

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu sarana hiburan ataupun pendidikan yang menggunakan perangkat elektronik atau sebuah bentuk dari multimedia interaktif yang digunakan sebagai sarana hiburan. Salah satu jenis game yang cukup populer dimainkan adalah game flash. Game yang dibangun menggunakan software Adobe Flash ini memiliki beberapa keunggulan yaitu ukuran yang tidak terlalu besar serta mudah dipelajari secara individu.

Sebagai salah satu jenis game yang cukup populer, game flash dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan sebagai media dalam mengenalkan kebudayaan indonesia terhadap anak-anak. Indonesia dikenal sebagai negara maritim karena terdiri dari banyak pulau, lebih dari 13.487 pulau sehingga indonesia memiliki banyak jenis kebudayaan seperti bahasa daerah, pakaian adat, rumat adat, alat musik, lagu daerah dll. Dengan banyaknya kebudayaan daerah di Indonesia, maka hal ini dapat memunculkan masalah seperti banyaknya kebudayaan yang kurang mendapat perhatian dari pemerintah sehingga diklaim oleh negara tetangga sebagai kebudayaannya. Hal ini sungguh sangat mengecewakan karena sebagai generasi penerus bangsa sudah seharusnya menjaga dan mempertahankan kebudayaan warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Jika hal ini terus menerus terjadi maka lambat laun indonesia akan kehilangan jati diri dan generasi penerus akan melupakan kebudayaan bangsanya sendiri.

Dengan games edukatif tentang pakaian adat dan alat musik tradisional “Nusantara” ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang pakaian adat dari berbagai daerah serta alat musik tradisional yang ada di Indonesia. Sehingga anak-anak akan lebih tertarik dalam mengenal kebudayaan Indonesia khususnya pakaian adat dan alat musik tradisional yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang diatas, maka menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat games edukatif tentang pakaian adat dan alat musik tradisional “Nusantara” ?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut ini :

1. Game ini digunakan untuk siswa SD
2. Game ini fokus terhadap pakaian adat dan alat musik tradisional
3. Game ini dirancang untuk dimainkan secara single player
4. Perangkat lunak yang digunakan antara lain :
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. Adobe Photoshop CS3
 - c. Adobe Soundbooth CS3
 - d. Software pendukung lainnya

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat game edukatif tentang pakaian adat dan alat musik tradisional
2. Memperkenalkan pakaian adat kepada user.
3. Memperkenalkan alat musik tradisional kepada user.
4. Membuat game yang dapat dimainkan untuk memenuhi kebutuhan hiburan di waktu luang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi user atau pemain
 1. Dapat dijadikan sebagai hiburan disela-sela waktu luang.
 2. User dapat mengenal pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.
 3. User dapat mengenal alat musik tradisional dari Indonesia.
 4. Dapat dijadikan bahan belajar di rumah tentang pakaian-adat dan alat musik tradisional bagi anak-anak

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Analisis

Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash CS3 dan penggunaan Actionscript

4. Ujicoba

5. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan mempermudah penyusunan skripsi ini, maka penulis mencantumkan sistematika penulisannya sebagai berikut

1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan game edukatif ini . Pemaparan teori termasuk software yang digunakan.

3. BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem seperti kelayakan teknologi, kelayakan hukum dan kelayakan operasional dalam pembuatan game edukatif “Nusantara” secara keseluruhan.

4. BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang hasil uji coba game edukatif dan pembahasan yaitu memproduksi sistem, pengujian sistem, penggunaan sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

5. BAB V : Penutup

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan game edukatif ini serta saran yang berguna baik dari penulis maupun pihak lain.

