

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern ini makin banyak kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak, mulai dari sekolah, les bahasa Inggris, les Matematika dan bermain bersama teman-temannya. Hal inilah yang kadang membuat anak merasa bosan dan menginginkan sesuatu yang berbeda untuk menghibur diri mereka. Sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang rasa jenuh adalah bermain *game* atau permainan di komputer. *Game* (Permainan) merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau sebagai media pembelajaran. Saat ini telah banyak jenis *game* antara lain *cooking academy*, *puzzle* dan lain-lain.

*Game* berjenis *edugame* ini adalah *game* untuk melatih anak dalam belajar memasak sehingga anak bisa mengerti bagaimana cara membuat makanan dengan benar. Selain itu *game* juga mengenalkan berbagai jenis bahan makanan, nama alat-alat masak beserta fungsinya. Developer yang membuat harus benar-benar memperhitungkan berbagai hal agar *game* ini benar-benar dapat mendidik dan bermanfaat.

*Game* yang akan dibuat disini adalah *Perancangan Game Edukasi "Cooking for Child"*, seperti namanya tujuan *game* ini adalah untuk memberikan pengetahuan lebih tentang masak-memasak sehingga dapat menambah wawasan dan meningkatkan kreatifitas pada anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang diambil oleh penulis adalah, bagaimana membuat game edukasi bertema memasak yang bermanfaat dan menarik untuk anak ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi *game* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* Edukasi ini terdiri dari 2 Menu :
  - a. Ayo Memasak
  - b. Ada Apa di Dapur
2. *Game* ini terdiri dari 5 level
  - 1) Sosis Berselimut
  - 2) Pisang Semut
  - 3) Sandwich Bintang
  - 4) Es Krim Lapis Stroberi
  - 5) Tortilla Kentang
3. *Game* edukasi ini dirancang untuk dimainkan anak di atas 7 tahun
4. Jenis *game* yaitu *edugame*.
5. Perangkat lunak yang digunakan :
  - a. Adobe Flash CS3
  - b. Corel Draw X4
  - c. Soundbooth CS3

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata - 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
- c. Untuk menghasilkan *game Edukasi "Cooking for Child"* yang menghibur juga bermanfaat untuk para pemainnya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia
2. Sebagai media hiburan bagi para pemain game ini
3. Mengasah kemampuan berpikir, konsentrasi juga membangun kreatifitas anak.
4. Dapat dijadikan bahan pembelajaran atau referensi bagi mahasiswa Amikom yang berminat dalam mempelajari proses perancangan Game Edukasi memasak untuk anak.

#### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara (Interview)

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

## 2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

## 3. Observasi

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

## 4. Eksperimental

Penulis melakukan eksperimen dengan membuat *game edukasi "Cooking for Child"* sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, Metode Pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

## **BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori *game* serta perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju. Serta perencanaan rancangan *game Edukasi "Cooking for Child"* yang akan dibuat penulis.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memberikan penjelasan proses pembuatan pada *perancangan Game Edukasi "Cooking for Child"*.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.