

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game adalah salah satu sarana hiburan yang saat ini sedang mengalami kemajuan yang pesat. Saat ini sudah ada banyak sekali jenis-jenis dan tipe *game* yang beredar dipasaran, namun dari sekian banyaknya *game*, jarang sekali kita melihat *game-game* yang mendidik, bahkan banyak *game-game* yang ada sekarang mengandung unsur kekerasan ataupun hal-hal yang tidak pantas untuk dikonsumsi oleh anak-anak terutama balita.

Banyak *game* yang kurang mendukung perkembangan pola pikir anak balita, dimana pada usia 0-2 tahun anak mendapatkan pemahamannya dari pengindraannya. Kemudian usia 2-5 tahun anak mulai belajar menggunakan bahasa, angka, simbol dan warna sehingga dibutuhkan media yang lebih mendukung perkembangan pola pikir anak balita.

Dalam hal ini, penggunaan *game* dalam proses belajar akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak balita. Gambar-gambar dan suara-suara yang muncul juga membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh lagi dan menjadi lebih tekun serta terpacu untuk belajar konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak balita.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat program permainan yang dapat memberikan nilai positif bagi anak-anak balita. Dan sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka untuk itu penulis sangat tertarik

untuk membahasnya dalam Tugas Akhir yang berjudul: **“Program Permainan Mewarnai Gambar Untuk Balita”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada program game mewarnai gambar untuk balita adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan anak balita untuk mengetahui jenis warna masih kurang.
2. Aplikasi tentang pengenalan warna dan gambar untuk balita belum banyak digunakan.
3. Penyajian konsep pembelajaran yang lebih unik dan interaktif yang sudah ada sebelumnya masih sedikit.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya dapat diuraikan beberapa masalah-masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penulisan Tugas Akhir ini:

1. Bagaimana memberikan informasi dalam menerapkan aplikasi *game* mewarnai gambar sebagai media pembelajaran menarik untuk anak balita?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *game* mewarnai gambar yang edukatif dan interaktif bagi anak balita?

3. Bagaimana mengembangkan salah satu teknik yang menarik dalam penyampaian materi tentang mewarnai gambar sehingga balita tidak merasa bosan?

I.2.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari agar permasalahan tidak menyimpang dari tujuan maka penulis melakukan batasan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Objek gambar yang digunakan yaitu objek gambar benda, hewan, transportasi, manusia dan tumbuhan.
2. Objek gambar yang akan diwarnai hanya sebagian yang disampaikan dalam aplikasi ini sebagai contoh 5 objek gambar tiap kategori.
3. Objek warna yang akan digunakan dalam aplikasi ini sebagai contoh 20 objek warna.
4. Untuk membuat suatu aplikasi *game education* mewarnai gambar menggunakan *Macromedia Flash 8.0* dan *Action Script 2.0*.

I.3. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah, sebagai berikut:

1. Terwujudnya suatu aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran mewarnai gambar.
2. Membangun sebuah aplikasi *game* untuk media pembelajaran mewarnai gambar menggunakan *Macromedia Flash 8.0*.

3. Untuk membangun suatu aplikasi pembelajaran mewarnai gambar untuk balita.

I.3.2. Manfaat

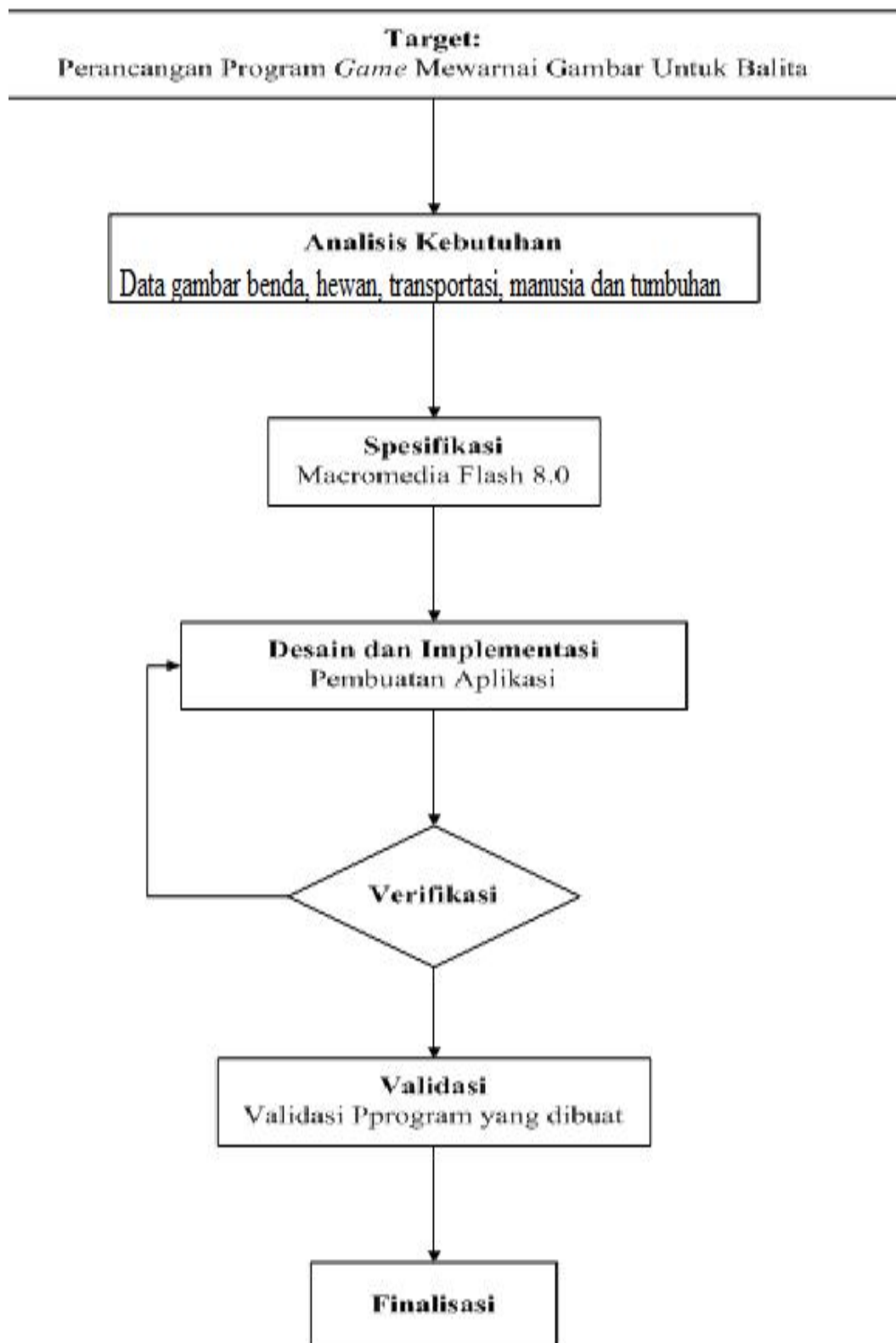
Adapun tujuan dari penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu anak balita dalam mengenal warna dengan cara yang menarik dan interaktif.
2. Memberikan informasi tentang warna melalui *game* pembelajaran yang unik dan menarik.
3. Mengembangkan pola pikir dan daya ingat anak balita.

