

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik merupakan sebuah warisan budaya yang dimiliki oleh Indonesia hal ini sudah ditetapkan oleh UNESCO pada tanggal 2 Oktober 2009. Batik merupakan gambar yang bermediakan sebuah kain. Dalam pembuatan batik menggunakan alat khusus yang bernama canting dan malam (lilin yang digunakan khusus untuk membatik). Canting adalah sebuah alat tradisional yang dipakai untuk mengambil malam yang sudah dicairkan di dalam wajan yang dipanaskan di atas sebuah kompor dengan ukuran kecil yang digunakan untuk menggambar pola pada kain sebelum proses pewarnaan sehingga terbentuk motif batik. Canting terdiri dari tembaga dan bambu/ kayu. Tembaga digunakan sebagai penampung lilin. Dipilih tembaga, karena tembaga merupakan penghantar panas yang baik. Sedangkan bambu atau kayu digunakan sebagai gagang atau pegangannya.

Batik di Indonesia sendiri diperkirakan sudah ada sejak zaman kerajaan Majapahit, batik pada waktu itu masih menggunakan teknik langsung menggambar pada kain atau bisa disebut batik tulis. Hingga akhirnya teknik batik dengan menggunakan pola yang sudah lalu di tempelkan pada kain di temukan atau biasa disebut batik cap.

Dari sekian banyak provinsi di Indonesia Yogyakarta adalah salah satu provinsi yang menghasilkan kain batik di Indonesia. Banyak jenis – jenis motif batik yang terdapat pada provinsi yang berada di tengah – tengah pulau Jawa ini. Kain batik di provinsi ini jaman dahulu sangatlah sakral hanya orang – orang lingkungan kraton Yogyakarta saja yang boleh memakainya tetapi sekarang batik di Yogyakarta dapat di pakai oleh seluruh warga Yogyakarta maupun seluruh manusia di dunia ini. Di daerah kraton Yogyakarta sendiri ada desa wista batik yang bernama kampung Langenastran berada tepat di Kelurahan Panembahan, Kecamatan Kraton, Kota Jogja. Tetapi sayangnya banyak pembatik yang berada di Yogyakarta ini sudah tua karena banyak anak – anak yang kurang tertarik dengan membatik di karenakan proses yang lama dan dibutuhkan ketelitian extra pada saat membatik. Tak dapat dipungkiri bila seni batik dapat hilang sewaktu – waktu dari kota Yogyakarta bila tak ada regenerasi yang dapat melestarikannya. Atau bahkan seni batik Yogyakarta dapat diakui oleh negara lain sebagai warisan budaya oleh mereka. dalam penelitian ini saya dibantu oleh salah satu guru yang mengajar tentang kesenian batik di SMK Negeri 5 Yogyakarta yang bernama Elis. Menurut ibu Elis salah satu cara untuk melestarikan batik supaya tidak hilang atau di klaim oleh negara lain

adalah dengan mengajarkan cara membuat dan mengenalkan jenis – jenis batik yang ada di Yogyakarta salah satu caranya adalah dengan membuat “ *Game* Mari Membuat”. Hal ini dikarenakan *Game* merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan anak – anak maupun dewasa untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Selain menjadi media hiburan, *Game* juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran dan pengenalan Batik pada anak – anak SD kelas 4-6. *Game* Batik juga merupakan sarana yang baik untuk membantu menumbuhkan rasa cinta pada anak – anak SD kelas 4-6 untuk batik di Indonesia. *Game* Edukasi adalah salah satu jenis *game* yang digunakan untuk memberikan pembelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang mudah di pahami. *Game* ini nantinya akan diujikan kepada anak-anak SD kelas 4-6.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengenalkan motif – motif batik dan mempermudah pembelajaran tentang batik khas Yogyakarta?
- b. Bagaimana cara mengenalkan proses membuat ke generasi muda?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini terdapat batasan masalah yaitu :

- a. Dari sekian banyak batik yang ada di Indonesia *game* ini hanya menampilkan motif – motif batik dari daerah Yogyakarta.
- b. Terdapat kurang lebih 5 motif batik dari Yogyakarta pada *game* ini.
- c. *Game* ini di tujukan untuk anak SD.
- d. *Game* ini menggunakan visual 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Membangun sebuah *game* yang akan membantu untuk melestarikan , mengenalkan serta mempermudah pembelajaran batik motif batik dari Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang dapat di ambil antara lain:

- a. Melatih dan memudahkan pengguna dalam mempelajari batik dari Yogyakarta.

