

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah Negara dengan budaya yang beraneka ragam disetiap daerahnya. Biasanya disetiap daerah memiliki ciri khas masing-masing. Keanekaragaman budaya tersebut membuat Indonesia mempunyai daya tarik tersendiri bagi wisatawan asing. Pada saat ini banyak generasi muda yang mulai melupakan kebudayaan daerah masing-masing. Khususnya di Jawa, banyak generasi muda yang lupa akan kebudayaannya sendiri contohnya Aksara Jawa.

Aksara Jawa adalah peninggalan budaya dan warisan leluhur yang seharusnya kita lestarikan. Aksara Jawa biasanya digunakan untuk penulisan teks dalam Bahasa Jawa. Aksara Jawa pada saat ini sudah mulai dilupakan oleh generasi muda. Buktinya bahwa banyak generasi muda sekarang ini cenderung lebih senang ketika mereka mempelajari dan menerapkan budaya luar.

Kurangnya minat dalam mempelajari tentang Aksara Jawa disebabkan karena dalam pembelajaran di sekolah para pengajarnya masih menggunakan buku yang membuat para siswanya menjadi cepat bosan dan tidak ada semangat untuk mempelajarinya. Jika kondisi generasi muda yang seperti ini memungkinkan apabila Aksara Jawa sedikit demi sedikit akan punah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin merancang media untuk membangkitkan minat generasi muda supaya mempelajari Aksara Jawa supaya tidak punah dengan membuat suatu aplikasi berupa *game* yang digunsksn untuk menarik minat generasi muda untuk memainkan *game* tersebut sembari mempelajari Aksara Jawa. Dengan begitu maka dilakukan penelitian lebih lanjut dengan judul; “RANCANG BANGUN APLIKASI BATTLE QUIZ AKSARA JAWA BERBASIS ANDROID”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana Merancang aplikasi game battle quiz Aksara Jawa untuk anak usia 7-12 tahun?
- b. Bagaimana dampak penggunaan aplikasi game battle quiz Aksara Jawa terhadap minat anak untuk mempelajarinya kembali?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dirancang dan ditujukan kepada anak - anak yang saat ini sudah mulai melupakan budaya yang ada di Negara ini.
- b. Aplikasi yang dirancang untuk meningkatkan minat anak supaya mempelajari Aksara Jawa.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang aplikasi battle quiz Aksara Jawa untuk anak usia 7–12 tahun.
- b. Menguji dampak penggunaan aplikasi battle quiz Aksara Jawa untuk menumbuhkan minat anak terhadap budaya sendiri.

1.5 Manfaat

Melalui hasil kegiatan ini diharapkan bisa memberikan informasi kepada anak-anak pada saat sekarang ini untuk tetap memahami tentang Aksara Jawa karena itu merupakan salah satu budaya yang harus dilestarikan

- a. Bagi Pengguna
Sebagai media belajar Aksara Jawa karena disediakan banyak quiz yang akan mengasah otak para pemakainya untuk tetap mengingat bentuk dan cara membaca dari Aksara Jawa tersebut.

b. **Bagi Peneliti Lain**

Sebagai referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan media yang akan ditelitinya