

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah bangsa yang majemuk, terkenal dengan keanekaragaman dan keunikannya. Terdiri dari berbagai suku bangsa, yang mendiami belasan ribu pulau. Masing-masing suku bangsa memiliki keanekaragaman budaya tersendiri. Di setiap budaya tersebut terdapat nilai-nilai sosial dan seni yang tinggi. Pada kondisi saat ini kebudayaan mulai ditinggalkan, bahkan sebagian masyarakat Indonesia malu akan kebudayaannya sebagai jati diri sebuah bangsa. Hal ini mengakibatkan hilangnya keanekaragaman budaya Indonesia secara perlahan-lahan, yang tidak terlepas dari pengaruh budaya luar dan karakter masyarakat Indonesia yang suka meniru.

Perkembangan zaman dan teknologi yang semakin lama semakin canggih serta perdagangan bebas yang telah terjadi di dunia khususnya Indonesia telah meracuni bangsa Indonesia terhadap moral akhlak dan tata krama pergaulan anak remaja, adat budaya Indonesia yang dulu katanya Indonesia kaya akan budayanya kini terhapus semua oleh yang namanya kemajuan zaman, salah satu contohnya yang telah kita tahu kesenian Reog Ponorogo yang berasal dari Jawa Timur Ponorogo telah di akui oleh bangsa Malaysia, hal itu di sebabkan karena kurangnya kepedulian dan pelestarian

terhadap budaya Indonesia. Tapi pada akhirnya juga di resmikan badan *UNESCO* PBB, sebagai salah budaya peninggalan sejarah.

Tidak berhenti disitu saja, lagi-lagi kesenian kita yang akan dicuri oleh negara tetangga, yaitu tari pendet dari provinsi Bali. Melihat hal tersebut adalah salah satu dampak tidak sedikit budaya barat yang tidak baik justru jadi kiblats masyarakat, bahkan sekarang yang berbau budaya malah di jauhi oleh mereka. Banyak dari mereka bilang tidak *gaul* (ketinggalan jaman). Sekarang banyak orang lebih banyak melihat konser dari pada melihat wayang, dan anak-anak lebih suka bermain video game (*Play Station*) dari pada bermain permainan tradisional.

Melihat kasus tersebut maka penulis tertarik "*Pembuatan Game Budaya Menggunakan Macromedia Flash 8.0*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana menyediakan fasilitas pengetahuan tentang budaya negara Indonesia secara garis besar berupa animasi dan multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam skripsi ini diantaranya :

1. Obyek yang akan dibuat sebagai bahan dalam pembuatan game budaya ini adalah pakaian adat, lagu daerah, kesenian daerah, rumah adat, tokoh wayang.

2. Suara yang digunakan dalam aplikasi ini ekstensi *.mp3*, *.wav*, *.midi*.
3. Gambar yang digunakan dalam aplikasi ini berekstensi *.jpg*, *.png*, *.gif*.
4. Yang akan dipakai sebagai bahan penelitian adalah anak-anak SD kelas 5-6 dan SMP 7-8.
5. Metode yang dipakai adalah pembuatan animasi bergerak dengan macromedia flash.
6. Terdiri dari empat model permainan yaitu pilihan ganda, merangkai gambar (*puzzle*), tebak judul lagu, dan teka-teki silang.
7. Setiap model permainan terdiri dari 3 tingkat kesulitan.
8. *Single player*, hanya dapat dimainkan satu pemain.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk membuat suatu desain dan animasi sebagai fasilitas pengenalan dan pelestarian budaya Indonesia yang sekarang mulai terisih. Sistem ini berupa suatu animasi bergerak yang juga akan mengandung unsur suara, yang tentunya terfokus pada pengetahuan tentang budaya Indonesia pada umumnya dan budaya wilayah provinsi-provinsi pada khususnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu cara menjaga dan melestarikan budaya Indonesia. Program aplikasi yang dibuat juga dapat dijadikan bahan untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

Dari hasil penelitian ini juga diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap budaya negara indonesia, yang berpengaruh terhadap kelestarian keanekaragaman budaya indonesia.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Skripsi ini terdiri atas lima bab yang disusun dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.