

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game animasi yang di tayangkan di internet banyak di senangi oleh banyak pemirsa, tidak hanya oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa . ini di karenakan game animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya. Manusia ingin selalu bebas berekspresi dan tidak mau di batasi oleh apapun seperti yang di temui pada kehidupan sehari-harinya.

Industri game animasi di Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang di harapkan. Sebagian game animasi di Indonesia masih mengimpor dari negara lain, khususnya jepang dan Amerika Serikat. Hal ini berkaitan dengan besarnya investas dan rutinitas sumber daya manusia yang ada.

Kajian yang baru di keluarkan di Thaiwan pada mei 2004 lalu , bertajuk ‘Thai Digital Content Cluster Benchmarking Study’, memaparkan angka-angka signifikan tentang ekspor negara-negara Asia dari sektor animasi dan konten games: Korea Selatan meraih US \$ 290 juta dari animasi dan US \$ 87,7 dari konten games (2001), cina US % 120 juta, India US \$ 200 juta (data nasscom report 2002), Taiwan US \$ 40 juta, Filipina US \$ 40 juta, Singapura US \$ 4,7 juta, Thailand US \$ 2,55 juta. Dan Jepang mengekspor US \$ 30 miliar. Korea menampung tenaga animasi 15 ribu orang, angka tertinggi di duduki Jepang dengan lebih dari 20 ribu orang.

Dalam telaah yang di tuliskan tadi, ada pula analisa perbandingan pemerinkatan kehandalan industri animasi dan konten setiap negara. Jepang

menempati skor 9, tertinggi. Ia memimpin di inovasi , kreatifitas untuk digital Content Produk. Ia juga leading berturut-turut di skill animasi, games, effect, quality of work force attitude, teknik dan kualitas produksi, pemasaran global dan promosi, perlindungan hak cipta (copy right) dan bandwidth, akses Internet.

Peringkat berikutnya berturut-turut : Korea Selatan 8,5; Singapura 8,0; Hongkong 7,5; Taiwan 6,5; Thailand 5,0; India 4,5; China 4,0; Malaysia 3,5; Filipina 3,0. akan tetapi Indonesia tak tertulis di dalam list. Cuma bila kalkulasi di teruskan, maka akan ada skor 2,0 adalah Vietnam dan 1,0 bagi Indonesia.

Para Animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri game animasi membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar menguasai dan memahami seluk beluk pembuatan game animasi yang di nilai rumit. Mereka juga menilai industri game animasi ini memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan, padahal negara Jepang sendiri mendapatkan keuntungan yang besar dari mengekspor game animasi buatan mereka.

Namun dengan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat memproduksi game animasi dengan murah dan cepat, apalagi jika di dukung oleh sumber daya manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia game animasi di Indonesia.

Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari game strategy, adventure, arcade, puzzle, sport, dll yang dikemas dalam

playstation game, PC game maupun mobile device dan akan sangat menarik bagi setiap orang terutama bagi anak-anak. Pada dasarnya game diciptakan sebagai sarana hiburan saja tetapi akan lebih baik jika game diciptakan untuk sarana belajar supaya anak-anak bisa lebih kreatif dalam berpikir. Tidak hanya itu usia remaja maupun dewasa juga dituntut untuk mengenal peta buta nusantara sebagai dasar cinta tanah air.

Untuk itu dalam mengenalkan cinta tanah air salah satunya dengan mempelajari peta buta nusantara sejak usia dini. Untuk menunjang adanya pembelajaran yang menarik bagi anak-anak diperlukan metode dan desain dalam penyampaiannya. Salah satunya diciptakan game edukasi dalam pengenalan peta buta nusantara yang mampu mengasah otak anak untuk belajar mengenal kepulauan nusantara. Kenapa harus game? karena seiring dengan perkembangan zaman saat ini anak-anak lebih suka dengan sesuatu yang bersifat belajar sambil bermain untuk mengasah otak mereka agar mampu mengingat sesuatu yang sudah dipelajari. Metode seperti itu akan sangat membantu keefektifan dalam proses belajar menghafal.

Untuk itu dalam proyek akhir ini penulis akan membuat fasilitas atau sarana pendukung untuk proses belajar mengenal peta buta nusantara yang dikhususkan oleh anak-anak. Aplikasi ini diharapkan mampu menerapkan sistem belajar mengenal kepulauan nusantara lewat program peta buta ini sambil bermain dan supaya menjadi metode pembelajaran yang baik dikalangan anak-anak.

B. Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang masalah di atas, dapat di simpulkan bahwa masalah utama industri game animasi di Indonesia adalah karena adanya keterbatasan biaya dan kemampuan dalam penggunaan berbagai macam software animasi yang ada. Di tambah lagi kurangnya ketertarikan seni perancangan dan pembuatan game animasi pada masing-masing personal yang tidak sama.

Oleh karena itu, di sini penulis bermaksud memotivasi pembaca bahwa semua itu tidak sesulit apa yang di bayangkan. Saat ini mulai banyak animator-animator lokal bermunculan memproduksi game animasi, baik berupa Film, Video Clip, maupun iklan pendek berdurasi belasan detik.

Sasaran produksi tidak hanya di tujukan pada kelompok/golongan tertentu, seperti batasan umur, tingkat sosial, hobi dan sebagainya. Hal ini di karenakan Film Kartun adalah sebuah media hiburan yang bersifat Global dan non rasial.

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi game edukasi dalam pengenalan peta buta nusantara?
2. Bagaimana aplikasi game ini dapat dirancang sesuai dengan karakter anak-anak sehingga dapat menarik minat anak-anak untuk belajar mengenal peta buta nusantara?
3. Bagaimana cara menekankan aspek pengenalan peta buta nusantara dalam game ini?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini adalah :

1. Game ini tidak mengajarkan cara menggambar peta buta.
2. Software yang digunakan Adobe Flash CS5 Professional.
3. Dalam memainkan game ini tidak perlu penginstalan.

D. Tujuan

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah:

Bagi penulis :

- Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk game animasi berkualitas terdiri dari video maupun audionya.
- Mampu memproduksi game animasi secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
- Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan

Bagi pembaca :

- Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
- Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator lokal.
- Sosialisasi Teknologi, khususnya di bidang multimedia dan game animasi yang di tujukan kepada Dunia Usaha.

Adapun tujuan akhir yang dilakukan dalam skripsi ini adalah :

1. Memhangun aplikasi game yang user friendly sehingga diminati anak-anak.
2. Mengimplementasikan teknik-teknik apa saja yang digunakan dalam memainkan game ini kepada anak-anak.
3. Menjadikan game edukasi sebagai metode belajar yang menyenangkan.

E. Manfaat

Hasil skripsi ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan belajar yang menyenangkan untuk anak-anak dalam mengenal peta buta nusantara.

Dengan penyesuaian tertentu, metode yang digunakan mungkin dapat juga dimanfaatkan untuk proses belajar dan mengajar disekolah maupun dirumah oleh para guru maupun orang tua.

Dari hasil skripsi ini juga diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap game edukasi dan dapat dikembangkan kearah yang lebih baik.

F. Metodologi

Metode yang akan digunakan dalam skripsi ini terdiri dari langkah-langkah berikut :

1. Melakukan studi kepustakaan terhadap berbagai referensi yang berkaitan dengan skripsi yang dilakukan. Topik-topik yang akan dikaji antara lain meliputi: pengenalan game edukasi, pengolahan game edukasi, pembahasan tentang Adobe Flash CS5 Professional, dan lain-lain.

2. Merancang aplikasi game peta buta nusantara, kemudian membuat program aplikasinya.
3. Melakukan pelatihan pada aplikasi game dalam proses pembuatannya.
4. Melakukan pengujian unjuk kerja aplikasi game edukasi.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada laporan adalah sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Batasan Masalah

D. Tujuan

E. Manfaat

F. Metodologi

G. Sistematika

Bab II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis menguraikan dan menjelaskan tentang teori-teori untuk menyelesaikan pemecahan masalah yang akan dibahas, beberapa teori yang digunakan: pengertian game, pengertian multimedia. pengertian Adobe Flash, dll.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan dari aplikasi game peta buta nusantara.

Bab IV PEMBAHASAN

Analisa data berisi tentang pengolahan data dengan menggunakan model matematis, statistik, software atau model lain untuk melakukan proses pembuatan data. Sedangkan pembahasan berisi tentang hasil dari tahapan penelitian atau perancangan.

Bab V PENUTUP

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh laporan yang akan disajikan.

