

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sejarah tentang adat dan kebudayaan pasti dimiliki oleh setiap daerah tidak terkecuali di Indonesia, di Indonesia sendiri terdapat beragam sejarah dan kebudayaan yang menjadikan Indonesia memiliki banyak suku bangsa. Namun, pada era ini sudah sangat sulit menemukan anak yang masih mengetahui tentang sejarah adat dan kebudayaan dikarenakan kurang menariknya budaya masa lalu yang berakibat banyaknya budaya asing yang cenderung lebih menarik sehingga menggeser keberadaan sejarah adat dan budaya yang ada. Meskipun demikian, sejarah adat dan kebudayaan di Indonesia memiliki potensi yang luar biasa dan harus didukung oleh pengenalan yang baik. Media pengenalan yang efektif dan efisien bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah menggunakan media *game* edukasi [1].

*Game* edukasi merupakan media alternatif untuk mengenalkan sejarah dan budaya kepada anak-anak karena *game* banyak disukai oleh anak-anak dan juga merupakan sebuah media pembelajaran yang efektif, mengingat masih banyak anak-anak Indonesia yang masih perlu belajar mengenai sejarah terutama adat dan budaya yang seharusnya kita lestarikan kini keberadaannya kian hari mulai terlupakan [2].

*Game* edukasi juga merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada, karena *game* sangat mudah diterima oleh semua kalangan. Anak sekolah menjadi target utama karena kebanyakan peminat sejarah

dan kebudayaan adalah anak sekolah maka game ini akan dibuat semenarik mungkin agar cara bermainnya mudah dimengerti, namun dengan tambahan informasi sejarah dan kebudayaan di setiap level. Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas maka membuat *Game* Edukasi “Heru Hero Adventure” berlatar sejarah adat dan budaya Indonesia, merupakan solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang *Game* Edukasi “Heru Hero Adventure” menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan *ActionScript 2.0* ?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian penulisan nantinya maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* Edukasi “*Heru Hero Adventure*” merupakan *game* bergenre edukasi tentang sejarah adat dan budaya Indonesia.
2. *Game* Edukasi “*Heru Hero Adventure*” digunakan sebagai sarana mengenalkan sejarah tentang adat dan budaya di Indonesia pada anak usia 10 – 12 tahun karena isi materi edukasi yang digunakan adalah materi untuk anak kelas 4 dan kelas 5 sekolah dasar.
3. *Game* Edukasi “*Heru Hero Adventure*” dirancang untuk *single player*.
4. *Game* Edukasi “*Heru Hero Adventure*” terdiri dari 6 level permainan.

5. Parameter yang digunakan untuk naik level adalah menyelesaikan tanya jawab dan teka – teki disetiap level untuk bisa naik ke level selanjutnya.
6. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi ini adalah *Adobe Flash CS6* dengan *ActionScript 2.0*.
7. Minimal dapat dijalankan di computer desktop bersistem operasi *Windows XP*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penyusunan skripsi ini adalah terciptanya *Game* Edukasi “Heru Hero Adventure” sebagai media pembelajaran khususnya bagi anak usia 10 – 12 tahun untuk membantu mengenalkan sejarah tentang adat dan budaya di Indonesia. Tujuan lainnya adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat *Game* Edukasi “Heru Hero Adventure”.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dapat ditinjau dari manfaat pembuatan *Game* Edukasi “Heru Hero Adventure” ini adalah :

##### **1.5.1 Manfaat untuk penulis :**

1. Meningkatkan kreatifitas serta inovasi dalam bidang *game*.
2. Membantu mengenalkan sejarah tentang adat dan budaya di Indonesia kepada anak usia 10 – 12 tahun terutama anak kelas 4 dan kelas 5 sekolah dasar.

3. Menjadikan *game* ini sebagai karya untuk dijadikan portofolio agar mempermudah dalam mencari lapangan pekerjaan.
4. Dapat mengingat kembali sejarah tentang adat dan budaya Indonesia.

#### **1.5.2 Manfaat untuk masyarakat :**

1. Mengalihkan kebiasaan kurang baik anak usia dini dari menonton acara TV yang kurang mendidik ke arah kegiatan belajar dan bermain dengan *Game* Edukasi "*Heru Hero Adventure*".
2. *Game* Edukasi "*Heru Hero Adventure*" menanamkan kegemaran belajar pada anak.
3. Membantu industri kreatif membuat *game* yang bermanfaat untuk masyarakat.
4. Membantu orang tua atau pendidik untuk mengajarkan sejarah adat dan budaya Indonesia kepada anak dengan cara bermain *game*.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam Pembuatan skripsi ini penyusun menggunakan metode penelitian *Game Development Life Cycle*.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan menerangkan teori – teori yang melandasi analisis dan perancangan sistem yang meliputi pengenalan dasar *definisi*, jenis *game*, dan langkah pembuatan *game*, sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan, serta teori – teori yang bersangkutan lainnya.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun, dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan Game Edukasi Heru Hero Adventure bagi anak-anak.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.