

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

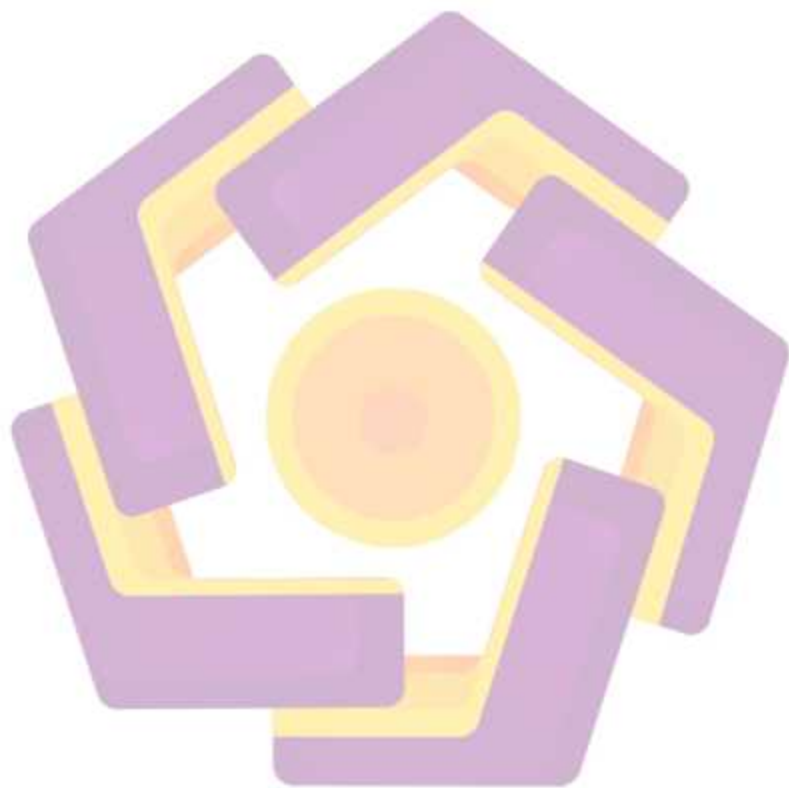
Media adalah sarana komunikasi dalam sebuah bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media juga alat bantu yang digunakan untuk dapat merangsang pikiran, perasaan dan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar, salah satunya dalam bentuk media edukasi.

Pemilihan media edukasi untuk anak harus sangat tepat dan harus mempertimbangkan dalam memilih dan menggunakan media edukasi untuk dapat mendidik anak agar berkembang dan dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak. Oleh karena itu pemilihan media edukasi harus dapat menyesuaikan dengan umur pada anak yang akan menggunakannya.

Begitu banyak cara yang dapat diterapkan didalam edukasi, berbagai macam cara tersebut dengan memanfaatkan teknologi. Karena dengan teknologi dapat digabung beberapa media didalamnya mulai dari teks, image, suara, animasi dan video. Dari teknologi dapat menghasilkan berbagai macam bentuk-bentuk edukasi yang dapat membantu dalam proses mengajar kepada anak.

Berbagai media edukasi yang bisa dikembangkan dengan teknologi, salah satunya media edukasi yang dibungkus dalam sebuah game. Kenapa game, karena Poggenpohi mengatakan "Video game adalah alat yang efektif untuk belajar karena game mampu menawarkan lingkungan hipotesis untuk siswa, Video game mengajarkan kita cara menyusun strategi, mempertimbangkan alternatif dan berfikir fleksibel" [1]. Banyak produk-produk game yang ditujukan bagi anak-anak dalam bentuk sebuah media pembelajaran dan dalam perangkatnya bisa dalam bentuk

mobile.



Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengembangkan sebuah media edukasi game karena adanya peluang dengan mengangkat judul “Perancangan dan Pembuatan Game Edukasi Mewarnai Untuk Anak-Anak Usia 5-10 Tahun Menggunakan Tools Flash Berbasis Android” untuk membantu anak-anak dalam proses belajar mewarnai gambar dan mengembangkan kreatifitas pada anak-anak.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, permasalahan yang akan diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media edukasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia 5-10 tahun.
2. Media game seperti apa yang cocok untuk anak-anak 5-10 tahun.

