

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu tata krama merupakan pendidikan penting untuk kehidupan manusia. Karena ilmu tata krama adalah ilmu yang menjelaskan tentang arti baik dan buruk, menerangkan apa yang seharusnya dilakukan, dan menunjukkan jalan untuk melakukan suatu perbuatan. Pendidikan tata krama adalah pendidikan karakter, hasil dari pendidikan ini berupa sikap nyata atau tingkah laku. Pendidikan tata krama ini memiliki cakupan yang luas, karena dimana pun seorang individu berada, nilai-nilai yang pertama kali dipergunakan adalah tata krama. Penerapan ilmu tata krama dimulai dari diri sendiri, belajar mengharagai diri sebagai seorang individu sosial dengan cara tidak melakukan perbuatan buruk merupakan sebuah ilmu tata krama yang dalam jangka panjang akan terbawa dalam lingkungan keluarga dan masyarakat.

Salah satu media untuk belajar tata krama bagi anak adalah melalui permainan "Lakulogi". Permainan "Lakulogi" adalah sebuah permainan konvensional yang bertujuan untuk mengajarkan tata krama bagi anak di lingkungan keluarga atau rumah, sekolah dan masyarakat.

Di sisi lain, masuknya media digital ke dalam dunia anak-anak sekarang ini memeberikan banyak dampak, banyak dampak tersebut bersifat positif. Mudahny mendapatkan informasi, pengalaman menggunakan media digital memberikan dampak yang positif bagi anak-anak. Menurut penelitian pun, permainan digital

untuk anak dapat membantu perkembangan motorik anak. Karena dalam permainan digital dibutuhkan keselarasan mata dan gerak tangan. Namun penggunaan permainan digital pada anak tetap harus dibatasi, sehingga tidak berlebihan.

Untuk itu *Game* Digital Lakukogi ini dirancang sebagai media pendukung permainan "Lakulogi" konvensional agar dapat menjangkau anak-anak dari segala media. Sehingga skripsi ini merupakan Perancangan *Game* Digital Berbasis Multimedia Untuk "Lakulogi".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat *Game* digital "Lakulogi" berbasis multimedia agar dapat menjadi media pendidikan tata krama bagi anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Dari masalah yang diidentifikasi, sebagai batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. *Game* ini dirancang dan dibuat dengan menggunakan *software* adalah Adobe Flash CS3
- b. *Game* ini harus menggunakan *mouse* dan *keyboard*
- c. *Game* ini termasuk jenis *Game* edukasi
- d. *Game* ini sebagai media pendidikan tata krama bagi anak-anak di lingkungan rumah atau keluarga, sekolah, dan masyarakat
- e. *Game* ini ditujukan untuk anak berusia 8-9 tahun
- f. *Game* ini sebagai sarana hiburan bagi yang memainkannya

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta
- b. Menghasilkan sebuah aplikasi *Game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tata krama bagi anak-anak.
- c. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- d. Memberikan hiburan bagi orang yang memainkannya
- e. Menjadi bahan referensi dan motivasi pembaca untuk membuat *Game* berbasis multimedia khususnya *Game* edukasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini, baik manfaat secara praktis maupun secara teoretis.

Adapun beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan banyak wawasan baru bagi peneliti sehubungan dengan tata krama yang pada khususnya bagi anak-anak. Juga mengenai perancangan sebuah *software* yang diperuntukan bagi target khusus.
- b. Bagi pembaca, penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi secara tertulis, juga dapat memberikan referensi mengenai tata krama, perilaku anak-anak, dan *Game*.

Dan beberapa manfaat teoretis dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagi jurusan dapat memberikan sumbangan karya ilmiah sebagai sumbangan pemikiran.
- b. Bagi pihak terkait seperti pendidik anak-anak usia dini, sebagai media yang membantu dalam proses pembelajaran.

1.6 Metode Penelitian

Perencanaan serta pembuatan pada *Game* digital "Lakulogi" menggunakan metodologi sebagai berikut:

- a. Studi Literatur

Pada tahapan ini, dilakukan pencarian referensi-referensi terkait, mulai dari internet, buku-buku, maupun sumber langsung. Referensi-referensi tersebut digunakan untuk menentukan rancangan, metode yang digunakan maupun teknis pengerjaan.

- b. Analisis dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan analisis dan perancangan sistem *Game* digital "Lakulogi" dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS3.

- c. Implementasi

Pada implementasi sistem menyesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja secara efektif sesuai dengan yang diharapkan.

d. Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan pada cara kerja *Game*. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil-hasil pengujian akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

1.7 Sistematika Penelitian Tugas Akhir

Rangkaian tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang masing-masing menjelaskan secara bertahap, langkah-langkah yang harus dilakukan dalam perancangan tugas akhir.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, konsep dan jenis *game*, konsep dasar multimedia, menguraikan teori-teori tentang pembahasan yang berkaitan dengan obyek penelitian, dan penjelasan mengenai *software-software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap-tahap analisis dan perancangan *Game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

