

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia tergolong negara kepulauan yang memiliki wilayah geografis luas dan kebudayaan yang sangat beragam. Keberagaman budaya tersebut dapat terlihat secara fisik melalui baju dan rumah adat yang dimiliki setiap daerah. Hampir setiap provinsi di Indonesia memiliki pakaian dan rumah adat masing-masing.

Melihat peluang bahwa aplikasi game saat ini menjadi alternatif hiburan di semua lapisan masyarakat tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Maka penulis berinisiatif untuk membuat game sebagai media pengenalan baju adat dan rumah adat yang ada di Indonesia sebagai bagian dari memperkenalkan kembali baju adat dan rumah adat yang ada di Indonesia.

Pembuatan aplikasi game akan dibahas dalam laporan pembuatan skripsi dengan judul "Pembuatan Game Edukasi Ragam Budaya Nusantara Sebagai Media Pengenalan Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Nusantara"

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana membuat game edukasi ragam budaya nusantara sebagai media pengenalan budaya tentang pakaian dan rumah adat nusantara menggunakan Adobe Flash CS3?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah aplikasi game ragam budaya nusantara ini adalah sebagai berikut:

1. Game ini dimainkan dengan satu user (single player).
2. Game ini bergenra puzzle
3. Ada 34 jenis pakaian dan rumah adat dari 34 provinsi dalam permainan ini
4. Game dimainkan pada desktop secara offline
5. Game dapat menampilkan informasi sebagai reward dari game
6. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap testing
7. Pengguna (user) aplikasi game ini yaitu anak usia 10 tahun keatas
8. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3, Corel Draw X5 dan Action Script 2.0

Tujuan dari pembuatan game ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi game edukasi ragam budaya nusantara.
2. Syarat kelulusan program studi Strata 1 (S1) serta untuk memperoleh gelar “S.Kom” di STMIK AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.  
Adapun manfaat dari game edukasi ragam budaya nusantara ini adalah sebagai berikut:
3. Memberikan hiburan kepada pemain sekaligus memperkenalkan tentang pakaian – pakaian dan rumah adat yang ada di Indonesia
4. Sebagai salah satu media pengenalan budaya Indonesia

#### 1.4 Metodologi Penelitian

1. Studi Pustaka  
Studi pustaka adalah suatu pembahasan yang berdasarkan pada buku-buku referensi yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan.
2. Metodologi pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap, yaitu:
  - a) *Konsep (Concept)*

Tahap konsep (*concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

- b) *Perancangan (Design)*

Perancangan (*design*) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

c) *Pengumpulan Bahan (Material Collecting)*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

d) *Pembuatan (Assembly)*

Tahap pembuatan (*assembly*) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

e) *Pengujian (Testing)*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

f) *Distribusi (Distribution)*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Laporan Skripsi penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini, mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori, konsep dasar yang mendukung pembuatan game edukasi ragam budaya nusantara menggunakan flash, dasar teori, konsep dasar *game*, pengertian *game*, sejarah perkembangan *game*, jenis-jenis *game*, metodologi pengembangan multimedia, *flowchart* dan *storyboard*, , perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan analisis dan perancangan aplikasi *game* edukasi ragam budaya nusantara yaitu tujuan analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan *game*, konsep *game*, perancangan diagram alir (*flowchart*), perancangan *storyboard*, serta perancangan struktur navigasi.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini mengutarakan implementasi sistem yang mencakup cara pembuatan, tampilan, kinerja dan uji coba hasil sistem serta pembahasannya.

### BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat yang kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang.