**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri dari anak – anak menuju dewasa, tidak satu pun diantara individu manusia yang tidak mengenal permainan, salah satunya permainan yang dulu disebut permainan tradisional tanpa tersentuh modernisasi. Permaian elektronik versus permainan tradisional sebenarnya tidak muncul kepermukaan, akan tetapi disadari oleh kalangan – kalangan tertentu bahwa pada era globalisasi ini nilai-nilai didaktif dalam permainan tradisional anak perlu digali kembali, karena permainan baru di anggap semakin menjauhkan anak –anak dari nilai didaktif seperti yang ada pada permainan tradisional anak.

Permainan tradisional merupakan satu contoh dari ribuan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Namun permainan – permainan tradisioal tersebut kini semakin terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di perkotaan, anak – anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan trasional yyang ada. Padahal permainan trasional sendiri adalah warisan dari nenek moyang rakyat Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang berbeda. Sulit diingkari bahwa permainan anak – anakb tradisional di Indonesia tampaknya menghadapi masa depan yang tiak begitu cerah. Kecendrungan yang tampak adalah bahwa berbagai permainan kini tidak di kenal oleh banyak anak – anak karena sudah sangat jarang dimainkan, Hanya beberapa permainan tertentu yang masih dimainkan.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak – anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya permainan – permainan tradsional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak – anak akan dirangsang kreatifitasnya, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan dan keluasan wawasan melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motoric anak baik kasar maupun halus. Salah satu permainan yang mampu membentuk motorik anak adalah dakon. Motorik halus lebih digunakan dalam permainan ini. Pada permainan ini permain dituntut untuk memegang biji secara utuh sembari meletakkannya satu – satu di kotakkannya dengan satu tangan.

Selain itu permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan social para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umunya mainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, Permainan grobak sodor misalnya, Kemampuan social sangat dilatih pada permainan ini. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke garis terakhir secara bolak – balik dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak – balik dalam area lapangan yang telah di tentukan. Permainan tradisional sendiri mengajarkan kemampuan anak untuk berempati dengan teman, kejujuran, dan kesabaran sangat dituntut dalam permainan tradisional. Hal ini sangat berbeda dengan permainan modern. Kemampuan anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk pemaina individual dimana anak dapat bermain sendri tanpa kehadiran teman – temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan imteraksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya. Permainan modern cenderung bersifat agresif sehingga tidak mustahil anak bersifat lebih agresif karena pengaruh permainan.

Untuk itu anak – anak masa kini perlu diperkenalkan kembali dengan permainan – permainan tradisional yang mungkin mereka tidak mengetahuinya, agar mereka tahu permainan tradisional pun tidak kalah menarik dengan permainan modern saat ini anak pun bisa tahu permainan tradisional dari masing – masing daerah dan bagaimana cara bermainnya. Untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak – anak dibutuhkan media dalam penyampainnya agar mereka bisa melihat dan mudah mengerti. Dengan itu diperlukan sebuah aplikasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan judul **“Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Timur Berbasis Flash”**, diharapkan dengan adanya aplikasi multimedia interaktif ini anak – anak dapat mengetahui permainan tradisional dan lebih tertarik pada permainan tradisional

**1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah maka dapat di rumuskan permasalahan adalah :

1. Bagaimana membangun Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Permainan Tradisional Untuk Anak Barbasis Flash?
2. Bagaimana membuat Aplikasi Multimedia Interaktif yang dapat menarik minat anak dalam mengenal Permainan Tradisional jawa?

**1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi multimedia Interaktif yang membuat anak – anak tertarik dan ingin mempelajari permainan tradisional jawa
2. Membuat anak – anak mudah memahami dan mengerti permainan tradisional jawa

**1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penyusunan skripsi ini bagi penulis adalah :

1. Dengan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengetahuan Permainan tradisional jawa yang melatih kecerdasan motoric anak..
2. Dapat memudahkan orang tua dalam mengenalkan apa itu permainan tradisional

Manfaat dari bagi akademis :

1. Dapat dijadikan sebagai pembanding literatur penyusunan skripsi yang akan datang
2. Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan sistem informasi komputerisasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif..

**1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk mendapatkan gambaran sebelum menggunakan aplikasi ini, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan agar sistem yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun ruang lingkup penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Media yang digunakan untuk membuat media interaktif ini adalah Adobe Flash professional CS6.
2. Bahasa pemrograman menggunakan *Action Script 2.0* dari Adobe Flash.
3. Menggunakan CorelDraw X4 untuk membuat tampilan background dan tulisan arab.
4. Media Interaktif ini digunakan pada desktop.
5. Materi yang disampaikan berisi tentang engenalan permainan tradisional jawa.
6. Multimedia interaktif pengenalan pemainan tradisional jawa ini dapat digunakan untuk orangtua yang ingin mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya dan dapat digunakan oleh anak umur 5 tahun keatas.
7. Struktur Multimedia Interaktif :
8. Splash Screen

Splash Screen adalah tampilan pembuka dalam aplikasi multimedia interaktif. Fungsi *Splash screen* ini biasanya digunakan untuk menampilkan informasi yang bersifat sekilas dan bisa digunakan sebagai pemanis aplikasi. Pada *splash screen* ini akan menampilkan logo STIKOM Bali.

1. Tampilan Beranda

Beranda menampilkan halaman utama aplikasi multimedia interaktif pengenalan Permainan Tradisional Jawa, pada halaman utama terdapat button Belajar Permainan Tradisional jawa, Game Edukasi, Lagu tembang dolanan jawa, Profil, dan Keluar.

1. Belajar Permainan Tradisional Jawa

Pada menu belajar ini dilengkapi dengan Edukasi pengenlan Permainan – permainan Tradisional saja.

1. Game Edukasi

Pada bagian ini terdapat permainan edukatif yang menarik pengetahuan serta hasil belajar mereka bisa diuji.

1. Profil

Terdapat data lengkap pembuat aplikasi multimedia interaktif pengenalan permainan tradisional jawa

1. Keluar

Tombol keluar jika pengguna ingin berhenti dari aplikasi multimedia interaktif pengenalan permainan tradisional jawa.

**1.6 Sistematika Penelitian**

Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penelitian ini, maka disusnlah suatu sistematika penulisan yang berisi tentang materi yang dibahas disetiap bab. Berikut adalah sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB I : Pendahuluan

Merupakan bab pendahuluan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dari laporan skripsi yang dibuat.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Merupakan bab yang membahas teori-teori atau literatur yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Aplikasi Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Untuk Anak Berbasis Flash.

BAB III : Analisa dan Perancangan Sistem

Pada bab ini menjelaskan analisa dan perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB IV : Implementasi Sistem

Pada bab ini diuraikan tentang tampilan aplikasi yang dibuat beserta penjelasannya.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran mengenai pembahasan laporan skripsi yang dibuat