

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan sebuah negara yang besar yang didalamnya memiliki berbagai macam budaya yang telah ada sejak jaman dahulu. Budaya-budaya ini merupakan peninggalan nenek moyang yang harus kita lestarikan keberadaannya.

Namun saat ini kurangnya kepedulian yang penuh terhadap budaya Indonesia sangatlah disayangkan. Seperti halnya beberapa contoh budaya kita yang seharusnya itu adalah aset negara beberapa ada yang diklaim oleh negara lain. Contohnya adalah Reog Ponorogo yang berasal dari Jawa Timur yang diklaim bahwa itu adalah budaya milik Malaysia.

Dalam konteks lain kita dapat menjumpai materi pengenalan budaya Indonesia di sekolah. Di sekolah ini pembahasan budaya Indonesia menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi siswa yang ingin mengetahui apa saja budaya asli Indonesia. Akan tetapi metode pembelajaran yang kurang interaktif tentu saja tidak cukup mampu untuk membuat siswa tertarik.

Berbeda dengan metode pembelajaran yang sudah ada, karena mereka belajar dalam berbagai media seperti buku. Salah satu media yang sangat praktis untuk mengenalkan budaya Indonesia salah satunya adalah dalam bentuk *game* yang bergenre *Action Adventure*.

Dari uraian di atas kita dapat mengetahui betapa pentingnya budaya bagi Indonesia. Kaitannya dengan budaya, maka peneliti tertarik dan memilih penelitian dengan judul “Analisis Dan Perancangan Permainan *The Treasure of Indonesian* Menggunakan Adobe Flash CS3”.

Hal inilah yang nantinya menjadikan game “*The Treasure of Indonesian*” 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 baju adat, senjata adat, tarian khas serta makanan khas dari beberapa provinsi yang akan diangkat dalam *game* ini melalui alur cerita yang dihadirkan didalamnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka timbul beberapa pertanyaan sebagai rumusan masalah dari penelitian ini yang antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana cara untuk meningkatkan rasa nasionalisme pengguna dalam menjunjung tinggi budaya asli bangsa Indonesia melalui permainan “*The Treasure of Indonesian*”?
2. Bagaimana cara memberi informasi mengenai budaya asli Indonesia kepada pengguna supaya pengguna mampu menjaga budaya asli Indonesia melalui permainan “*The Treasure of Indonesian*”?

1.3. Batasan Masalah

Agar game mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game terdiri dari 5 level.
2. Player terdiri dari 3 karakter yang berbeda, dan pemain dapat memilih karakter sesuai yang diinginkan.
3. Di setiap level, pemain harus menemukan harta karun, tetapi disamping itu juga harus melewati rintangan yang ada untuk dapat lanjut ke level selanjutnya.
4. Perangkat lunak yang digunakan:
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. Adobe SoundBooth CS3
 - c. Adobe Flash Player
 - d. Adobe Photoshop CS3
 - e. CorelDraw X4
 - f. Notepad

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat permainan "*The Treasure of Indonesian*" menggunakan Adobe Flash CS3 untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program S1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Yogyakarta.
2. Mengetahui bagaimana cara untuk meningkatkan rasa nasionalisme pengguna dalam menjunjung tinggi budaya asli bangsa Indonesia melalui permainan "*The Treasure of Indonesian*".
3. Mengetahui bagaimana cara memberi informasi mengenai budaya asli Indonesia kepada pengguna supaya pengguna mampu menjaga budaya asli Indonesia melalui permainan "*The Treasure of Indonesian*".

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini bisa ditinjau dari sisi kegunaan praktis dan kegunaan bidang keilmuan.

1. Kegunaan praktis. Dapat mengetahui dan memahami antusiasme yang melekat pada pengguna pada saat bermain dengan permainan ini meliputi alasan, serta tingkat kesenangan mereka dalam mengenali budaya asli apa saja yang terdapat di Indonesia.
2. Kegunaan bidang keilmuan. Dapat memberikan sumbangan ilmu berupa informasi pengetahuan bagi pengguna dalam bidang keilmuan sejarah terutama dalam menjaga warisan budaya.

3. Agar peneliti dapat menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu rangkaian proses yang sistematis dalam menyelesaikan sebuah penelitian. Metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan game ini adalah metode pengembangan multimedia, dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distributioning*. (Sutopo, 2003).

1. Konsep (*concept*)
2. Desain (*Design*)
3. Pengumpulan Bahan (*material collecting*)
4. Pembuatan (*Assembly*)
5. Pengujian (*testing*)
6. *Distributioning*

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori permainan, Adobe Flash CS3 dengan ActionScript 2, Adobe SoundBooth CS3, Adobe Flash Player, Adobe Photoshop CS3, CorelDraw X4, dan Notepad yang akan digunakan sebagai landasan penelitian dan pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi (pembuatan atau assembly) pada Adobe Flash CS3.

BAB V PENUTUP

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