapat mengembangkan pengetahuan anak tentang norma. (5) Dapat mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. (6) Dapat mengembangkan rasa kepercayaan diri anak.

Permainan-permainan sekarang pun ikut berkembang maju bersamaan dengan perkembangan teknologi. Permainan sekarang dapat dimainkan melalui perangkat *mobile* maupun *dekstop*. Dengan adanya permainan di perangkat *mobile* dan *dekstop* ini orang-orang dapat memainkannya didalam rumah sehingga membuat banyak orang yang tertarik untuk memainkannya.

Permainan pada *device mobile* sekarang ini semakin banyak dan Android merupakan salah satu *operating system* yang sering digunakan. Dan menurut Wicaksono (2012) hingga saat ini Android sedang berkembang pesat dan banyak yang menggunakannya. Karena menurut Bazard (2011) Perangkat *mobile* seperti iPhone dan Blackberry, mendukung sistem operasi Android yang semakin membuat masyarakat menggunakannya. Android itu sendiri adalah *operating system* yang berbasis Linux untuk *mobile device*. Menurut Pocatilu (2010) Evolusi perangkat *mobile* saat ini meningkatkan jumlah aplikasi *mobile* yang dikembangkan, dan di antara mereka adalah aplikasi *mobile learning*. Untuk *mobile learning* akan lebih cocok diterapkan pada *platform* Android yang sekarang ini banyak digunakan oleh orang-orang.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka diperoleh beberapa hal yang menjadi masalah, yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi *game* batik?

1.2 BATASAN MASALAH

Adapun yang menjadi batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* ini hanya dapat berjalan di *platform* Android.
2. Aplikasi *game* ini hanya akan berisi tentang batik di Jawa.
3. Aplikasi *game* ini hanya menampilkan dengan baik pada ukuran layar minimal 4 inci.
4. Aplikasi *game* ini memerlukan sistem operasi Android minimal versi 2.2 (Froyo).
5. Aplikasi *game* di *swap*, pemotongan gambar hanya bisa berbentuk kotak.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi *game* batik.

1.4 ALAT DAN BAHAN

1. Aplikasi berbasis Android akan dibangun menggunakan Java Eclipse yang berlisensi *open-source*.

1.5 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang akan digunakan untuk penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber yang sebagian besar adalah materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

2. Pembangunan Perangkat Lunak

- a. Identifikasi dan Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Mengidentifikasi dan menganalisa hal yang menjadi kebutuhan dasar untuk membangun aplikasi Android *native*.

b. Desain Perangkat Lunak

Mendesain halaman utama, halaman permainan, halaman *gallery*, dan halaman *about* di aplikasi Android.

c. Pengkodean dan Implementasi Perangkat Lunak

Melakukan pengkodean aplikasi Android. Kemudian, mengimplementasikannya dalam perangkat yang berbeda.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Menguji sistem dapat menjalankan aplikasi pada fungsi permainan dan *gallery*.

Demikian pembahasan mengenai latar belakang pembangunan sistem. Untuk tinjauan fungsionalitas dan keunggulan sistem secara lebih mendetail akan dibahas pada bab selanjutnya.