

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Candi merupakan bangunan dari bebatuan yang berfungsi sebagai bangunan keagamaan dan salah satu warisan budaya di Indonesia yang harus kita jaga dan lestarikan. Kurangnya perhatian masyarakat dan pemerintah membuat situs-situs batu candi yang ada sebagian hilang, seperti candi-candi di kabupaten Magelang, banyak candi di kabupaten magelang yang bagian situs batu candinya hilang tanpa ada keterangan, sehingga membuat candi itu sebagian tidak dapat terkontruksi ulang.

Pada era teknologi sekarang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tumbuh dan berkembang dengan cepat. Banyak sekali inovasi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang muncul sewaktu-waktu. Maka seiring dengan waktu teknologi merambah ke dunia pendidikan, untuk membantu dalam memahami pelajaran dan membuat belajar sesuatu kegiatan yang menyenangkan.

Kemajuan teknologi yang diciptakan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah sebuah game edukasi yang membantu anak-anak dalam memahami pelajaran, pengetahuan anak-anak akan bertambah maju dan luas

tidak hanya dalam belajarnya tetapi sekaligus paham dan mampu dalam mengikuti proses perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Keingintahuan anak-anak di usia dini dan memberikan rasa cinta akan warisan budaya Indonesia menjadi dorongan penulis untuk memanfaatkannya dengan cara membuat suatu sarana yang positif dalam bentuk game edukasi yang berjudul **“Pembuatan Game Edukasi candicanda Discovery Of The Temple Treasure Magelang Menggunakan Adobe Flash CS4”**. Game ini diharapkan dapat membantu rasa cinta anak-anak terhadap warisan budaya Indonesia sekaligus memberikan pengetahuan tentang candi-candi yang ada di magelang sebagai wawasannya mengenai candi adalah salah satu warisan budaya indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan keasliannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana cara pembuatan game edukasi candicanda discovery of the temple treasure magelang menggunakan adobe flash cs4”

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dibuat suatu batasan masalah agar permasalahan yang dihadapi dapat lebih terarah serta dapat dicapai suatu pemecahan masalah yang optimal.

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut;

1. Jenis game puzzle
2. Game ini dirancang untuk permainan *single player*
3. Game ini dapat dimainkan semua umur khususnya untuk anak-anak

4. Software utama yang digunakan adalah adobe flash cs4 dan menggunakan sistem operasi windows 7
5. Game dimainkan secara *offline*
6. Game terdiri dari 4 level

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian skripsi ini adalah :

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori pendidikan yang telah diajarkan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Guna membuat game yang bersifat menyenangkan atau menghibur sekaligus memberikan pengetahuan terhadap pemain.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang S1-Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pengguna
Sebagai media pembelajaran berbasis game membantu user dalam mengenal dan menambah wawasan ilmu pengetahuan.
2. Bagi Penulis
Mengaplikasikan, menguji dan mengukur kemampuan (*skill*) serta ilmu yang telah diberikan selama menuntut ilmu di STMIK Amikom Yogyakarta kedalam pembuatan suatu game.

3. Bagi Sekolah Tinggi

Bagi pihak akademik secara tidak langsung dapat memberikan referensi sebagai dimensi intelektual yaitu laporan yang dibuat penulis dapat dijadikan sebagai penambahan pustakaan STMIK Amikom Yogyakarta dan diharapkan bermanfaat dikemudian hari.

1.6 Metode Penelitian

Dalam sebuah penelitian terdapat beberapa metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data maupun sebagai referensi penelitian tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa metode sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data sebagai acuan dalam perancangan program serta teori-teori yang mendukung penelitian. Metode studi literatur dan kepustakaan untuk mendapatkan data.

2. Analisis

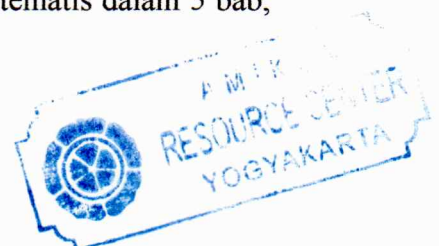
Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, kesempatan terhadap sistem.

3. Perancangan

Perancangan desain game meliputi flowchart game, perancangan antar muka, dan rincian game.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:



1. BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dibahas sejarah dan definisi game, jenis-jenis game, tahap-tahap pengembangan game, dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III Analisis dan Perancangan sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem baru yang berhubungan dengan bagian yang sedang diteliti.

4. BAB IV Implementasi dan pembahasan program

Bab ini Berisikan uraian tentang pembahasan hasil program, implementasi dan uji coba program.

5. BAB V Penutup

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