BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan zaman saat ini di dalam dunia teknologi berkembang sangat pesat, hal ini ditandai dengan banyaknya teknologi yang canggih. Begitu juga dalam dunia telekomunikasi. Kemajuan dunia telekomunikasi saat ini juga telah berkembang dengan sangat pesat sehingga kebutuhan akan dukungan di dalamnya menjadi tidak terelakkan, seperti hal nya *game* yang merupakan salah satu kegiatan yang banyak di minati oleh banyak kalangan masyarakat. Dimana *game* hanya mengisikan permainan saja, seiring perkembangan waktu di sini *game* akan di buat untuk pengetahuan tentang kebudayaan yang berada di lampung.

Game merupakan permainan dimana pemain mengasumsikan peran protagonis dalam sebuah cerita interaktif didorong oleh eksplorasi dan menyelesaikan berbagai tantangan, genre *game* ini selalu menitik beratkan kepada media cerita narasi seperti sastra dan kesenian pada satu tokoh utama. Saat ini *game* sangat di minati, sehingga dengan media ini kesenian dan budaya lampung dapat di kenalkan kalangan anak di bawah umur, dengan harapan kesenian lampung dapat lebih di kenal lagi, seperti hal nya *game* mario bros, namun *game* tersebut belum memberikan pengetahuan.

Game ini mengisikan 3 level, dari level-level nya tentu di buat sebuah penjelasan asal muasal adat lampung dan menceritakan tentang kesenian yang ada di lampung, diantaranya ialah (suku, adat istiadat, dan budaya). Alternatif ini dilakukan sebagai upaya untuk lebih memperkenalkan lagi kebudayaan lampung agar tidak ada lagi klaim, atau meniadakan bahkan mengerdilkan kebudayaan lampung.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah : **“RANCANG BANGUN *GAME* PENGETAHUAN KESENIAN TENTANG LAMPUNG BERBASIS *ANDROID*”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut: “bagaimana membangun *game* yang mempelajari tentang kesenian lampung berbasis *android* ”

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. Tempat penelitian di lakukan di museum lampung, JL. Zainal Abidin Pagar Alam, No. 93 Bandar Lampung.
2. Model *game* yang akan dibangun ialah berjenis *game* kesenian lampung, dimana tugas karakter *game* utama mencari pengetahuan, kesenian, adat istiadat, dan budaya. Yang mengambil objek di museum lampung.
3. Perangkat *adobe flash professional* yang digunakan minimal menggunakan sistem operasi *android*.
4. Versi *android Minimum* Versi *Ice Cream Sandwich or high.*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancang dan bangun sebuah *game* untuk memberikan pengenalan kesenian adat istiadat dan kebiasaan daerah lampung.
2. Memberikan pengetahuan baru dalam membuat *game* kesenian tentang lampung menggunakan *adobe flash profesional*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan memberikan inovasi baru bagi semua kalangan masyarakat tentang seni budaya yang ada di bandar lampung.
2. *Game* dapat memberikan nilai positif, dimana *game* ini di harapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan terhadap masyarakat yang belum mengetahui tentang kesenian dan budaya lampung.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan penelitian ini terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan kerangka pikir yaitu bagaimana penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan berbagai pustaka yang relevan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian tentang metode-metode pendekatan penyelesaian masalah yang dinyatakan dalam perumusan masalah dalam penelitian pada *adobe flash profesional* ini di meseum lampung.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari *adobe flash* dan aplikasi yang dibuat serta melakukan pengujian dari hasil penelitian untuk mengetahui aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan apa yang diharapkan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan *game* pengetahuan kesenian tentang lampung berbasis *android* selanjutnya.