

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Dalam Bahasa Indonesia game diartikan sebuah permainan. Permainan merupakan kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat sebuah peraturan dan budaya. Game bertujuan menghibur dan juga melatih perkembangan pada otak manusia. Dalam suatu game terdapat beberapa hal yang mengusung suatu informasi, sejarah, edukasi dan perkembangan jaman masa kini. Sebagai sarana menghilangkan kepenatan dalam aktifitas atau media hiburan game sangat banyak diminati dari kalangan anak-anak sampai orang tua sekalipun.

Pada dasarnya game diciptakan sebagai media hiburan kepada penggunanya. Dari berbagai game dibedakan bermacam-macam antara lain game aksi, petualangan, edukasi, balapan, olahraga, simulasi, strategi, puzzle dan lain sebagainya. Pada saat ini game yang mengusung suatu pembelajaran sangatlah populer di kalangan masyarakat karena dalam sebuah proses pembelajaran terdapat suatu tujuan belajar yang ingin dicapai yaitu terjadinya perubahan dan perkembangan yang signifikan antara proses belajar terhadap hasil belajar. Untuk mencapai satu tujuan belajar diperlukan cara atau upaya tertentu sesuai tujuan pembelajaran. Upaya tersebut dilakukan sesuai dengan tujuan serta kendala kita dalam belajar.

Namun dari semua game yang ada saat ini, kebanyakan mengusung dari kebudayaan asing. Sedikit sekali game dengan mengusung karakter dan juga kebudayaan dari dalam negeri.

Pembelajaran terhadap suatu kebudayaan yang berada di Indonesia sangatlah baik. Kebudayaan Indonesia adalah suatu warisan yang harus dijaga dan selalu dikenang. Suatu budaya dapat menceritakan suatu kejadian atau bentuk gambaran kehidupan pada jaman dahulu maka dari itu memunculkan ide pembuatan suatu game edukasi yang mengusung kebudayaan dan sejarah Indonesia. Game dengan judul "Culture Of Indonesia" akan mengangkat beberapa kebudayaan dan sejarah yang terdapat di Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang tersebut maka, rumusan masalah yang ada dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Bagaimana mendapat materi-materi mengenai sejarah dan kebudayaan bangsa Indonesia.
2. Bagaimana merancang dan membuat game edukatif "Culture Of Indonesia" dengan pemrograman berbasis flash yang dapat menarik minat pengguna untuk mempelajari kebudayaan dan sejarah Indonesia dengan menggunakan game ini. Mengingat perkembangan dunia game yang semakin pesat sehingga dapat menjadi kesempatan untuk memberikan informasi mengenai sejarah yang dikemas semudah mungkin untuk dapat dipahami dan di mainkan oleh berbagai usia.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas penelitian ini dibatasi pada :

1. Game dibuat menggunakan software adobe flash CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Soundbooth CS3.
2. Game dibuat dalam visualisasi 2 Dimensi.
3. Game dimainkan secara single player.
4. Game terdiri dari 5 level.
5. Game berjenis *puzzle*.
6. Hasil dari game berformat .fla yang hanya dapat dijalankan di desktop komputer yang terinstal adobe flash player.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk :

1. Menyediakan informasi serta pelajaran seputar kebudayaan dan sejarah Negara Indonesia.
2. Merancang dan membangun game edukasi "Culture Of Indonesia" berbasis flash yang dapat menarik para pengguna dalam negeri maupun luar negeri dengan menampilkan dsain yang unik dan memeperikan informasi yang singkat namun mudah untuk dimengerti.
3. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang kebudayaan dan sejarah Negara Indonesia.

Manfaat yang diharapkan dari perancangan game edukatif "culture Of Indonesia" ini adalah :

1. Manfaat bagi peneliti:

Sebagai dasar penyusunan skripsi untuk menempuh jenjang strata 1, dan menjadi lebih tau bagaimana cara pembuatan game berbasis flash.

2. Manfaat bagi masyarakat Luas:

Sebagai sarana hiburan dan pengetahuan bagi masyarakat serta dapat melatih kinerja otak.

3. Manfaat Bagi Negara Indonesia :

Mengenalkan kebudayaan dan sejarah Negara Indonesia dalam bentuk game.

### 1.5 Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data digunakan sebagai acuan penyusunan skripsi.

a. Studi Literatur

Merupakan penelusuran literatur yang bersumber dari buku, media, para pakar atau dari penelitian orang mengenai bahasan yang dapat digunakan sebagai literatur yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian.

b. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara atau tanya jawab sepihak yang dilakukan dengan narasumber secara sistematis dan berdasarkan tujuan penelitian. Wawancara dilakukan dengan masyarakat awam dan pecinta game.

## 2. Metode Pengembangan GDLC ( Game Development Life Cycles)

Tahapan dimana Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai sistem tersebut diterapkan

### a. Analisis

Perencanaan jenis atau tipe game yang akan dibuat.

### b. Pre-Production

Pre-productio merupakan perancangan konsep game yang akan dibuat meliputi flowchart game, perancangan antarmuka, perancangan karakter dan sound.

### c. Production

Tahapan dimana memulai produksi dari hasil perancangan kedalam perangkat lunak Adobe Flash CS3 dan penggunaan *actionsript 2.0*.

### d. Testing

Dilakukanya pengujian untuk menemukan kesalahan atau *error* yang terjadi pada aplikasi game.

### e. Release

Tahapan dimana sebuah game yang sudah siap dipasarkan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Berikut adalah berbagai sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab antara lain :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

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

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai tinjauan pustaka, definisi game, sejarah singkat perkembangan game, jenis-jenis game, elemen game, tahap pembuatan game dan software yang digunakan dalam pembuatan game edukasi Culture Of Indonesia.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisis dan perancangan terhadap permasalahan tentang kasus yang sedang diteliti dan perancangan pembuatannya.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini merupakan paparan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi yang dibuat dalam game. Model pengujian game berupa *alpha testing* dan *beta testing*.

### **BAB 5 PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.

