

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan yang diperoleh manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komputer sebagai sarana untuk mempermudah pekerjaan manusia. Teknologi informasi dan komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Dunia kesehatan, perkantoran, industri, telekomunikasi, pariwisata, bisnis, dan pendidikan telah menerapkan teknologi informasi dan komputer. Demikian halnya dengan dunia anak-anak pada saat ini, penggunaan teknologi informasi dan komputer dirasa sangat efektif sebagai media hiburan sekaligus media pembelajaran.

Perkembangan dunia anak-anak pada saat ini memerlukan sebuah aplikasi yang dapat mendukung anak-anak untuk mau belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, kita dapat menciptakan sebuah permainan yang tidak hanya mengajak anak-anak untuk betah selama berjam-jam di depan komputer atau di depan laptop hanya sekedar untuk bermain tanpa mendapatkan ilmu apa-apa, namun kita dapat menciptakan sebuah permainan yang dapat memberikan ilmu pengetahuan untuk anak-anak.

Anak-anak seringkali susah jika disuruh oleh orang tua mereka untuk mengkonsumsi buah-buahan, atau bahkan hanya buah-buahan tertentu saja yang

mau dikonsumsi. Padahal didalam buah-buahan terkandung banyak sekali manfaat yang baik untuk anak-anak. Hal itu dapat disebabkan oleh pengetahuan anak-anak yang kurang tentang manfaat buah-buahan, atau cara penyampaian informasi tentang manfaat buah-buahan yang kurang menarik sehingga anak-anak masih kurang mengerti tentang manfaat buah-buahan dan menjadikan anak-anak masih malas untuk mengkonsumsi buah-buahan.

Oleh karena itu, salah satu cara untuk memberikan informasi yang mudah dipahami oleh anak-anak adalah dengan menciptakan sebuah permainan yang didalamnya juga terkandung pembelajaran tentang berbagai macam informasi mengenai buah-buahan agar anak-anak lebih mudah memahami manfaat buah-buahan tersebut.

"*Fruits Garden*" adalah sebuah permainan yang dirancang untuk mengajak anak-anak untuk bermain sekaligus mempelajari tentang manfaat buah-buahan. Aplikasi ini merupakan paket yang berisi 2 macam permainan tentang buah-buahan dan 2 macam soal-soal untuk anak-anak. Permainan yang pertama adalah permainan tentang memetik buah yang ada di pohon, permainan yang kedua merupakan jenis permainan menyusun gambar buah-buahan dan hasilnya berupa informasi tentang buah-buahan dan manfaatnya untuk tubuh. Kemudian soal-soal yang akan diberikan adalah soal yang menyediakan pilihan jawaban dan soal evaluasi manfaat buah dengan menjawab beberapa pertanyaan.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan permainan untuk anak-anak, yang perlu diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi untuk menciptakan suatu permainan yang baik, sedangkan *software* hanya alat untuk membantu menciptakan permainan tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat rumusan masalah, yaitu :

Bagaimana menciptakan permainan "*Fruits Garden*" berbasis multimedia yang baik ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penulis membatasi penulisan laporan ini pada :

1. Menghasilkan aplikasi permainan "*Fruits Garden*" sebagai media hiburan sekaligus media pembelajaran untuk anak-anak usia 5 - 7 tahun.
2. Aplikasi ini berisi 2 macam permainan, yang pertama berjudul "*Let's Reap The Fruits*" yaitu permainan tentang memetik buah yang ada di pohon agar tidak diambil oleh binatang. Permainan yang kedua berjudul "*Fruits Benefits Puzzle*" merupakan jenis permainan menyusun gambar buah-buahan dan hasilnya berupa informasi tentang buah-buahan dan manfaatnya untuk tubuh.
3. Aplikasi ini juga berisi 2 paket soal-soal, yang pertama berjudul "*Multiple Choice*" yaitu soal yang menyediakan pilihan jawaban yang hasilnya berupa *score*, dan soal yang kedua berjudul "*Evaluation*" yaitu menjawab beberapa pertanyaan dan hasilnya berupa komentar.

4. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia yang dikombinasikan dengan sedikit bahasa Inggris untuk menambah pengetahuan anak-anak.
5. Aplikasi ini akan dibuat dengan software Macromedia Director MX 2004, Macromedia Flash MX 2004, dan Adobe Photoshop CS4.
6. Penulis tidak membahas software lain, selain Macromedia Director MX 2004, Macromedia Flash MX 2004, dan Adobe Photoshop CS4 walaupun penulis juga menggunakan software pendukung lain dalam pembuatan permainan ini.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk membuat aplikasi permainan-permainan "*Fruits Garden*" sebagai media hiburan sekaligus media pembelajaran untuk anak-anak. Adapun tujuan lainnya adalah :

1.4.1 Internal

Maksud dan 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 I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Eksternal

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

- a. Mempermudah anak-anak agar tertarik untuk belajar dan agar dapat lebih mudah untuk memahami tentang manfaat buah-buahan, karena anak-anak dapat langsung melihat dan mendengar pelajaran yang dibuat penulis dalam CD edukatif ini.
- b. Dapat memberi hiburan bagi anak-anak serta menarik minat anak-anak terhadap dunia teknologi komputer.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam Pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan orang tua, mahasiswa dan anak-anak selaku responden.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap permainan-permainan anak-anak yang telah ada sebagai bahan pertimbangan, dengan cara meneliti serta melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku pengetahuan tentang buah-buahan, mencari inspirasi gambar-gambar buah-buahan agar lebih menarik.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini maka dalam penyusunannya, penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan 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, sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

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

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 tentang tahap-tahap pembuatan permainan "*Fruits Garden*" bagi anak-anak.

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.

