

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era teknologi yang makin pesat pertumbuhannya dalam kehidupan, menuntut setiap manusia untuk mengikuti pola perkembangannya. Di masa serba canggih seperti ini, manusia diberikan bermacam alternatif untuk mempelajari teknologi yang saat ini dipergunakan dalam kehidupan sehari – hari. Baik itu bentuk informasi ataupun media yang dipergunakan untuk mempelajarinya. Karena secara tidak langsung teknologi kini menjadi kebutuhan manusia dalam setiap harinya untuk mengetahui segala macam informasi.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dilihat dan dirasakan baik secara langsung maupun tidak langsung. Perkembangan tersebut berdampak pada aspek kehidupan manusia. Salah satu jenis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah perkembangan pada dunia *game*.

Perkembangan teknologi dalam bidang *game* membuat *game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. *Game* edukatif adalah salah satu contoh dalam media pembelajaran. *Game* edukatif merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai – nilai pendidikan.

Permainan edukatif sangat penting bagi anak dikarenakan dapat merangsang cara berpikir anak. Termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi.

Selain itu juga mainan edukatif tidak hanya sekedar menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut.

Selain membahas tentang teknologi yang ada saat ini, kesenian daerah Indonesia juga tidak boleh dilupakan. Karena keaneka ragaman seni yang ada di Indonesia menghadirkan warna tersendiri untuk negara ini dimata dunia. Pada era yang modern ini kebudayaan Indonesia telah banyak dilupakan oleh masyarakatnya sendiri sehingga sekarang banyak kebudayaan Indonesia yang pelan – pelan mulai diangkat kembali untuk memperkuat keberadaannya. Salah satu yang ingin ditonjolkan adalah seni tari dan alat musik tradisional agar masyarakat khususnya untuk anak – anak agar lebih cepat memahami.

Pada proyek akhir ini akan di buat game edukatif berbasis flash dengan tema Pembuatan *Game* Edukatif Mengenalkan Kesenian Nusantara menggunakan Adobe Flash CS3. Dalam pembuatan game edukatif ini dibutuhkan software Adobe Flash CS3 dan software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Soundboth CS3.

Pada kesempatan ini penulis membangun *Game* Pembelajaran / Edukatif Menenal Seni Budaya Nusantara. Permainan ini ditujukan untuk anak – anak, yang bertujuan untuk memudahkan anak – anak tersebut mengenal tentang kesenian yang ada di indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat diambil suatu perumusan masalah. Bagaimana membuat *game* edukatif mengenalkan kesenian nusantara menggunakan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan dalam tugas akhir ini yang mengakibatkan penyimpangan dari arah / sasaran yang direncanakan, maka perlu adanya batasan – batasan dan asumsi – asumsi sebagai berikut :

1. *Game* yang dibuat untuk single player.
2. *Game* ini dibuat untuk anak – anak usia 10 – 12 tahun.
3. *Game* ini dibuat untuk mengenal jenis tari dan alat musik tradisional.
4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS3. Juga menggunakan software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Soundboth CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah :

- a. Dapat memberi hiburan bagi anak – anak serta menarik minat anak – anak terhadap dunia komputer.
- b. Sarana belajar bagi anak – anak dalam mengenal kebudayaan Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan *game* edukatif ini adalah:

1. mengenalkan seni budaya seperti tari tradisional.
2. alat musik tradisional kepada masyarakat khususnya untuk anak –anak yang akan menjadi penerus bangsa agar kebudayaan yang ada tidak tergerus perkembangan jaman.
3. Mereka bisa lebih menghargai dan mencintai kebudayaan bangsa sendiri.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah – langkah berikut :

a. Studi Pustaka

Untuk melengkapi data dan mempermudah proses pembuatan *game* edukatif ini, penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dari buku – buku pendukung.

b. Observasi *Game* Sejenis

Melakukan observasi kepada *game* sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membantu pembuatan *game* edukatif ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini ada 5 bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan

Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan menerangkan teori – teori yang melandasi analisis dan perancangan sistem yang meliputi pengenalan tari tradisional, alat musik tradisional dan lagu daerah, definisi dan jenis game, sistem perangkat lunak (software) yang digunakan, serta teori – teori yang bersangkutan lainnya.

BAB III Analisis dan Perancangan sistem

Berisi tentang penguraian dari suatu pembuatan *game* yang utuh kebagian – kebagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, serta kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat diperbaiki dan berisi tentang perancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah *game*, setelah dilakukan perancangannya perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tindak lanjut dalam pembuatan game, sesuai dengan desain yang telah di rencanakan sebelumnya.

BAB V Penutup

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan *game* lebih lanjut.