

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan sebuah komoditi bagi kehidupan manusia baik dalam segi bisnis maupun hobi, saat ini telah berdiri berbagai macam perusahaan *game* di berbagai negara seperti Jepang, Korea, Amerika maupun Indonesia. *Game* telah melekat dalam kehidupan manusia modern saat ini. Berbagai alat telah bermunculan baik dalam bentuk *console*, *gadget*, bahkan dalam *PC*.

Bagi sebagian orang memainkan *game* sangat menyenangkan dan dapat menghilangkan kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari. Bagi sebagian orang lagi banyak yang memiliki hobi memainkan *game*. Konsep inilah yang harus dipegang dalam membuat *game* yang menarik bagi para *gamer* yaitu dengan mencari berbagai macam ide agar *game* tersebut menarik dan inovatif sehingga menarik hati para konsumen mulai dari anak-anak sampai orang tua.

Modernisasi kehidupan saat ini membawa dampak positif maupun negatif. Ada pun dampak negatif yang muncul, diantaranya berdampak pada budaya (multicultural). Budaya yang merupakan identitas suatu bangsa tidak boleh hilang dan harus dipertahankan. Salah satu cara untuk melestarikannya adalah dengan media *game* edukasi.

Pengetahuan anak TK dan SD tentang pakaian adat daerah di Indonesia sangatlah kurang, hal ini karena pelajaran yang memperkenalkan tentang kebudayaan hanya satu kali pertemuan dalam satu minggu sementara itu bangsa

Indonesia memiliki berbagai macam suku bangsa dan budaya yang beraneka ragam. Dan perkembangan teknologi saat ini menjadikan anak-anak lebih memilih bermain dengan *gadget* dan *console game* dibandingkan dengan mengikuti kegiatan sanggar untuk mempelajari kesenian daerah.

Atas dasar-dasar yang disebutkan di atas maka dalam skripsi ini akan dikembangkan sebuah *pc game* berbasis flash yang bertemakan *Game Fashion Tradisional of Indonesia* dimana game tersebut bertujuan untuk memperkenalkan pakaian adat bangsa Indonesia kepada anak-anak, yang dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan inovatif. Diharapkan game yang akan dibuat ini dapat membantu pemerintah dalam melestarikan budaya bangsa Indonesia.

Game ini akan dibuat menggunakan *Adobe Flash CS 3* dengan tampilan 2 dimensi. Alasan memilih menggunakan *Adobe Flash CS 3* karena animasi dan gambar yang dibuat oleh program ini berbasis *vector* sehingga kualitas gambarnya baik, selain itu hasil dari program ini tidak membutuhkan komputer dengan spesifikasi yang tinggi, program ini mampu membuat aplikasi menjadi satu file.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam skripsi ini, yaitu bagaimana membuat Aplikasi *Game Fashion Tradisional of Indonesia* dengan menggunakan *Adobe Flash CS 3* ?

1.3 Batasan Masalah

Agar fokus pada tujuan utama yang ingin dicapai, maka peneliti membatasi ruang lingkup sebagai berikut :

1. Pembuatan game flash ini untuk anak TK dan SD.
2. Menampilkan pakaian adat resmi dari 33 propinsi di Indonesia.
3. Game ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS 3 Professional* yang dimana terdapat *Action Script* sebagai pendukungnya.
4. Permainan bersifat single player.
5. Game ini hanya dimainkan menggunakan mouse.
6. Game ini menggunakan genre puzzle.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang tampilan *game* yang menarik untuk anak-anak.
2. Membuat *Game Fashion Tradisional Indonesia* dengan menggunakan *Adobe Flash CS 3*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Diharapkan pengguna game mampu mengenali pakaian adat dari setiap propinsi di Indonesia dengan benar.
2. Membantu anak-anak belajar mengenali pakaian adat sambil bermain.
3. Membantu meningkatkan wawasan anak-anak tentang pakaian adat.

1.6 Metodologi 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 memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan skripsi ini maka penulisan dibagi secara sistematis kedalam lima bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan sebagai penunjang serta referensi dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan perangkat lunak serta menganalisis masalah-masalah yang dihadapi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi perangkat lunak, sarana yang dibutuhkan, dan contoh pengoperasian perangkat lunak yang dirancang serta hasil evaluasi terhadap sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

