

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jambi merupakan salah satu kota dipulau sumatera, yang terletak dipesisir timur dibagian tengah pulau sumtera. Jambi juga merupakan nama sebuah kota diprovinsi ini, yang merupakan kota ibu kota provinsi. Jambi adalah salah satu dari tiga provinsi yang ibu kotanya bernama sama dengan provinsinya, selain bengkulu dan gorontalo. Jambi juga menjunjung tinggi nilai kebudayaan sehingga daerah ini juga memiliki akan keragaman budaya seperti tari tradisional, upacara adat, pakain adat, dan makanan khas.

Berbicara makanan khas, jambi memiliki makanan kuliner seperti tempoyak, bolu musibah, sele nanas, rendang ayam, panggang ikan mas, mie celur. Namun makanan yang paling dikenal dan diminati wisatawan baik mancanegara maupun domestik adalah makanan khas yang bernama tempoyak.

Tempoyak adalah makanan khas yang terbuat dari durian yang difermentasikan, sehingga membuat rasanya asam dan memiliki aroma yang menyengat, dan bentuknya seperti gulai biasa hanya saja hal yang tidak biasa ada pada bumbunya. Sambal tempoyak biasanya disajikan ikan patin, ikan teri, ikan mas, ikan mujair ataupun ikan lainnya. Namun yang paling favorit dengan menggunakan ikan patin.

Sajian makanan khas ini daerah Jambi ini sudah mulai terlupakan mulai sulit untuk ditemukan lagi oleh generasi penerus kita, yaitu anak-anak. Mengenalkan makanan khas tempoyak Jambi kepada anak-anak sejak dini merupakan upaya warisan leluhur. Pada umumnya anak-anak lebih suka bermain dari pada membaca yang disebabkan oleh tingkat kebosanan. Atas dasar itulah penulis berusaha untuk memecahkan permasalahan diatas dengan membantu mengenalkan makanan khas kepada anak-anak. Melalui *game* ini, anak-anak akan mendapatkan informasi hidangan khas daerah Jambi sambil bermain dan tidak akan merasa bosan karena dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, video, dan suara yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

Bagaimana merancang *game flash* tempoyak jambi untuk membantu mengenalkan makanan khas tempoyak jambi kepada anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya makan akan dibatasi pada beberapa hal berikut.

1. Pembuatan game ini sebagai sarana untuk membantu mengenalkan keragaman kuliner Jambi khususnya tempoyak kepada anak-anak, seperti menyusun gambar dan menebak nama gambar yang dapat dimainkan dikomputer.

2. Game ini disertai dengan video pengenalan tentang makanan khas Jambi yaitu tempoyak.
3. Game ini khusus memuat makanan khas Jambi, yaitu tempoyak.
4. Game ini terdiri dari 3 level permainan, yaitu level 1, level 2, dan level 3.
5. Game ini hanya memuat bahan-bahan dari resep tempoyak.
6. Game ini hanya menggunakan bahasa Indonesia karena untuk sementara waktu hanya disebarluaskan di negara Indonesia.
7. Game ini minimal dapat dijalankan di komputer bersistem operasi *Windows 7*.
8. Game ini dirancang untuk dimainkan *anak di atas 7 tahun*.
9. Aplikasi ini berbasis desktop.
10. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS3 Actionscript 2.0. Selain itu penulis juga menggunakan *software* multimedia lain seperti Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Illustrator CS3 sebagai *software* pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang game flash tempoyak Jambi untuk membantu mengenalkan keragaman kuliner Jambi khususnya Tempoyak kepada anak-anak. Adapun tujuan lainnya sebagai berikut.

1. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan *Game Flash Tempoyak Jambi*.

2. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mendapat pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian antara lain ;

1. Memperkaya varian game yang beredar.
2. Game ini dapat membantu melatih kinerja otak pemain dalam berkonsentrasi dan kemampuan logika.
3. Game ini dapat membantu melatih orang-orang yang memiliki problem dalam berkonsentrasi.

