

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Tumbuh kembang setiap anak berbeda-beda, normal tidaknya pertumbuhan mental mereka dapat dilihat saat mereka melakukan aktifitas sehari-hari. Tumbuh kembang anak aktif cenderung tidak mengalami kesulitan. Anak yang tumbuh aktif mampu mengendalikan energi dan emosinya, mereka mampu memusatkan perhatian.

Berbeda dengan anak aktif, anak hiperaktif tidak mampu mengendalikan energi yang ada pada tubuhnya. Anak hiperaktif cenderung bergerak kemana-mana, mereka sangat aktif dan tidak bisa duduk tenang. Konsentrasi anak hiperaktif terpecah-pecah sehingga energinya terkuras. Mereka pun mudah mengalihkan perhatian. Menurut beberapa ilmuwan, anak-anak yang hiperaktif mempunyai kelebihan pada motoriknya. Jika setiap aktifitas gerakannya diarahkan, maka dia bisa menjadi sangat cerdas.

Disisi lain ada yang disebut dengan anak autis, anak-anak autis kondisinya lebih parah dari anak hiperaktif. Anak-anak autis tidak mampu mengendalikan energi dan emosi yang dimiliki, mereka perlu pengawasan ekstra. Karena setiap aktifitas gerak anak autis cenderung bisa melukai dirinya sendiri. Anak-anak autis memerlukan terapi khusus.

Dibutuhkan sarana pembelajaran sebagai terapi untuk anak hiperaktif, yaitu media yang membantu mereka untuk mampu konsentrasi pada setiap kegiatan agar energi yang ada pada tubuhnya tidak terbuang sia-sia. Sarana pembelajaran tersebut bisa berbentuk media permainan seperti melipat kertas, melukis, menyusun balok, bermain game dan lain-lain.

Dibutuhkan sarana pembelajaran yang akurat dan relevan yang tentunya sarana pembelajaran tersebut harus berbasis teknologi informasi. Sarana pembelajaran tersebut akan lebih menarik bila ditunjang oleh teknologi multimedia.

Teknologi Multimedia adalah salah satu bentuk teknologi informasi yang menggabungkan teks, audio, video, dan animasi menjadi sebuah sistem informasi yang menarik dan berguna untuk penyajian informasi.

Sarana pembelajaran untuk anak-anak hiperaktif diperlukan penyajian yang sangat menarik dengan menggabungkan teks, audio, animasi dengan penyajian tata bahasa yang mudah dimengerti, dengan warna yang menarik dan bentuk permainan yang mudah dioperasikan, sehingga anak-anak yang hiperaktif dapat belajar lebih konsentrasi.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut :

Bagaimana membuat aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif yang mudah dipahami dan dioperasikan, sebagai sarana pembelajaran untuk anak-anak hiperaktif agar lebih konsentrasi.

### 1.3. Batasan Masalah

#### a. Fitur atau Fasilitas yang tersedia

Fitur yang tersedia dalam pemanfaatan teknologi multimedia sebagai media informasi dan sarana pembelajaran menjadi sangat luas, oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan ini, penulis membatasi permasalahan hanya mengenai perancangan media permainan dalam bentuk PaintBox dengan fasilitas seperti canvas, brush, color selector dan lain-lain serta Puzzle Game hingga 10 level, fitur atau fasilitas tersebut dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran pada anak hiperaktif agar bisa lebih konsentrasi.

#### b. Kemasan aplikasi multimedia sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan daya konsentrasi pada anak hiperaktif yaitu berupa CD Interaktif yang mudah dioperasikan serta tidak diperjualbelikan.

#### c. Software yang digunakan

Tampilan yang menarik sangat dibutuhkan dalam bentuk penyajian informasi, oleh karena itu dibutuhkan software-software pengolah teks, gambar, dan animasi. Software yang penulis gunakan antara lain : Macromedia Director MX dan Adobe Photoshop 7.0

### 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian diadakan untuk mengetahui media permainan yang cocok yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran pada anak hiperaktif sehingga lebih konsentrasi.

Diharapkan dari pembuatan aplikasi ini mendapatkan nilai tambah dalam pemanfaatan teknologi informasi. Tujuan lain yang diharapkan adalah sebagai berikut :

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang strata 1.
- b. Membuat aplikasi yang interaktif dalam bentuk CD yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk anak hiperaktif.
- c. Menerapkan ilmu yang selama ini telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta guna diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan ilmu, kemampuan serta wawasan sesuai bidang teknologi informasi.

### **1.5. Metode Penelitian**

#### **1) Sumber Data**

Sumber data yang penulis gunakan adalah dengan mengumpulkan data sebagai berikut :

- a. Data Primer, didapat dari wawancara dengan orang tua yang mempunyai anak hiperaktif dan dokter spesialis anak.
- b. Data Sekunder didapatkan dari penelitian kepustakaan dengan berusaha mengumpulkan data dari buku-buku yang berhubungan dengan masalah pada skripsi ini.

#### **2) Metode Pengumpulan Data**

##### **a. Metode Observasi / Observation**

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap anak yang hiperaktif.

b. Metode Wawancara / Interview

Penulis bertanya langsung kepada orang tua yang mempunyai anak yang hiperaktif dan konsultasi pada dokter spesialis anak tentang bentuk aktifitas yang cocok.

c. Metode Kearsipan / Documentation

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d. Metode Kepustakaan / Library

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan perbandingan.

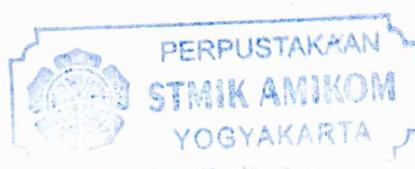
## 1.6. Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yaitu konsep dasar multimedia, komponen multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, cd interaktif sebagai sarana pembelajaran, dan perangkat lunak yang digunakan.



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

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada meliputi kelemahan sistem, kelayakan sistem, kebutuhan sistem dan perancangan dari sistem yang dibangun.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang pembahasan dengan mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, dan menulis naskah.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

