

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era yang semakin canggih seperti saat ini, teknologi sangat berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari. Hampir diberbagai bidang semua menggunakan bantuan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya, tak terkecuali di bidang pendidikan. Namun dengan teknologi yang semakin canggih, semakin banyak juga hiburan yang muncul seperti *game*. *Game* biasanya dimainkan orang-orang ketika sedang beristirahat atau menghilangkan stress setelah lelah bekerja seharian, bahkan sekarang *game* bisa jadi mata pencaharian bagi sebagian orang yang mahir memainkan jenis *game* tertentu dan mengikuti berbagai turnamen. Namun di kalangan anak-anak *game* bisa jadi penghambat belajar karena banyaknya *game* yang semakin menarik dan lebih mengasikan daripada belajar.

Dari masalah di atas maka penulis memberikan saran untuk membuat *game* edukasi. *Game* edukasi yang kami tawarkan berupa animasi 2D. Rencananya *game* edukasi 2D ini akan dimainkan pada *desktop* yang ditujukan untuk siswa kelas 4 SD.

Merekomendasikan *game* edukasi animasi 2D sebagai media penyampaian materi kepada siswa, penulis menyarankan *game* edukasi berupa animasi 2D karena dalam pembuatannya lebih efisien serta dapat mengilustrasikan sesuatu yang sulit serta tidak bisa dijangkau dengan proses belajar mengajar di sekolah karena lebih menarik dengan adanya beberapa animasi 2D yang ada di dalam *game*.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *game* animasi 2D sebagai media penyampaian materi pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Sokasari dengan berbasis *desktop*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat dirumuskan “Bagaimana membuat *game* animasi 2D sebagai media penyampaian materi untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Sokasari?”

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempersempit penelitian ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut:

- Animasi dirancang menggunakan CorelDraw X8 dan Adobe Flash Professional CS6.
- Game* memiliki 5 jenis materi. *Game* terdiri dari kumpulan soal yang terdiri dari Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam.
- Sasaran *game* untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Sokasari.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman penelitian ini, maka pembahasan ini di bagi dalam beberapa bab sesuai dengan dasar teori permasalahan.

BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka memberikan uraian dari teori dasar dalam pembuatan yang berhubungan dengan permasalahan yang ada diobyek penelitian. Teori dasar yang diambil dari literatur, data-data, serta informasi yang di dapat dari narasumber yang terkait.

BAB III: TINJAUAN UMUM

Pada bab tinjauan ini berisikan tentang tinjauan umum dari deskripsi objek, hasil pengumpulan data, analisis kebutuhan dan bagian alur pembuatan game.

BAB IV: PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi uraian tentang tahapan-tahapan pembuatan iklan dari perancangan, penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan di gunakan dalam pembuatan game edukasi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran, di sini penulis mencoba menarik kesimpulan tentang pembuatan game edukasi yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir.

