

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang memiliki berbagai budaya sejak jaman dahulu. Budaya-budaya yang beranekaragam ini merupakan peninggalan nenek moyang yang harus kita lestarikan keberadaannya.

Tetapi generasi sekarang tidak memikirkan budaya tersebut. Sangat disayangkan begitu banyak budaya Indonesia yang mungkin tidak diketahui oleh generasi muda saat ini. Seperti contohnya tari-tarian, pakaian adat, dan bahkan lambang disetiap daerah di Indonesia.

Pengenalan budaya Indonesia ini dapat kita jumpai di sekolah. Pembahasan budaya Indonesia di sekolah menjadi daya tarik tersendiri bagi para siswa untuk mengetahui budaya di Indonesia. Akan tetapi metode pembelajaran yang kurang interaktif membuat siswa merasa cepat bosan dengan pembahasan budaya Indonesia tersebut.

Metode yang diterapkan pada sekolah kebanyakan masih menggunakan media buku. Yang dinilai kurang interaktif untuk siswa saat ini. Media yang dinilai sangat efektif salah satunya adalah *game* yang bergenre *Action Adventure*. Kaitannya dengan budaya dan metode pembelajaran di atas, maka peneliti memilih penelitian dengan judul “Perancangan Game Sang Pengembara Nusantara”.

Hal inilah yang nantinya menjadikan game “Sang Pengembara Nusantara” bukan hanya sekedar *game* untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi.

Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan rasa nasionalisme dalam menjunjung tinggi budaya asli bangsa dan diharapkan kepada para pengguna *game* ini supaya mereka mampu menjaga budaya Indonesia sebagai aset negara serta memberi informasi mengenai budaya asli Indonesia seperti pakaian adat, senjata adat, serta lambang daerah dari beberapa provinsi yang akan diangkat dalam *game* ini melalui alur cerita yang dihadirkan didalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada pertanyaan sebagai rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu Bagaimana merancang *game* “Sang Pengembara Nusantara” sebagai media untuk mengenalkan budaya Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Agar *game* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah, antara lain :

1. Game untuk siswa SD kelas 3 – 6.
2. Game terdiri dari 5 level, yang terdiri dari pulau besar atau utama Indonesia.
3. Pada setiap level pemain harus melewati rintangan yang ada dan mengumpulkan poin untuk mendapatkan hadiah sebagai syarat untuk melanjutkan ke level berikutnya.
4. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a. Adobe Flash CS5 dengan ActionScript 2.0
 - b. Adobe Photoshop CS5
 - c. CorelDraw X5

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari Perancangan Game Sang Pengembara Nusantara adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata I (S1) jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Dapat memperkenalkan budaya asli Indonesia melalui permainan "Sang Pengembara Nusantara", agar pengguna dapat menjaga budaya Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Perancangan game Sang Pengembara Nusantara ini diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya :

1. Bagi peneliti. Agar peneliti dapat menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Pengguna. Dapat memberi tantangan, kepuasan, dan wawasan saat bermain permainan Sang Pengembara Nusantara.
3. Bagi bidang keilmuan. Dapat memberi sumbangan ilmu berupa informasi pengetahuan bagi pengguna dalam mengenal dan untuk menjaga warisan budaya Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode :

1. Metode kepustakaan

Mengumpulkan data yang diperoleh dari membaca dan mempelajari buku-buku serta *browsing* internet yang berhubungan dengan perancangan game ini.

2. Metode observasi

Mengumpulkan data yang diperoleh dengan cara mengamati game-game yang digemari oleh para pengguna.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi : latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori permainan, Adobe Flash CS5 dengan ActionScript 2.0, Adobe SoundBooth CS5, Adobe PhotoShop CS5 dan CorelDraw X5 yang akan digunakan sebagai landasan penelitian dan pembuatan aplikasi.

3. BAB III PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap perancangan yang akan meliputi konsep, desain dan pengumpulan bahan.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi (pembuatan) pada Adobe Flash CS5.

5. BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan sistem sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.

