

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Game atau permainan memang menjadi salah satu hiburan yang mengasyikkan, tidak hanya bagi anak-anak dan remaja, hingga orang dewasa pun masih menikmati *game*. Menurut merdeka.com dalam artikelnya yang berjudul *Developer game online Indonesia paling maju di Asia Tenggara* menjelaskan bahwa “Pertumbuhan industri game terus melejit setiap tahun. Teranyar data survei Newzoo pada 2014, Industri game di Indonesia bernilai Rp 2,3 triliun”. Setiap tahun sekitar 100 game baru dilahirkan oleh para pengembang game. Tentu ini merupakan kabar menggairkan bagi para pelaku industri khususnya game.. Hal ini juga didukung oleh penjualan *smarthpone* di Indonesia merupakan yang tertinggi di Asia Tenggara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masyarakat Indonesia gemar bermain *game*. *Game* bukan hanya sebagai hiburan tetapi dapat juga sebagai media edukasi.

Menurut Andang Ismail dalam bukunya yang berjudul *Education Games* mengungkapkan bahwa “*Education games* (permainan edukatif) adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik”. *Game* edukasi merupakan metode pembelajaran terbaru yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan membuat anak menjadi aktif. Kelebihan dari *game*

edukasi tersebut yaitu dapat menstimulasi kemampuan otak seseorang, dapat menambah kreatifitas seseorang, menambah daya ingat dan mengisi waktu senggang yang bermanfaat. Materi game yang baik dapat dengan mudah diperoleh dari lingkungan sekitar dan mudah dikenal oleh masyarakat sehingga game tersebut dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat umum tidak hanya dari kalangan tertentu saja. Salah satu materi yang mudah dikenal oleh masyarakat di Indonesia yaitu informasi umum yang ada di Indonesia sendiri.

Dilihat dari keadaan geografis Indonesia, Indonesia terdiri dari banyak pulau sehingga merupakan negara kepulauan yang cukup besar. Jumlah provinsi di Indonesia saat ini adalah 34 Provinsi. Dari ke-34 provinsi tersebut, 10 di antaranya terletak di Pulau Sumatera, 6 di Pulau Jawa, 5 di Pulau Kalimantan, 6 di Pulau Sulawesi, 3 di Kepulauan Nusa Tenggara, 2 di Kepulauan Maluku, dan 2 lainnya terletak di Pulau Papua. Hal ini menimbulkan banyaknya keanekaragaman yang terbentuk baik itu bidang budaya ataupun sumber daya alamnya. Setiap provinsi yang ada di Indonesia memiliki ciri khas masing-masing yang membedakan dengan provinsi lainnya. Contoh provinsi Jakarta memiliki ciri khas berupa boneka ondel-ondel sedangkan di provinsi Jawa Timur memiliki reog ponorogo.

Hal ini menunjukkan bahwa di setiap provinsi yang ada di Indonesia memiliki sesuatu yang bernilai untuk dipromosikan atau diperkenalkan kepada dunia luar. Setidaknya sebagai masyarakat Indonesia sendiri mengetahui sesuatu yang menjadi ciri khas dari setiap provinsi yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, penulis ingin membangun sebuah aplikasi yang dapat memperkenalkan ciri khas dari masing-

masing provinsi yang ada di Indonesia. Aplikasi ini dibuat dalam bentuk sebuah permainan sehingga aplikasi ini selain menjadi sarana hiburan juga sebagai media informasi bagi pengguna. Selain untuk mengenal provinsi yang ada di Indonesia, aplikasi ini juga dirancang agar dapat melatih daya ingat bagi penggunanya. Aplikasi dalam bentuk *game* edukatif ini penulis beri nama “Aku Tahu Indonesia”.

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah yaitu: “Bagaimana merancang sebuah aplikasi *game* edukasi yang berisi informasi ciri khas dari setiap provinsi-provinsi yang ada di Indonesia dan juga dapat melatih daya ingat bagi penggunanya?”.

1.3 BATASAN PERMASALAHAN

Agar dalam pembahasan nantinya tidak panjang lebar, maka peneliti membatasi beberapa masalah yang akan dibahas, diantaranya:

1. Aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe *Flash* CS 6.
2. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada komputer yang memiliki *flash* player.
3. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi Android
4. Aplikasi dirancang untuk hiburan yang mendidik dan tidak digunakan untuk perangkat ajar.
5. Aplikasi ini menampilkan gambar-gambar yang merupakan ciri khas dari 34 provinsi yang ada di Indonesia.

6. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi umum dari 34 provinsi seperti lambang, hari jadi, ibu kota, letak geografis, pariwisata dan informasi umum lainnya.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi *game* edukasi yang berisi informasi ciri khas dari setiap provinsi-provinsi yang ada di Indonesia dan juga dapat melatih daya ingat bagi penggunanya

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengenal lebih jauh tentang informasi-informasi yang ada di provinsi Indonesia.
2. Menghasilkan *game* yang dapat mengenalkan ciri khas dari setiap provinsi yang ada di Indonesia dan juga dapat meningkatkan daya ingat bagi penggunanya.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang beberapa hal, yaitu : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan teori-teori yang dipakai dalam perancangan *game* ini mulai dari definisi Perancangan, *Use case diagram*, *Game*, *Flowchart*, *Multimedia*, *Adobe Flash*, *Adobe Photoshop*

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, menjelaskan metode-metode apa saja yang digunakan, dan menjelaskan tentang *tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan program baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan tahap-tahap analisis dan perancangan *game*. Serta penjelasan logika berpikir dalam menggunakan *ActionScript* yang ada pada *Adobe Flash*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan dari program *game*, serta kebutuhan *hardware* dan *software* apa saja yang dibutuhkan oleh penulis untuk menjalankan *game*.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta mengajukan saran-saran yang mungkin bermanfaat untuk kesempurnaan *game*.