- b. Mengenalkan macam-macam motif batik khususnya motif Yogyakarta melalui game “mbatik yuk”.
- c. Dapat mengenalkan proses membatik melalui *game* “Mari Membatik”

1.6 Metode Logi Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam penyelesaian masalah dalam penelitian. Dalam tugas akhir ini metodologi penelitiannya adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah metode kepustakaan. Metode kepustakaan dapat dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperlukan dari buku-buku referensi yang terkait dengan permasalahan yang dihadapi, serta data-data yang di peroleh dari internet atau pun wawancara dengan salah satu pengajar seni batik di salah satu SMK Yogyakarta. Serta menggunakan metode assure untuk analisa kebutuhan data yang diperlukan pada game ini.

b. Proses Pembuatan *Game*

Dalam proses pembuatan *game* ini terdapat 4 proses, proses yang di lalui adalah :

1. Analisis Kebutuhan.

Tahap analisis digunakan untuk mengetahui dan menerjemahkan permasalahan dan kebutuhan perangkat lunak serta kebutuhan *game*. Analisis yang akan digunakan dengan pendekatan terstruktur yang lengkap dengan teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan *game*.

2. Perancangan

Setelah dilakukan studi pendahuluan dan pengumpulan data maka akan didapatkan objek yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan game. Langkah-Langkah dan proses perancangan sistem, menggunakan HIPO (*Hierarchy Plus Input-Proses-Output*) untuk menggambarkan setiap alur prosesnya.

3. Implementasi

Proses pembuatan *game* sesuai dengan rancangan. Tahapan ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan, sehingga setelah membuat rancangan maka dapat diimplementasikan.

4. Pengujian

Pada tahap ini merupakan tahapan melakukan pengujian terhadap *game* yang telah dibuat, sekaligus mencari dan memperbaiki kesalahan pada *game*. Pengujian ini bisa dilakukan dengan mengujikannya ke beberapa *user*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

- a. **BAB I PENDAHULUAN**
Memberikan penjelasan mengenai latar belakang masalah yang di hadapi, kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan “*Game* Edukasi Membatik untuk Batik Yogyakarta berbasis Android .
- b. **BAB II LANDASAN TEORI**
Berisi pembahasan dasar teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Teori yang dijelaskan antara lain materi serta istilah-istilah yang berhubungan dengan batik Yogyakarta, jenis batik, serta filosofi batik itu sendiri.
- c. **BAB III METODOLOGI**
Memuat uraian tentang metode analisis yang dipakai, serta hasil analisis kebutuhan perangkat lunak. Menggunakan metode assure untuk analisa data yang diperlukan pada *game* ini. Pada bagian ini terdapat perancangan dan implementasi perangkat lunak. Hasil analisis kebutuhan perangkat lunak berupa analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan proses, kebutuhan keluaran, dan antarmuka serta perancangan sistem.
- d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**
Memuat uraian hasil penelitian dan pembahasan dari setiap aktifitas dan bagian-bagian yang dilakukan dalam pembuatan “*Game* Edukasi Membatik untuk Batik Yogyakarta (berbasis Android)”. Selain itu juga membahas kelebihan serta kelemahan *game* dalam penerapan hasil yang dicapai.
- e. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**
Berisi kesimpulan yang merupakan pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil pembuatan “*Game* Edukasi Membatik untuk Batik Yogyakarta (berbasis Android)”. Bab ini juga berisi saran-saran yang membangun untuk pengembangan *game* yang lebih baik di masa depan.