1.6 Metode Pengumpulan data

Untuk memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat dalam proses pembuatan *Game Flash*. Sehingga penulis dalam menyusun skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut;

1. Metode observasi

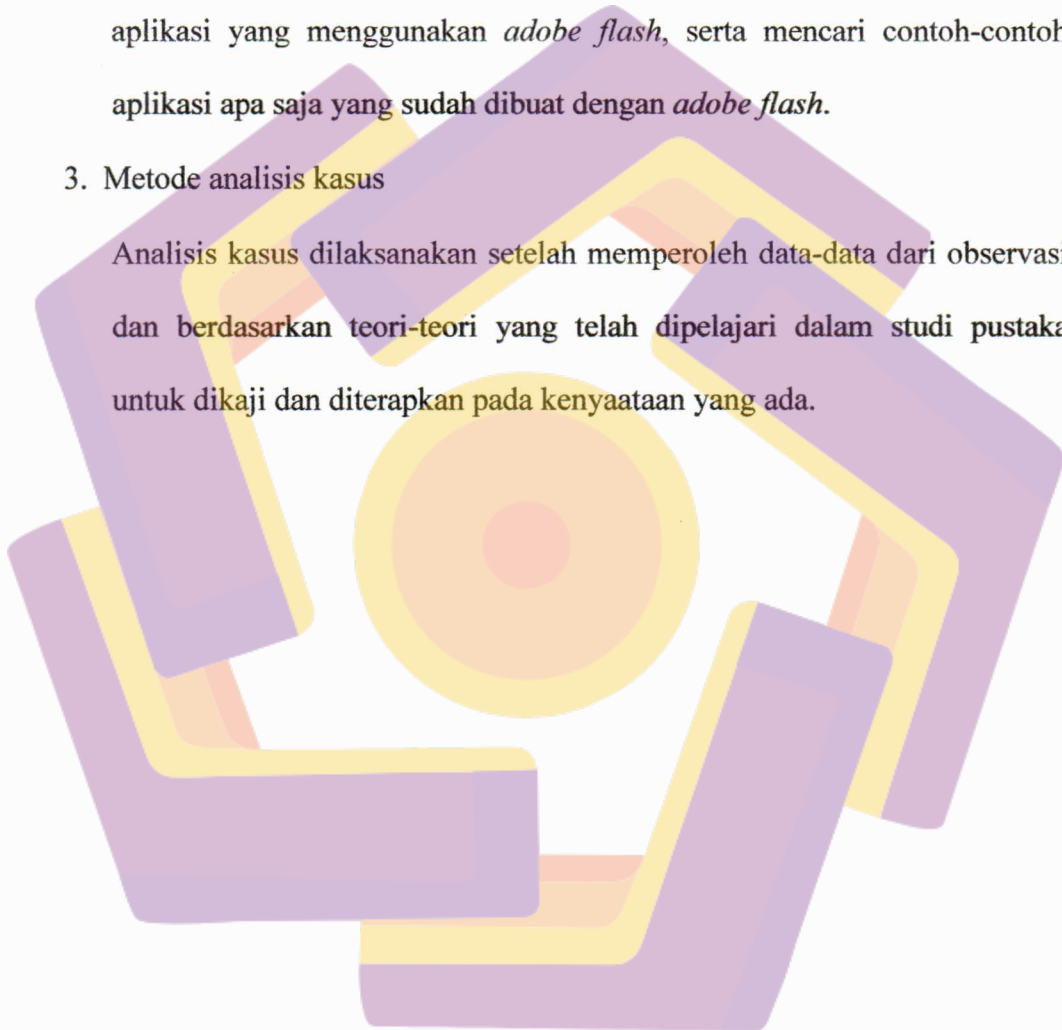
Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan terhadap berbagai jenis *Game*.

2. Study Pustaka

Penulis melakukan study pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk referensi baik dari internet, maupun sumber sumber yang lainya mengenai pembuatan aplikasi yang menggunakan *adobe flash*, serta mencari contoh-contoh aplikasi apa saja yang sudah dibuat dengan *adobe flash*.

3. Metode analisis kasus

Analisis kasus dilaksanakan setelah memperoleh data-data dari observasi dan berdasarkan teori-teori yang telah dipelajari dalam studi pustaka untuk dikaji dan diterapkan pada kenyataan yang ada.



1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yaitu sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, mafaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia dan acuan yang digunakan dalam pembuatan game ini, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *Game Flash* Tempoyak Jambi.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan *Game Flash* Tempoyak Jambi.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan hasil dan proses pembuatan *Game Flash* Tempoyak Jambi.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang diberikan penulis.

