

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi informasi, perkembangan game mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang ditawarkan industry game, yang salah satunya adalah perancangan game. Game merupakan salah satu industry besar didunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game saat ini berfungsi sebagai media edutainment, atau suatu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau belajar sambil bermain. Untuk menjadi perancang game, kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah Flash. Flash merupakan program handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (komputer) maupun telepon genggam.

Candi merupakan salah satu hasil kebudayaan bangsa Indonesia. Sebagai hasil karya pemikiran manusia berupa benda. Saat ini masih banyak bangunan candi yang dapat kita nikmati. Di Jawa Tengah perkembangan candi mencapai masa klasik dimana keindahannya tercermin dari keluwesan dan kerumitan teknik yang digunakan. Kebudayaan berasal dari kata Sansekerta *buddhiyah*, ialah bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti "budi" atau "akal" sehingga Koentjaraningrat mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan gagasan dan karya manusia, yang harus dibiasakannya dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu.

Sebagai tempat pemujaan, candi berkembang pesat di Pulau Jawa. Di daerah Jawa tengah terdapat salah satu candi yang dekat sekali dengan mitos yang berkembang di masyarakat yakni kompleks candi Sewu yang terletak di sebelah utara Candi Prambanan. Saat ini Candi Sewu masuk dalam kompleks Taman Wisata Candi Prambanan bersama Candi Lumbung dan Candi Bubrah. Kurangnya minat akan cerita sejarah dapat menyebabkan cerita-cerita tersebut hilang begitu saja.

Melihat fenomena ini, dengan adanya teknologi multimedia maka dapat digunakan sebagai alternatif lain untuk media bercerita tentang legenda Roro Jonggrang dan Candi Sewu dengan kemasan yang lebih menarik. Game nantinya akan menggunakan software yang sangat populer yaitu Flash, yang ditujukan bagi pemula atau anak-anak, namun tidak terkecuali bagi mereka yang berminat sekalipun bukan pemula atau anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana memanfaatkan game sebagai alternatif media bercerita legenda Roro Jonggrang.

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan aplikasi ini dibatasi dengan

1. *Game* yang akan dibangun adalah sebuah *game* sebagai media bercerita sejarah legenda Roro Jonggrang. Materi di dalamnya berdasarkan cerita legenda Roro Jonggrang.
2. *Game* ini akan di bagi 3 fase yaitu mengumpulkan bala bantuan, membangun candi-candi dan menyelesaikan candi terakhir sebelum waktu habis.
3. *Game* ini tidak dapat dimainkan secara *multiplayer*.
4. *Game* yang akan dibangun berbasis Flash dan akan menampilkan grafik dalam bentuk 2 dimensi.
5. Spesifik kemampuan dari paket perangkat yang akan dijadikan target aplikasi ialah, computer atau laptop.
6. *Game* ini berbasis desktop

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang dan membangun aplikasi ini bertujuan untuk

1. Memanfaatkan teknologi game untuk menciptakan sebuah media *story-telling* tentang sejarah yang interaktif dengan kemasan yang menarik.

2. Menumbuhkembangkan minat masyarakat mengenai cerita sejarah dan wisata candi.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penulis dan pihak-pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis
 - a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang sejarah Indonesia.
 - b. Menambah wawasan mendesain game yang kompleks.
 - c. Dapat menambah wawasan tentang adobe flash 5.
2. Bagi masyarakat umum
 - a. Dapat menambah ketangkasan dan ketelitian.
 - b. Dapat mempelajari sejarah legenda Rara jonggrang.
 - c. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.
3. Bagi pembuat game
 - a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang aplikasi adobe flash 5
 - b. Dapat menambah wawasan tentang cara-cara membuat game
 - c. Sebagai bekal untuk siap terjun ke dalam dunia kerja.

1.6 Metode Pengumpulan data

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan game, seperti langkah-langkah pembuatan

game, mulai dari perancangan hingga game selesai. Penulis juga mempelajari logika pada beberapa game berbasis flash, kemudian penulis memilah beberapa yang diperlukan untuk membuat sebuah game. Dalam perancangan game, penulis juga tidak lupa mengumpulkan gambar-gambar yang diperlukan sebagai media referensi pada pembuatan game.

2. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada tutorial-tutorial even pada adobe flash 5, literature dan situs internet yang berhubungan dengan game yang akan dirancang.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami gambaran secara menyeluruh maka sistem penulisan tugas akhir ini dibagi dalam lima bab.

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi penulisan dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang menjadi dasar pijakan penulis dalam merancang karya berupa game. Teori-teori yang digunakan meliputi konsep sejarah, konsep multimedia, konsep virtual, pemrograman dan pembuatan animasi dengan Flash.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bagian ini memuat uraian tentang perancangan cerita dan perancangan storyboard yang menjadi dasar dalam pembuatan game.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas mengenai aplikasi yang dibuat serta memuat tampilan-tampilan form tersebut serta hasil yang diperoleh.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan akhir dari proses perancangan dan juga berupa rangkuman dari seluruh proses yang telah dilaksanakan sehingga dari hasil yang diperoleh dapat menuntun proses yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

