

Bab 1

Pendahuluan

1.1.Latar Belakang

Media pembelajaran selalu berkembang setiap tahunnya, mulai dari penggunaan media visual, media cetak maupun media interaktif seperti *game* edukasi. Dari setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Contohnya media cetak, media cetak cenderung menggunakan bahasa-bahasa yang baku dan sulit dimengerti oleh anak-anak. Dari semua jenis media pembelajaran interaktif yang diperkenalkan, media pembelajaran melalui *game* termasuk salah satu yang memiliki nilai lebih. Karena pada dasarnya *game* merupakan salah satu bentuk hiburan, dan dengan dijadikannya media pembelajaran bisa membuat anak-anak atau siswa sekolah menjadi lebih senang dalam belajar, karena mereka bisa bermain dan belajar dalam waktu yang bersamaan. Terkadang memberikan kepada anak usia 6 (enam) tahun kebawah atau siswa taman kanak-kanak itu tidak mudah, walaupun hanya sebatas memberikan pembelajaran hidup disiplin. Pada masa itu yang mereka pikirkan hanyalah bermain, memang wajar karena pada masa-masa itu yang mereka tahu hanyalah bermain dan bersenang-senang. Tapi bukan berarti orang tua hanya membiarkan mereka melakukan hal yang mereka inginkan tanpa pengawasan dan disertai dengan pembelajaran. Orang tua juga wajib memberikan pengetahuan dan pembelajaran untuk disiplin sejak dini supaya anak-anak terbiasa sampai mereka dewasa. Untuk itu penulis

merasa tertarik dan ingin ikut serta dalam pengembangan *game* edukasi interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS5. Untuk itu penulis berusaha membuat Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Game Merapikan Kamar”**

1.2. Ruang Lingkup Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya edukasi kepada anak-anak sehingga membuat mereka kurang berpartisipasi dalam membereskan atau membersihkan kamarnya .
2. Belum adanya suatu media yang efektif dalam memberi edukasi kepada anak-anak dalam proses membersihkan kamarnya.

1.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis merumuskan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan edukasi yang tepat kepada anak-anak sehingga membuat mereka tertarik untuk ikut berpartisipasi dalam membersihkan kamar mereka?
2. Bagaimana cara merancang proses dalam membersihkan kamar mereka yang menarik dan mudah dipahami?

1.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam pembuatan game ini adalah:

1. Game yang akan dibuat dalam bentuk 2D adalah berupa pengenalan perlengkapan dalam membersihkan kamar dan proses membersihkan kamar mereka sampai kamarnya menjadi rapih dan bersih.
2. Game dirancang dengan menggunakan Adobe Flash CS5 yang memiliki batas waktu, level, suara, dan pilihan pemain.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan game ini adalah:

1. Untuk membantu anak-anak dalam merapikan kamar mereka dengan benar.
2. Menerapkan sistem pembelajaran yang sederhana dan menyenangkan karena pada dasarnya game merupakan sebuah media hiburan.
3. Mengenalkan teknologi komputer pada anak-anak agar dapat merasakan perkembangan teknologi saat ini.

1.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari pembuatan game ini adalah:

1. Membuat anak-anak tertarik untuk ikut serta dalam membereskan kamarnya.

2. Membuat anak-anak mengetahui apa saja yang perlu mereka lakukan ketika kamar mereka berantakan.
3. Menciptakan mindset peduli terhadap kebersihan dan kerapihan.

1.4. Metode Penelitian

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan, yaitu:

1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data yang berkaitan dengan teori-teori pendukung yang penulis gunakan untuk perancangan dan pembuatan game Merapikan Kamar. Studi kepustakaan dapat berbentuk kutipan para ahli yang merujuk pada buku-buku, jurnal-jurnal ilmiah, arsip perusahaan dan teks digital dari internet.

I.5. Keaslian Penelitian

Sebagai bukti penelitian yang akan dibuat, maka penelitian akan dibandingkan terhadap penelitian sejenis yang pernah dilakukan. Adapun Penelitian sebelumnya yang penulis angkat yaitu :

1. Zulkarnain dari Universitas Potensi Utama dengan judul “*Perancangan Game 2D Membasmi Hewan Pengerat*”, adapun analisa sistem yang digunakan yaitu :

1. Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan metode *3D object/model dan 2D Graphic*.

2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program yaitu menggunakan Macromedia Flash.

2. Pepen Suherman, Amair Fattah Sofyan dari STMIK AMIKOM, Yogyakarta dengan judul “Perancangan Game Untuk Anak – Anak Petualangan Pepen Dengan Macromedia Flash”, adapun analisa sistem yang digunakan yaitu :

1. Metode yang digunakan

Metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode *3D object/model dan 2D Graphic*.

2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program yaitu menggunakan Macromedia Flash.

Sedangkan penelitian yang akan dibuat yaitu “Perancangan Game Merapikan Kamar”. Adapun analisa sistem yang akan dibuat yaitu:

1. Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan metode Macromedia Flash.

2. Basis Aplikasi

Adapun basis aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi berbasis dekstop.

3. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang animasi yaitu menggunakan Macromedia Flash.

1.5. Sistematika Penelitian

Sistematika disusun untuk memberikan arah yang jelas dalam penyelesaian proyek Tugas Akhir. Sistematika merupakan kerangka dasar dalam proses penyusunan laporan suatu proyek. Adapun sistematika dalam penulisan tugas akhir ini memuat lima bab utama yang terdiri dari bab pendahuluan, tinjauan pustaka, analisa dan perancangan, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan saran.

Adapun sistematika penulisan tugas akhir sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini menjelaskan dan membahas mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metode Penelitian, dan Sistematika dalam Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini dijelaskan mengenai landasan teori penunjang yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan dan alat yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisikan dan membahas tentang objek penelitian dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari analisa terhadap sistem yang sedang berjalan dan yang diusulkan, identifikasi masalah dan penyebab masalah, kelemahan dan kelebihan atas program yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada Bab ini berisi tentang hasil uji coba dari penelitian serta menampilkan hasil yang telah dirancang, pengujian serta evaluasi tentang game yang telah di bangun.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran penulis dari judul tugas akhir berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dari Bab 1 sampai dengan Bab 4