

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Games edukasi menyuguhkan permainan yang mendidik bagi anak. Permainan dan bermain adalah identik dengan dunia anak-anak. Oleh karena itu, wajar jika anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Sebab secara psikologis dalam tahap perkembangan manusia, masa kanak-kanak (umur 0-12 tahun) adalah tahapan di mana dunia imajinasi berkembang dalam kognisinya. Sehingga para psikolog perkembangan menyebut permainan dan bermain adalah modal awal bagi peminanaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak.

Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya. Lewat permainan, anak-anak dapat mempelajari banyak hal. Misalnya, dengan bermain ayunan, anak secara tidak sengaja melatih keseimbangan fisik dan psikisnya, bermain komedi putar dapat melatih keberanian dan ekspresi emosionalnya dalam segala situasi dan kondisi.

Namun, satu hal yang sering dilupakan oleh para orang tua maupun para pendidik adalah tingkat kepedulian mereka dalam penyediaan sarana dan alat-alat permainan yang bersifat mendidik (edukatif) terutama untuk kepentingan optimalisasi perkembangan anak. Belum lagi adanya anggapan bahwa alat permainan yang bagus adalah yang berharga mahal.

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Sehingga permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Di samping itu, permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak.

Adobe flash atau sebelumnya Macromedia Flash merupakan software multifungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi web, ternyata flash berkembang pesat hingga dapat disusun memanfaatkan sebagai software multimedia yang luar biasa. Bahkan Flash dengan action script-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat game yang mudah dan efektif.

Komputer multimedia (versi computer) adalah computer yang dilengkapi dengan berbagai hardware untuk audio dan visual yang memungkinkan user dapat melihat gambar tiga dimensi, teks, grafik, suara, video, foto, atau animasi. Terlebih lagi saat ini adanya multimedia interaktif memungkinkan seorang user terlibat lebih aktif dalam memilih menjalankan suatu aplikasi.

Perkembangan bidang teknologi sungguh dapat dikatakan sangat pesat sehingga merambah hampir diseluruh aspek kehidupan manusia. Peradaban terus menerus mengalami perubahan - perubahan yang cukup signifikan. Hal inilah rupanya yang menyebabkan teknologi produk yang memungkinkan manusia untuk memperoleh informasi secara lebih baik dan cepat semakin laku keras dan mempengaruhi segenap aspek yang sangat dipengaruhinya adalah dunia pendidikan.

Sebelum lebih lanjut mengenai pembuatan game flash, penyusun harus memahami terlebih dahulu bahwa membuat game flash itu menyenangkan dan menguntungkan. Bagi sebagian orang memainkan game sangat menyenangkan, konsep inilah yang harus penyusun pegang yaitu penyusun berusaha untuk menyenangkan orang lain melalui sebuah game. Semakin orang lain menikmati permainan game buatan penyusun, disitulah letak keberhasilan penyusun sebagai seorang pembuat game.

Pada uraian diatas maka penulis tertarik untuk menetengahkan permasalahan tentang "Analisis dan Perancangan Game Edukasi "Petualangan Panda" untuk Anak Usia 5-10 Tahun Menggunakan Macromedia Flash" dalam penyusunan Skripsi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai yang diharapkan, maka penulis merumuskan masalah yang ingin dipecahkan sebagai berikut
Bagaimana merancang proses pembuatan game edukasi untuk anak usia 5-10 tahun.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari semakin melebar nya masalah yang akan diuraikan, maka penyusun perlu membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu mengenai: Analisis dan Perancangan Games Edukasi “Petualangan Panda” untuk Anak Usia 5-10 Tahun Menggunakan Macromedia Flash.

1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian dan penyusunan penelitian dan penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi sarjana Strata satu (S1) Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Memaparkan teknologi komputer multimedia dalam memvisualisasikan games education dirancang untuk menumbuhkembangkan potensi kecerdasan anak usia 5-10 tahun .

3. Mendeskripsikan proses perancangan pembuatan games education untuk anak usia 5-10 tahun.
4. Menambah wawasan dan sebagai modal dasar dalam memasuki dunia kerja.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari Skripsi dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Bagi Penulis*

Menerapkan ilmu serta teori - teori yang telah diperoleh oleh penulis selama berada di bangku kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.

2. *Bagi masyarakat*

Dapat menyumbangkan/sumbangsih ilmu yang bermanfaat. Yang nantinya dapat dipergunakan untuk panel selanjutnya yang lebih baik dari panel sebelumnya.

1.5 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data-data yang biasanya dibutuhkan dalam suatu penelitian. Dalam pembuatan skripsi ini digunakan metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode Kepustakaan / Library

Metode kepustakaan dengan cara mengambil materi-materi dari buku-buku yang ada, diharapkan mampu mewakili dari setiap informasi dari pembuatan *game* ini.

Selain itu tutorial-tutorial baik yang diperoleh dari *website*, maupun dari media lain menjadi tambahan referensi dalam pembuatan *game* tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun secara sistematika ke dalam 5 Bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang akan diteliti, Perumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, dan Metode Pengumpulan Data, Sistem Penulisan dan Rencana Kegiatan.

2. BAB II Dasar Teori.

Bab ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi games petualangan panda yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, komponen-komponen multimedia, langkah-langkah

pengembangan system multimedia, macam-macam game, seputar edukasi, software yang diperlukan.

3. BAB III Analisis Game.

Membahas tentang perancangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis system, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

4. BAB IV Pembahasan

Menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan animasi. Merancang isi, merancang grafik dan implementasi game.

5. BAB V Penutup.

Kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan game ini.