

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam yang mempunyai beribu pulau dan merupakan negara beriklim tropis yang merupakan habitat berbagai kehidupan. Satwa khas Indonesia merupakan aset kekayaan hayati bangsa yang perlu di jaga dan dilestarikan keberadaanya. Tiap - tiap provinsi di Indonesia memiliki fauna identitas yang mencerminkan keberagaman hayati di daerahnya. Fauna tersebut merupakan endemik di provinsi tertentu, khas provinsi tertentu atau merupakan komoditi andalan provinsi tertentu. Di tingkat nasional, Indonesia memiliki tiga fauna identitas yaitu: Komodo sebagai satwa nasional, Siluk merah sebagai satwa pesona dan, Elang Jawa sebagai satwa langka.

Maksud dan tujuan Kebun Binatang yang ada seperti tertuang dalam akta pendirian, mengadakan kebun binatang dan tempat hiburan yang sehat bagi masyarakat, sekaligus bermanfaat untuk memberikan pengetahuan dan pendidikan. Dapat juga membantu melestarikan tumbuh - tumbuhan dan satwa sesuai alam habitatnya, sehingga bermanfaat bagi alam dan kehidupan manusia. Pembuatan Game Aneka Burung Nusantara berbasis *Flash* ini adalah merupakan sarana untuk memperkenalkan kekayaan hayati Indonesia khususnya kepada

masyarakat. *Game* ini sangat berguna sekali bagi anak-anak untuk belajar terhadap lingkungan sekitar khususnya mengenal binatang.

Dengan didukung perkembangan teknologi yang sangat pesat hingga saat ini dan sesuai keterangan diatas. Maka penulis memiliki inisiatif untuk merancang aplikasi game *Flash* yang dimainkan di komputer atau *dektop* yang berjudul : **Pembuatan Game "Aneka Burung Nusantara" Menggunakan Adobe Flash Cs5.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang di jelaskan di atas, maka dapat dia ambil rumusan masalahnya, yaitu bagaimana membuat game flash "Aneka Burung Nusantara" ini sebagai pengenalan terhadap jenis – jenis aneka burung yang ada.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berikut adalah batasan masalah dari pembuatan game flash "Aneka Burung Nusantara".

1. Pembuatan media pengenalan yang merupakan aplikasi multimedia untuk menyampaikan materi tentang aneka burung yang berisi informasi bersifat interaktif, yaitu terdapat materi berbentuk teks, dan gambar.
2. Karena ini akan menjadi sebuah aplikasi *dektop*, maka hanya bisa digunakan menggunakan komputer.

3. Game Aneka Burung Nusantara ini berisikan mengenai burung – burung yang di lindungi oleh pemerintah dan burung - burung sebagai identitas daerah.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan game ini antara lain :

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I (s1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Sebagai pengenalan jenis - jenis burung nusantara yang keberadaannya semakin terancam oleh kepunahan.

#### 1.5 Manfaat

1. Untuk Penulis

Sebagai dasar penyusunan skripsi untuk menempuh jenjang strata I dan menjadi lebih mengerti bagaimana tahapan dan cara pembuatan game berbasis *Flash*.

2. Untuk Pengembang

Sebagai *resource* baru yang berkaitan *developing* sebuah game dengan berbasiskan *Flash*. Dan kedepan diharapkan dapat dikembangkan untuk lebih dalam dan luas sebagai acuan penelitian selanjutnya.

### 3. Untuk Masyarakat Umum

Sebagai sarana pengenalan fauna endemik khususnya burung – burung yang dilindungi keberadaannya.

#### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam pengumpulan data. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

##### 1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengambil sumber - sumber media elektronik yang berhubungan dengan kegiatan pengumpulan data.

##### 2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak - pihak yang bersangkutan sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang jenis - jenis burung.

### 3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini menjelaskan tentang pokok-pokok bahasan bab yang saling berkaitan. Adapun penjelasan dari tiap bab tersebut antara lain :

##### **BAB I            PENDAHULUAN**

Dalam bab I diterangkan latar belakang dari penyusunan skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini.

##### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Pada bab II ini akan menguraikan tentang pengertian game, sejarah game, indikator game yang baik, pengembangan aplikasi, perangkat lunak yang digunakan, dan bahasa pemrograman yang digunakan.

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

Bab III ini menjelaskan mengenai tinjauan umum. Mulai dari menganalisa sistem, kebutuhan hardware dan software serta merancang konsep, isi materi, dan ilustrasi lainnya.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab IV ini akan membahas tentang bagaimana penggunaan aplikasi dan pembahasan sistem sesuai dengan topik.

### **BAB V PENUTUP**

Bab V berisi simpulan dari penyusunan skripsi. Selain kesimpulan, laporan ini juga berisi saran untuk menunjang pengembangan dan perbaikan game Aneka Burung Nusantara ini untuk proses pengembangan yang lebih baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**