

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi yang semakin berkembang pesat sekarang ini menyebabkan kebiasaan-kebiasaan yang terdapat pada suatu daerah tertentu sudah sedikit terlupakan. Salah satunya yaitu kebudayaan bahasa daerah. Penggunaan bahasa daerah pada saat ini dirasakan semakin berkurang. Padahal bahasa daerah itu sendiri dapat juga digunakan sebagai kekhasan suatu daerah. Tidak hanya penggunaan bahasa sehari-hari, namun tata cara penulisan bahasa daerahnya juga hampir terlupakan.

Pada masa ini game yang bersifat edukasi lebih sedikit dimainkan oleh anak-anak dibandingkan dengan jenis game yang bersifat petualangan dan aksi. Terbukti ketika dilakukan interview langsung kepada anak-anak yang sering memainkan game di perangkat smartphome. Meskipun manfaat yang diberikan dari game bersifat edukasi mampu memberikan pembelajaran lebih bagi anak-anak. Oleh karena itu dibuatlah game yang berjudul "AKASA" ini yang memberikan sedikitnya pembelajaran mengenai kebudayaan bahasa daerah kepada pemainnya. Pada game ini akan memperkenalkan kepada anak-anak mengenai tata cara penulisan aksara sunda. Diharapkan dengan adanya game ini anak-anak akan lebih mengenal bahasa daerahnya terutama penulisan pada aksaranya. Selain itu anak-anak dapat bermain sambil belajar.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, dapat diambil beberapa masalah. Penggunaan bahasa daerah pada saat ini dirasakan masih sedikit. Penggunaan Aksara Sunda Kuna atau Aksara Sunda Baku yang saat ini lazim disebut dengan istilah Aksara Sunda, sudah hampir terlupakan.

Beberapa batasan yang dapat diambil diantaranya :

- a. Game ini terbatas pada aksara dan bahasa sunda.
- b. Game ini hanya bisa dijalankan pada sistem operasi Android mobile, dan belum dapat dijalankan pada sistem operasi mobile lainnya.

1.3 Tujuan

Diharapkan dengan dibuatnya game ini, anak-anak didaerah tanah sunda dapat lebih mengenal dan mengetahui tentang bahasa daerahnya dan penulisan aksara bahasanya, juga dapat melestarikan kebudayaan daerah mereka sendiri, terutama kebudayaan daerah sunda.

Selain itu diharapkan dengan adanya game yang bersifat edukasi ini anak-anak saat ini dapat memiliki banyak pilihan jenis permainan yang lebih bermanfaat yang pada hal ini untuk menambah pengetahuan mereka.

1.4 Metodologi Penyelesaian Masalah

Persiapan Pendahuluan

Tahap persiapan adalah merupakan tahap kegiatan sebelum memulaipengumpulan data dan pengolahannya. Tahap persiapan meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Menentukan kebutuhan data.
- b. Pengadaan persyaratan administrasi untuk pencarian data.
- c. Studi pustaka tentang pembuatan aplikasi game berbasis android sebagai bahan referensi dan tambahan pengetahuan.
- d. Pembuatan proposal Proyek akhir.
- e. Pembuatan jadwal kegiatan pembuatan proyek akhir.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik pengumpulan data secara tidak langsung. Dimana data didapatkan berasal dari internet serta dari buku referensi yang ada. Adapun data yang dikumpulkan berupa, data mengenai aksara sunda. Data tersebut berupa aksara sunda, serta cara baca aksara sunda tersebut yang dapat dilihat pada *gambar 1.1*.

ᮘ = a	ᮙ = é	ᮚ = i	ᮛ = o	ᮜ = ka	ᮝ = ga	ᮞ = nga
ᮟ = u	ᮠ = e	ᮡ = eu		ᮟ = ca	ᮠ = ja	ᮡ = nya
				ᮢ = ta	ᮣ = da	ᮤ = na
				ᮥ = pa	ᮦ = ba	ᮧ = ma
				ᮨ = ya	ᮩ = ra	᮪ = la
				ᮬ = wa	ᮭ = sa	ᮮ = ha

Gambar 1.1 Aksara Sunda

Analisis

Dari data aksara yang telah dikumpulkan, telah di analisis aksara yang akan digunakan untuk dibuat kata-kata dan gambar-gambar apa saja yang dimasukkan di pop-up game untuk menjelaskan Aksara Sunda yang telah terkumpul. Dimana kata dan gambar tersebut yang nantinya terpilih merupakan kata dan gambar yang memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah diimplementasikan pada game.

Kemudian data dari game-game yang telah terkumpul, akan dianalisis apa saja faktor-faktor yang mendasari game tersebut disukai maupun kurang disukai oleh anak-anak.

1.4 Pembagian Tugas Kelompok

Berikut merupakan tabel pembagian kerja kelompok.

Tabel 3-1 Pembagian Tugas Kelompok

Nama	Tugas
M. Noor Esa Pratama Putra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis 2. Pengujian dan survey 3. Modul Main Menu 4. Modul Game Play 5. Modul Level 6. Modul Aksara Menu 7. Buku PA

Nama	Tugas
Aliem Sofyan Arpan	<ol style="list-style-type: none">1. Analisis2. Perancangan Sistem3. Modul Info4. Modul Help5. Modul HighScore6. Modul SplashScreen7. Buku PA