

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Perempuan-perempuan Jawa di masa lampau menjadikan keterampilan mereka dalam membatik sebagai mata pencaharian, sehingga di masa lalu pekerjaan membatik adalah pekerjaan eksklusif. Tradisi membatik pada mulanya merupakan tradisi yang turun temurun, sehingga kadang kala suatu motif dapat dikenali berasal dari batik keluarga tertentu. Beberapa motif batik dapat menunjukkan status seseorang. Bahkan sampai saat ini, beberapa motif batik tradisional hanya dipakai oleh keluarga keraton Yogyakarta dan Surakarta.

Saat ini kesadaran masyarakat Indonesia betapa pentingnya melestarikan kebudayaan batik ini kurang begitu meningkat. Hal ini terbukti dengan banyaknya pelajar luar negeri atau wisata asing yang mempelajari budaya batik kita ini. Oleh karena itu sebagai penerus bangsa yang ingin melestarikan kebudayaan Indonesia agar selalu menjaga dan mempertahankan peninggalan nenek moyang.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis bermaksud membangun sebuah aplikasi *game* Edukasi sebagai media pembelajaran dan pengenalan untuk meningkatkan masa pertumbuhan anak dan pengenalan dalam mencintai budaya Indonesia yaitu BATIK. Oleh karena itu, penulis memilih topik tentang IT project dengan judul "Analisis Dan Perancangan Game Edukasi Menggunakan Adobe Flash "AYO MEMBATIK". Dimana game "AYO MEMBATIK" merupakan

game berjenis *Flash* yaitu dimana user sebagai pemeran utama di dalam *game* dan menanamkan kecintaan kepada budaya Batik kepada masyarakat. Penulis memilih program *Adobe Flash Profesional Cs3* sebagai aplikasi yang memberikan kemudahan Animasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat Game "AYO MEMBATIK" menggunakan *Adobe Flash Profesional Cs3* agar bisa menjadi media edukasi dan pengenalan dalam mencintai dan meningkatkan budaya Indonesia yaitu BATIK kepada masyarakat.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari masalah yang diidentifikasi, sebagai batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. *Game* ini dirancang dan dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash Profesional Cs3*.
2. *Game* ini harus menggunakan Mouse dan Keyboard
3. *Game* ini termasuk jenis Game Edukasi.
4. *Game* ini juga sebagai media edukasi dalam meningkatkan masa pertumbuhan anak
5. *Game* ini juga sebagai media pengenalan dan meningkatkan dalam mencintai budaya Indonesia yaitu BATIK
6. *Game* ini juga sebagai sarana hiburan bagi orang yang memainkannya
7. *Game* ini ditujukan untuk minimal anak SD kelas 4.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat kelulusan pendidikan program Strata Satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta (STIMIK "AMIKOM Yogyakarta"). Selain tujuan utama, adapun tujuan lainnya, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Memberikan wacana tentang cara pembuatan game menggunakan teknologi *Adalah Flash Profesional Cs3*.
2. Menanamkan kecintaan Batik kepada masyarakat melalui media game
3. Memberikan pembelajaran dan pengenalan serta meningkatkan budaya Batik.
4. Memberikan hiburan bagi orang yang memainkannya.
5. Menjadi bahan referensi dan motivasi pembaca untuk membuat *game* berbasis Flash khususnya game edukasi.

#### 1.5 Metode Penelitian

Perencanaan serta pembuatan pada *game* "AYO MEMBATIK " menggunakan metodologi sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pada tahapan ini, dilakukan pencarian referensi – referensi terkait, mulai dari internet, buku – buku, maupun sumber langsung. Referensi – referensi tersebut digunakan untuk menentukan rancangan, metode yang digunakan maupun teknis pengerjaan.

## 2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem *game* “AYO MEMBATIK” dengan menggunakan teknologi *Adobe Flash Profesional Cs3*.

## 3. Implementasi Sistem

Pada implementasi sistem menyesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja secara efektif sesuai dengan yang diharapkan.

## 4. Pengujian Dan Analisis Sistem

Pengujian dan analisis sistem didasarkan pada cara kerja *game*. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil – hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Skripsi ini, dibagi menjadi beberapa bab untuk mempermudah dalam penyusunan, dan agar lebih mudah dibaca, dipahami oleh pembaca yang mana dari setiap bab terdiri dari beberapa sub bab yang merupakan penjelasan dari bab-bab sebelumnya. Adapun sistematika penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

## **BAB I            PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan secara umum tentang batik yang ada di Indonesia, maksud dan tujuan penulisan skripsi, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan metode-metode

yang digunakan dalam memperoleh keterangan dan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi, serta penjelasan ringkas dari bab-bab yang ada.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang pengertian game, elemen penyusun permainan (game), Tinjauan Kasus, Perancangan Kasus dan perangkat lunak yang digunakan dalam embangun Game Edukasi

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi menguraikan tentang penjelasan perancangan perangkat keras, rancangan piranti lunak, serta rancangan dari aplikasi yang dibangun.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum implementasi hasil uji coba program sistem yang berjalan, spesifikasi aplikasi, prosedur operasional, serta memaparkan analisis desain, implementasi desain, hasil testing, spesifikasi sistem komputer mengenai perangkat lunak, perangkat keras dan konfigurasi komputer yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab terakhir berisi mengenai kesimpulan dari semua yang telah diuraikan dan saran-saran yang dianggap perlu untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.

