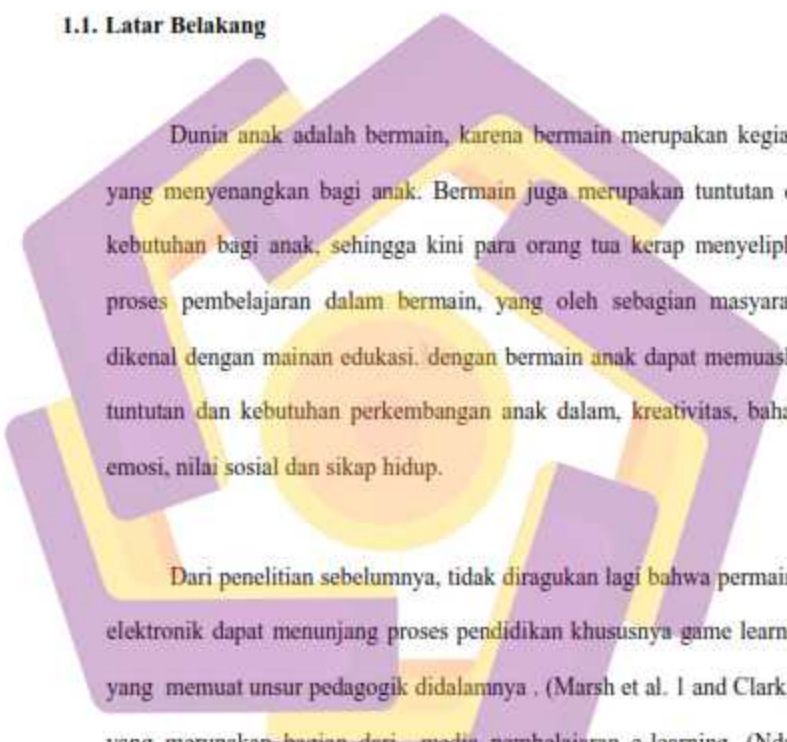


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang



Dunia anak adalah bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak, sehingga kini para orang tua kerap menyelipkan proses pembelajaran dalam bermain, yang oleh sebagian masyarakat dikenal dengan mainan edukasi. dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam, kreativitas, bahasa, emosi, nilai sosial dan sikap hidup.

Dari penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa permainan elektronik dapat menunjang proses pendidikan khususnya game learning yang memuat unsur pedagogik didalamnya . (Marsh et al. 1 and Clark, 2) yang merupakan bagian dari media pembelajaran e-learning. (Ndahi, 2006: 33-42) (Hayashi et al,2005: 3-10), (Ololube,2006 :70-85) mempunyai beberapa aspek yang lebih unggul dibandingkan metode pembelajaran konvensional serta dengan pembelajaran animasi materi pelajaran dapat tersimpan dalam waktu yang lama pada ingatan siswa.

Masalah yang sering muncul adalah pengembangan pendidikan seni kreatifitas anak dan pemahaman terhadap lingkungan sekitar. Pengajaran dengan cara manual menyebabkan anak kurang semangat untuk belajar dan susah memahami yang diajarkan. Misalkan jika anak lupa dengan pelajaran yang diajarkan dan anak tersebut malu untuk bertanya maka anak tersebut akan kesulitan untuk mengejar pelajaran yang sudah diajarkan. Umumnya anak – anak cenderung suka dengan metode pembelajaran di sertai hiburan.

Sehingga dari latar belakang di atas maka disusunlah skripsi dengan judul “Pembuatan *Game* Edukasi Dalam Bentuk *Site Plan* ‘*Play At The Zoo*’ Berbasis Desktop”. *Game* ini mempunyai 3 level dan disajikan dalam bentuk *site plan* yaitu gambar dua dimensi yang menunjukkan detail dari rencana yang akan dilakukan terhadap pemain. Kemudian setiap pemain di tugaskan untuk mencocokkan binatang dengan kandangnya sesuai dengan waktu yang di tentukan.

Game ini sangat berguna sekali bagi anak-anak untuk belajar terhadap lingkungan sekitar khususnya mengenal binatang dan dari adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat mengisi dan memenuhi kebutuhan anak akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motifasi, memfasilitasi belajar aktif dan memandu untuk belajar lebih baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah game yang berbentuk *Site Plan*, yaitu "*Play At The Zoo*"?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan yang mengakibatkan penyimpangan dari arah atau sasaran yang direncanakan dan juga menyadari kemampuan serta mengingat keterbatasan waktu, maka perlu adanya batasan-batasan dan asumsi-asumsi sebagai berikut :

1. Game yang dibuat merupakan game *single player*.
2. Aplikasi game "*play at the zoo*" hanya mengenalkan bentuk dan nama binatang kepada anak-anak usia 4-6 tahun.
3. Game yang di buat hanya dapat di jalankan di desktop .
4. Menggunakan *actionsript 2.0*.
5. Perangkat lunak yang digunakan:
 - a) Adobe Flash CS3
 - b) Adobe Photoshop CS3
 - c) Adobe Audition
 - d) CorelDraw X4
6. Target user atau pemain yaitu anak – anak usia 4-6 tahun.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan game *Play At The Zoo* yang menghibur dan mendidik.
2. Meningkatkan kemampuan berkonsentrasi.
3. Memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan Strata I Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dengan adanya *game* edukasi ini anak-anak bisa belajar sambil bermain.
2. Mengurangi rasa bosan anak dalam hal belajar menghafal.
3. Memperkenalkan nama dan bentuk binatang untuk anak-anak melalui *game* edukasi.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kepustakaan yaitu dengan membaca buku-buku referensi dan sumber-sumber internet yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

1.6.2. Metode Analisis system

Metode analisis yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada perancangan game tersebut, meliputi analisis identifikasi masalah, analisis kebutuhan game, analisis kelayakan game dan analisis konsep game yang akan dibuat.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian utama sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul skripsi " Pembuatan Game Edukasi Dalam Bentuk *Site Plan 'Play At The Zoo' Berbasis Desktop*", rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung dalam pembuatan skripsi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem dan perancangan system yang akan di buat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Dalam bab ini akan menjelaskan langkah-langkah pembuatan *game Play At The Zoo* sampai dengan langkah pemeliharaan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan game di masa akan datang.

DAFTAR PUSTAKA