

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game flash* sangat cepat dan cukup signifikan di dekade terakhir ini. Berbagai macam *game* bisa di dapat dengan mudah. Sebagian besar pengguna komputer, bahkan yang masih berusia anak-anak pernah memainkan *game flash*. Selain karena tampilannya yang sederhana dan menarik, *game flash* juga sangat ringan dan dapat di mainkan di situs-situs *game online*, *desktop* bahkan aplikasi *mobile*.

Anak-anak memiliki keunikan karakter. Baik dalam hal sifat, minat dan kemampuannya dalam belajar. Segala yang dilihat, didengar dan dia rasakan akan mengendap dan membangun struktur kepribadian anak. Pengalaman yang ia lalui tidak akan pernah terhapus, melainkan hanya tertutupi oleh pengalaman berikutnya. Kekhasan dunia anak mengakibatkan perlunya strategi pembelajaran untuk anak yang juga khas, dengan menciptakan *game* yang menarik dan mudah dipahami oleh anak. Sehingga dapat menumbuhkan kesadaran bagi anak untuk dapat menjaga kebersihan lingkungan.

Saya sangat tertarik untuk membuat *game* sebagai media untuk mengajarkan anak-anak untuk mengenal lingkungan dan perlunya menjaga lingkungan itu sendiri, terutama lingkungan di sekolah dengan metode *video*, yaitu *video game* animasi 2D untuk mengilustrasikan kepada anak tentang berbagai jenis sampah dan pengelompokan sampah sesuai dengan jenis sampah.

Game edukasi tentang kebersihan lingkungan sekolah merupakan media yang cocok untuk mengajarkan anak tentang penting dan perlunya menjaga kebersihan lingkungan sekitar. Karena kecenderungan anak jaman sekarang yang aktif dan senang melihat kartun dan animasi. Ini merupakan solusi tepat, sehingga anak-anak lebih bisa menangkap pelajaran yang diberikan melalui *game* edukasi ini. *Game* edukasi ini di buat secara *tekstual*, *audio* dan *visual* yang sangat menarik dan mudah di pahami oleh anak.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian sebelumnya, maka diambil permasalahan yaitu bagaimanakah merancang aplikasi *game* edukasi kebersihan lingkungan sekolah berbasis multimedia animasi 2D agar bisa mendorong motivasi anak untuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Game* ini hanya bisa di mainkan oleh satu orang (*single player*)
2. *Game* ini hanya bisa di mainkan di PC dan laptop
3. Cara memainkan *game* ini hanya menggunakan *mouse*
4. *Game* ini memiliki 3 *level* yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda
5. Bahasa yang digunakan adalah bahasa indonesia

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bagi Penulis :

1. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta,
2. Mengembangkan dan menambah wawasan sesuai bidang yang disukai,
3. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan.

Bagi Pembaca :

1. Di harapkan para pembaca dapat memahami tentang proses pembuatan *game*.
2. Memberikan informasi yang sangat berguna untuk para pihak yang akan meneliti lebih lanjut mengenai *game* ini, sehingga *game* ini dapat terus berkembang dan akan lebih sempurna kedepannya.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode untuk menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Studi Literatur

Studi literature adalah metode pengumpulan data dari artikel-artikel dan internet, atau buku-buku tentang game dan media pembelajaran. Metode ini berguna untuk mendukung dasar teori penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, pembatasan dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan terakhir sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan *software* apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan game edukasi tentang kebersihan lingkungan sekolah.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan analisis dan rancangan sistem yang akan diimplementasikan pada bab selanjutnya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

