

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tak semua hal yang pernah didengar dapat disimpan dan tak semua yang telah disimpan dapat dimunculkan kembali. Kemampuan untuk mengingat sangat penting dilatih sejak kecil guna mempersiapkan dirinya untuk memasuki jenjang pendidikan dasar yang lebih tinggi. Dengan kemampuan mengingat yang baik, anak akan lebih mudah menangkap, memahami, dan menerima pelajaran di sekolah nanti. Daya ingat juga berguna untuk membangun kemandirian dan rasa percaya diri anak.

Semua anak diberi daya ingat, tetapi bagaimana daya ingat itu berkembang akan tergantung pada pendidikan dan pengasuhan. Daya ingat termasuk kapasitas penting, lebih-lebih untuk prestasi akademik. Kalau daya ingatnya lemah, anak akan kesulitan menguasai materi.

Secara umum, hal-hal yang bisa dilakukan untuk mengembangkan daya ingat anak itu adalah memperkenalkan dan mengelompokkan nama benda, hal-hal konkret (nyata), simbol, gambar, atau materi. Maksudnya, anak-anak masih kesulitan jika diajari melalui penjelasan atau alasan yang abstrak, seperti orang dewasa.

Disisi lain teknologi informasi dan komputer sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu bidang dalam teknologi informasi dan komputer yang sangat populer adalah multimedia.

Dengan memanfaatkan ilmu multimedia dan komputerisasi, penulis bermaksud membangun aplikasi yang berisi kumpulan *mini games*. Aplikasi ini nantinya diharapkan mampu membantu melatih daya ingat anak dan memberikan hiburan bagi anak-anak khususnya yang berusia antara 7 sampai 12 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun game untuk anak-anak berusia 7-12 tahun, dengan memanfaatkan teknologi multimedia sehingga mampu membantu melatih daya ingat anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Pembuatan game ini hanya sebagai sarana untuk membantu melatih daya ingat anak-anak berusia 7-12 tahun sehingga dapat digunakan sewaktu-waktu di rumah.
2. Game ini memuat 3 macam permainan yaitu *jigsaw*, *build*, dan warna.
3. Aplikasi ini minimal dapat dijalankan di komputer desktop bersistem operasi Windows XP.
4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS4 Actionscript 2.0. Selain itu penulis juga menggunakan beberapa

software multimedia lain, seperti Adobe Photoshop CS4, dan Adobe Soundbooth CS4 sebagai software pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah membuat game untuk membantu melatih daya ingat anak-anak berusia 7-12 tahun menggunakan Adobe Flash CS4 Actionscript 2.0. Adapun tujuan lainnya sebagai berikut:

1.4.1 Internal

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mempelajari serta menggunakan software Adobe Flash CS4 Actionscript 2.0.

1.4.2 Eksternal

Bagi anak-anak, dengan dibangunnya aplikasi mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Membantu melatih daya ingat anak-anak.
- b. Dapat memberi hiburan bagi anak-anak serta menarik minat anak-anak terhadap dunia komputer.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam Pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini anak-anak dan guru SD.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini menerangkan tentang konsep dasar Multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan Game "Memoplay" bagi anak-anak berusia 7-12 tahun.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.