

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kini perkembangan dan persaingan teknologi informasi semakin pesat, hal ini tentunya akan menimbulkan respon positif maupun respon negative. Apalagi kenyataannya dalam kalangan anak-anak pun rata-rata sudah mengerti dan paham akan teknologi. Dan fatalnya anak-anak masa kini sudah banyak yang terkontaminasi dengan teknologi, teknologi yang sering digunakan kebanyakan adalah videogame. Hingga pada akhirnya mereka melupakan game-game yang memberika pembelajaran positif. Maka dengan demikian game yang positif harus dapat diciptakan, agar mereka dapat diberikan pendidikan yang lebih baik dari teknologi yang digunakan atau di ajarkan. Oleh karena itu banyak orang tua yang mendidik anaknya dengan bantuan aplikasi game edukasi.

Dengan game edukasi di harapkan si anak dapat mudah memahami pembelajaran yang di sampaikan. Apalagi semua orang tua selalu menekankan bahwa kunci keberhasilan pendidikan anak adalah tatkala anak memiliki prestasi secara akademik dan berkarakter sesuai dengan ajaran normal. Lengkplah sudah apa yang dituntutkan oleh para orang tua terhadap anak, yaitu: aspek prestasi akademik anak untuk menunjang keberlanjutan tingkat pendidikan yang dicapai untuk karir duniawi, dan aspek perilaku anak berdasarkan ajaran agama untuk menjamin keselamatan dunia dan akhiratnya nanti, jadi tidak heran ketika para orangtua disamping menyekolahkan anaknya, mereka juga mula

mengajari anak-anaknya tentang bacaan alqur'an pada usia dini, karena didalam alqur'an semua aspek perilaku yang menjamin keselamatan dunia maupun akhirat telah dijelaskan. Dengan penjelasan tersebut, membuktikan akan pentingnya pembelajaran tentang huruf hijaiyah untuk kalangan orang tua kepada anak-anaknya sejak usia dini. Akan tetapi hal ini masih sering dilakukan secara manual (tidak berbentuk digital). Hingga pada akhirnya membuat membuat anak-anak kurang mau belajar membaca atau menulis huruf arab (huruf hijaiyah) karena tidak ada unsur yang menarik pada pembelajaran yang manual. Maka dari itu dengan adanya teknologi informasi yang mendukung, akan tercipta game edukasi huruf hijaiyah yang berbasis multimedia. Karena dengan adanya game edukasi ini anak-anak dapat meningkatkan kemampuannya belajar, serta dapat menambah imajinasinya tentang huruf hijaiyah.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat game huruf hijaiyah untuk anak usia dini?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka akan menjadi batasan masalah, diantaranya:

1. Aplikasi game yang di buat sesuai kriteria sebagai bahan pembelajaran untuk anak usia dini dalam rentang maksimal usia 7-10 tahun.

2. Aplikasi *game* ini menggunakan software Adobe Flash CS3, Aobe Photoshop CS3, ActionScript 2.0.
3. Game ini *ber-genre Edukasi*
4. Game initerdiri dari 2 level permainan
5. Nilai yang di dapat setiap level dan akhir level
6. Kategori game ini *sigle player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dapat membust game huruf hijaiyah untuk anak usia dini yang menarik dan iteraktif, yang mampu meningkatkan proses pembelajaran anak dalam bidang huruf hijaiyah.
2. Untuk mengimplementasi game pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak usia dini
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah :

1. Untuk sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) jurusan teknik informatika "STMIK AMIKOM " Yogyakarta.
2. Untuk mengenalkan huruf-huruf hijaiyah bagi anak usia dini.
3. Dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.
4. Dapat menambah pengetahuan berkaitan dengan game edukasi.

1.6. Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya :

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan *literature* yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang game.

1.6.2. Merancang Konsep

Fase awal yang di lakukan dalam pembuatan game sebelum hasil akhir di di dapatkan ialah merancang konsep yang meliputi :

1. Ide Cerita
2. Tema
3. Rule
4. Character
5. Sinopsis
6. Template

1.6.3. Pra Produksi

Setelah proses perancangan konsep sudah dilakukan, maka selanjutnya adalah proses pra produksi :

1. Menentukan Genre Game
2. Menentukan Tool
3. Menentukan Game Play
4. Menentukan Grafis
5. Menentukan Suara
6. Menentukan Timeline

1.6.4. Produksi

Setelah proses pra produksi telah ditentukan maka selanjutnya melalui proses produksi yang meliputi :

1. Produksi karakter
2. Produksi property dan background
3. Pembuatan opening

4. Pembuatan button
5. Pembuatan animasi
6. Pembuatan game

1.6.5. Pasca Produksi

Setelah proses perancangan konsep, pra produksi dan produksi sudah di lakukan, maka proses terakhir yang di lakukan dalam pembuatan game adalah pasca produksi yang meliputi :

1. Pengujian game
2. Publishing

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

1.7.1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang melakukan penelitian, perumusan masalah, tujuan dari dilakukannya penelitian dan manfaat yang dapat diambil dari penelitian tersebut, serta sistematika penulisan.

1.7.2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan teori-teori yang akan digunakan untuk mendukung pembuatan *game* ini, yang menjadi dasar untuk pemecahan masalah. Teori-teori yang digunakan dikelompokkan menjadi teori umum dan teori khusus. Teori umum berisi teori-teori yang umum digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi, yaitu teori mengenai: Multimedia, Rekayasa Piranti Lunak. Sedangkan teori khusus berisi teori-teori yang khusus

digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan *game* Huruf Hijaiyah, yaitu teori mengenai: *Game Design*, Adobe Flash.

1.7.3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis *game* sejenis, perancangan *game*, perancangan sistem, dan perancangan layar.

1.7.4. BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi proses pembuatan dari *game* yang dibuat berdasarkan rancangan dari bab sebelumnya.

1.7.5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik.