I.4. Metode Penelitian

I.4.1. Prosedur Perancangan

Tata cara dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan aplikasi adalah sebagai berikut:



Gambar I.1. Prosedur Perancangan

I.4.2. Analisis Kebutuhan

Sesuai dengan penyelesaian masalah yang akan dilakukan, kebutuhan pokok yang harus ada pada Program *Game Mewarnai Gambar* untuk balita :

- a. Pencarian data-data tentang aneka rupa hewan dan tumbuhan.
- b. Pengumpulan bahan seperti gambar, teks dan suara untuk membangun media pembelajaran tentang aneka gambar hewan dan tumbuhan yang akan dibuat.
- c. Untuk pembuatan aplikasi didukung oleh *Macromedia Flash 8.0*.

I.4.3. Spesifikasi dan Desain

Secara umum Program *Game Mewarnai gambar* yang dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Dibangun dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8.0* dan *Action Script 2.0* dalam pemrogramannya.
- b. Aplikasi yang dibuat dapat digunakan pada komputer dengan *hardware* minimum adalah Processor setara Intel Dual Core dan Memori 1 GB.

Dengan spesifikasi diatas, maka komponen-komponen yang dibutuhkan untuk membangun dan menguji aplikasi *game mewarnai gambar* untuk balita adalah :

1. Komponen berupa:
 - a. Paket *Software Macromedia Flash 8.0*
 - b. PC dengan *Processor Intel Dual Core 1,6 GHz, Memori 1 GB, VGA Card 512 MB*.
2. Alat uji yang digunakan untuk menguji adalah :

PC dengan *Processor Intel Dual Core 1,6 GHz, Memori 1 GB, VGA Card 512MB.*

I.4.4. Implementasi dan Verifikasi

Setelah jelas spesifikasi dan desain, selanjutnya dilakukan pembuatan aplikasi *Game* mewarnai gambar untuk balita dengan memanfaatkan masing-masing komponen. Dalam hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah pemanfaatan masing-masing komponen sudah dapat bekerja dengan baik perlu dilakukan verifikasi. Dengan demikian bila ada kesalahan atau kekurangan dapat diperbaiki terlebih dahulu sebelum dirangkai menjadi kesatuan aplikasi yang utuh dan siap pakai.

I.4.5. Validasi

Validasi aplikasi diperlukan untuk menguji kemampuan aplikasi. Pada sistem ini diperiksa apakah data yang dimasukkan sesuai atau belum. Setiap menu yang ada apakah sesuai dengan tujuan. Gambar dan suara yang dihasilkan aplikasi diperiksa sesuai dengan maksud yang akan disampaikan. Jika program telah diperiksa, diuji coba dan berhasil sesuai tujuan, maka perancangan dan pembuatan aplikasi ini sudah siap untuk diuji coba pada sidang Tugas Akhir.

I.5. Keaslian Penelitian

Program *Game* Mewarnai Gambar untuk anak balita yang penulis buat belum pernah dibuat sebelumnya. Sebagai referensi penulis mengambil dari Tugas Akhir Ayi Utami yang berjudul “ Perancangan Program Permainan Mengganti Warna Gambar Dengan Menggunakan *Macromedia Flash 8.0* ”.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam tugas akhir ini terdiri dari lima bab dengan perincian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini penulis akan menguraikan secara singkat latar belakang pemilihan judul, ruang lingkup, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan keaslian penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini penulis akan menguraikan tentang konsep serta sekilas tentang software yang digunakan mengenai pembuatan Program *Game Mewarnai Gambar untuk Balita*.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN PROGRAM

Bab ini penulis akan menguraikan tentang perancangan pembuatan pembelajaran aneka gambar yang akan diwarnai menggunakan *Macromedia Flash 8.0* dan *Action Script 2.0* serta dasar teori yang dibuat.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Bab ini penulis akan melakukan uji coba terhadap aplikasi yang dikembangkan, memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik, mempersiapkan *hardware / software* yang dibutuhkan untuk melakukan uji coba, serta menentukan kelebihan dan kekurangan dari aplikasi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari Tugas Akhir.