

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dijaman sekarang ini, ada banyak hal yang serba instan, segala sesuatunya didapat dengan mudah dan cepat tanpa harus menghabiskan banyak tenaga. Salah satu penyebabnya adalah kebanyakan orang hanya punya sedikit waktu terkait dengan jenis pekerjaan mereka yang memang menyita banyak waktu. Hal inipun berakibat sering kali mereka memilih sesuatu yang bersifat instan dan cepat termasuk dalam hal makanan yang mereka makan, baik ketika jam istirahat maupun di luar itu. Makanan fast food maupun yang dijual di kafe-kafe memang lezat namun jika hal ini dibiarkan berlarut-larut bahkan sampai bertahun-tahun bukan tidak mungkin akan mengancam kesehatan kita. Karena dalam makanan cepat saji seperti itu terdapat banyak bumbu penyedap maupun tingkat kadar garam yang tinggi.

Namun jangan khawatir hal itu dapat diatasi dengan pemilihan makanan yang baik, contohnya adalah sayur dan buah. Dalam sayur dan buah terdapat banyak vitamin, mineral, dan zat hara lainnya yang diperlukan oleh tubuh dan bersifat organik sehingga dapat diserap oleh tubuh dengan baik. Terkadang dalam sayur dan buah juga terdapat zat-zat yang dapat digunakan untuk terapi penyembuhan dari jenis sakit tertentu. Tak heran kenapa dulu Hippocrates seorang tabib dari Yunani pernah berkata "*Biarlah makanan menjadi obatmu*".

Meskipun tidak ada kata terlambat untuk memulai namun tentunya kebiasaan hidup sehat dengan cara banyak makan sayur dan buah tentunya akan lebih terasa khasiatnya jika dilakukan sedini mungkin. Oleh karena itu kebiasaan makan sayur dan buah hendaknya diajarkan kepada anak sedini mungkin. Selain dapat melatih pencernaannya menjadi lebih baik karena kandungan serat yang ada, juga akan melatih daya rasa anak untuk menerima makanan yang beraneka ragam. Hal ini juga dapat menghindarkan anak dari kebiasaan ngemil snack yang mengandung banyak bumbu penyedap.

Mengajarkan anak tentang kebiasaan hidup sehat dengan makan sayur dan buah ini akan lebih efektif lagi jika diajarkan dengan cara yang santai namun tetap bersifat edukatif. Game adalah salah satu contohnya. Namun tidak sembarang game bisa digunakan. Tentunya hanya game edukasi yang dapat digunakan. Selain anak-anak bisa bermain mereka juga dapat belajar, sebab game edukasi ini bersifat edukatif. Dengan cara bermain sambil belajar, anak-anak juga dapat lebih cepat menangkap apa yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas diharapkan dengan adanya penulisan skripsi ini dapat dibuat sebuah game edukasi yang bisa mengenalkan kepada anak akan manfaat sayur dan buah sedini mungkin, sehingga mereka bisa menerapkan kebiasaan hidup sehat dengan cara banyak makan sayur dan buah hingga kelak mereka dewasa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi yaitu :

Bagaimana membangun sebuah game edukasi “ *Sehatnya Sayur dan Buah* ” yang dapat menghibur, memberi informasi, dan bersifat edukatif bagi anak-anak yang memainkannya?

1.3 Batasan Masalah

- a. Game ini dibuat untuk mengenalkan kepada anak-anak tentang sehatnya sayur dan buah, karena sayur dan buah mengandung banyak vitamin, mineral, dan zat hara yang sangat dibutuhkan oleh tubuh.
- b. Pengguna dari game ini adalah anak-anak, diutamakan usia 5-10 tahun, tapi tidak menutup kemungkinan seseorang di luar rentang umur di atas untuk memainkannya.
- c. Game dibuat menggunakan komputer dengan spesifikasi AMD Athlon 7750 Dual Core untuk prosesor, ATI Radeon HD 3800 Series untuk VGA, RAM 4GB PC8500, dan untuk sistem operasi yang digunakan adalah Windows XP Service Pack 2.
- d. Software yang digunakan untuk membuat game ini adalah Adobe Flash untuk pengolah animasi, Audition sebagai pengolah suara, dan Adobe Photoshop sebagai pengolah gambar.
- e. Informasi yang di gunakan dalam pembuatan game di peroleh dari buku “100% Cantik, rahasia di balik buah dan sayur” karangan Dian

Putriyanti,dkk dengan penerbit Best Publisher, dan “Terapi Jus Buah dan Sayur” karangan Dr. Titi Sekarindah MS SP GK, dkk. Serta dari sumber kepustakaan lainnya yang mendukung.

1.4 Tujuan Penelittan

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi game “*Sehatnya Sayur dan Buah*” yang bersifat edukatif, menghibur, dan dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas pada anak usia dini.

1.5 Manfaat Penelittan

a. Internal

- Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- Dapat mengembangkan wawasan dengan mempelajari hal-hal yang ada di masyarakat sekitar khususnya dari anak-anak.
- Dapat membaktikan diri kepada masyarakat dengan cara mengajarkan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada masyarakat khususnya kepada anak-anak.
- Sebagai syarat kelulusan dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

b. Eksternal

- i. Manfaat bagi anak-anak
 - Dapat merangsang pertumbuhan sel-sel motorik otak pada anak sehingga dapat melatih kecerdasan otak pada anak

- Dapat menumbuhkan daya imajinasi dan kreatifitas anak
- ii. Manfaat bagi masyarakat
 - Masyarakat jadi tahu apa saja manfaat dan kandungan dari buah dan sayur sehingga dapat memulai hidup sehat sedini mungkin.
 - iii. Manfaat bagi mahasiswa
 - Sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang ingin membuat maupun yang ingin mengembangkan game yang bersifat edukasi.

1.6 Metode Penelttan

a. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mencari data-data serta mengambil data yang diperlukan dari buku-buku maupun dari internet.

b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing atas permasalahan-permasalahan yang timbul selama penulisan skripsi, maupun untuk bertukar pendapat tentang konsep ide game.

c. Membuat analisis desain yang disesuaikan dengan target *audience*.

d. Merancang *interface* dan alur jalannya game untuk proses logika game.

e. *Testing* program, untuk menganalisa apakah program sudah bisa memberikan hasil dari jawaban-jawaban yang diberikan pengguna

- f. Menyusun laporan dari analisa yang dilakukan pada sistem aplikasi multimedia yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, rencana kegiatan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori analisis konsep dasar game, teori penunjang, dan gambaran perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisa sistem, perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan database, analisa dan perancangan game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dan pembahasan dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah di buat pada bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi game yang di buat.

