

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Orang tua wajib memperhatikan interaksi anak terhadap lingkungannya, terutama pada anak berusia dini guna mengerti perkembangan emosional dan komunikasi anak tersebut. Tidak hanya memberi fasilitas elektronik yang terlalu dini untuk diberikan, seperti Blackberry, I-Phone, tablet, dan sebagainya tanpa memikirkan apakah elektronik tersebut tepat guna terhadap perkembangan anak. Laptop maupun komputer bukanlah benda yang asing bagi generasi muda saat ini. Bahkan di tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak telah dikenalkan laptop ataupun komputer walau hanya sebatas menampilkan video tutorial ataupun sebagai alat bantu mengajar guru.

Perkembangan teknologi juga mempengaruhi gaya hidup. Itulah yang menjadi perhatian penulis. Anak usia dini sebaiknya mendapat pengawasan ketat dari orang tua dalam kegiatan sehari – hari anak, kegemaran anak, dan fasilitas anak. Selektif memilih tontonan yang baik untuk anak, khususnya pada acara - acara TV saat ini. Memberikan fasilitas yang tepat guna yang mendukung perkembangan otak anak.

Penulis berpendapat bahwa dibutuhkan aplikasi yang dapat menjaga ketepatangunaan fasilitas elektronik untuk anak sehingga dapat menjadi pilihan bijak bagi orang tua anak usia dini. Pernyataan tersebut menjadi motivasi bagi penulis untuk merancang sebuah game edukasi yang menarik serta dapat melatih

kecerdasan anak - anak usia 2 - 6 tahun. *Game* "Petualangan CHIO" merupakan permainan dengan nuansa petualang yang membantu mengenalkan angka dan warna khususnya kepada anak usia dini dengan tampilan yang menarik. Diharapkan peran orang tua dalam membimbing anak menjalankan aplikasi ini untuk dapat berinteraksi baik dengan komputer agar mewujudkan tujuan mendidik serta mengembangkan pengetahuan dan kerja otak anak usia dini.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membangun *Game* "Petualangan CHIO" untuk anak usia 2 – 6 tahun menggunakan *Adobe Flash CS3* dengan *ActionScript 2.0* ?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian penulisan nantinya maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* "Petualangan CHIO" merupakan *game* bergenre edukasi.
2. *Game* "Petualangan CHIO" digunakan sebagai sarana mengenalkan angka (1 – 10) dan warna (merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu) pada anak usia 2 – 6 tahun.
3. *Game* "Petualangan CHIO" dirancang untuk *single player*.
4. *Game* "Petualangan CHIO" terdiri dari 3 level permainan.

5. Parameter yang digunakan untuk naik level adalah mendapatkan bintang dan menyelesaikan teka – teki disetiap level untuk bisa naik ke level selanjutnya.
6. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS3 dengan ActionScript 2.0.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penyusunan skripsi ini adalah terciptanya *Game* “Petualangan CHIO” sebagai media pembelajaran khususnya bagi anak usia 2 – 6 tahun untuk membantu mengenalkan angka dan warna. Tujuan lainnya adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
2. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mempelajari serta menggunakan *software* multimedia khususnya Adobe Flash CS3 dengan Actionscript 2.0.
4. *Game* “Petualangan CHIO” dapat dikenal dan digemari oleh masyarakat khususnya anak usia dini.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat ditinjau dari manfaat pembuatan *Game* “Petualangan CHIO” ini adalah :

1. Membantu mengenalkan angka dan warna kepada anak usia 2 – 6 tahun.

2. Mengalihkan kebiasaan kurang baik anak usia dini dari menonton acara TV yang kurang mendidik ke arah kegiatan belajar dan bermain dengan *Game* "Petualangan CHIO".
3. *Game* "Petualangan CHIO" menanamkan kegemaran belajar pada anak usia dini.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Studi Pustaka**

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan yang digunakan sebagai acuan dalam pembangunan *game*. Mengumpulkan data melalui buku, internet dan bentuk sampul lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diambil guna menunjang keakuratan informasi yang disajikan.

### **1.6.2 Metode Perancangan Aplikasi**

Pada tahap ini peneliti menentukan tema *game* yang akan dibuat, setelah itu pemilihan *genre game* agar sesuai dengan tema yang diangkat. Kemudian memulai pemilihan grafis sesuai tema, pembuatan *storyboard*, *flowchart game*, *software* yang dibutuhkan, dan *sound effect*.

### **1.6.3 Metode Uji Coba Aplikasi**

Uji coba sistem yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Metode uji coba yang digunakan oleh penulis adalah *Black Box Testing* dan uji coba pemakai.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam sistematika penulisan skripsi ini penulis menyusun dan membagi ke dalam 5 bab, yaitu :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi tentang landasan teori yang meliputi definisi dan jenis *game*, langkah – langkah pembuatan *game*, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *Game* "Petualangan CHIO".

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME**

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap analisis dan perancangan *Game* "Petualangan CHIO" yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi serta *testing* dari rancangan *Game* "Petualangan CHIO".

**BAB V : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan terhadap *Game* "Petualangan CHIO" sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.