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang rancang akan digunakan oleh anak-anak berusia 5-10 tahun.
2. Hardware yang digunakan adalah Mobile Android  
Minimal Versi : 4.1 – 4.3  
Minimal RAM : 512mb  
Minimal Resolusi : 480 x 800 pixel
3. Software yang digunakan adalah Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Fireworks, Adobe Auditions.
4. Perancangan akan di focus kan pada Adobe Flash dan Photoshop.
5. Aplikasi yang akan di buat adalah aplikasi yang dihasilkan dari software Adobe Flash Professional.
6. Aplikasi yang akan di buat akan focus pada mewarnai gambar-gambar yang telah di sediakan dengan banyak pilihan warna.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan pengetahuan anak-anak berumur 5-10 tahun
2. Penerapan ilmu tentang mewarnai gambar-gambar.
3. Mengembangkan hobi mewarnai pada anak-anak agar tidak membosankan.
4. Dapat mengembangkan dan mengasah kreatifitas pada anak-anak
5. Penerapan ilmu yang di dapat selama kuliah tentang media flash.

#### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan game edukasi ini adalah sebagai berikut :

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan untuk tahap pembuatan game edukasi. Data yang dikumpulkan dari observasi yang dilakukan dengan cara :

1. Studi Pustaka

Mempelajari sumber pustaka yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literatur-literatur tentang media edukasi mewarnai khusus untuk anak-anak

2. Media Browsing

Melakukan pengumpulan data dan melakukan observasi perbandingan dari media edukasi mewarna untuk anak-anak yang sudah ada.

**1.5.2 Metode Analisis**

Melakukan analisis pada system informasi lama untuk mendapatkan masalah utama yang akan dijadikan pertimbangan dalam pembuatan system baru.

**1.5.3 Metode Perancangan**

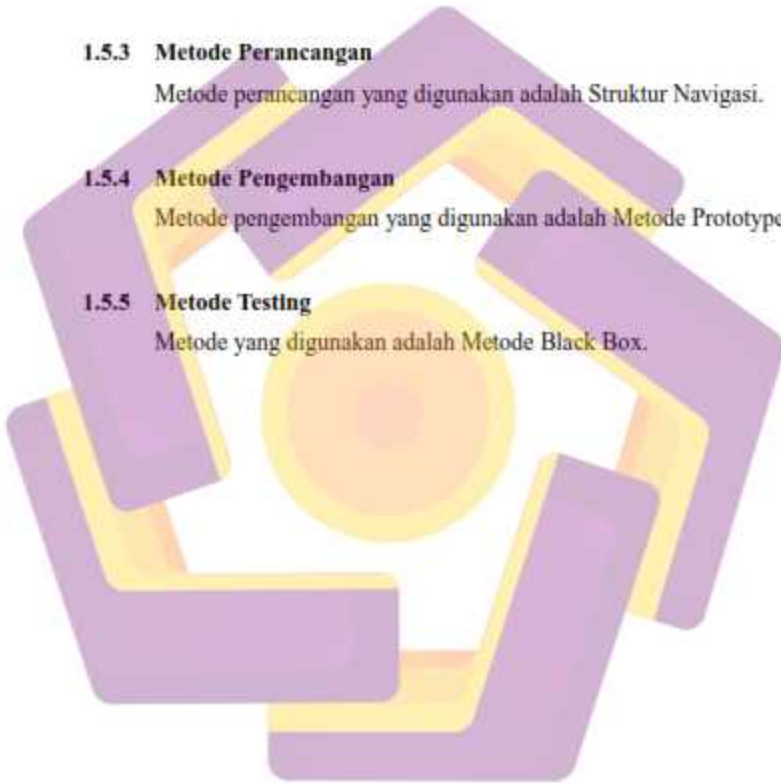
Metode perancangan yang digunakan adalah Struktur Navigasi.

**1.5.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan yang digunakan adalah Metode Prototype.

**1.5.5 Metode Testing**

Metode yang digunakan adalah Metode Black Box.



## **1.6 Sistematika Penulisan**

penulisan tesis ini terditiatas 5 (lima) bab, dimana setiap bab saling berhubungan satu dengan yang lain sesuai dengan urutan permasalahan yang akan dibahas. Garis besar susunan penulisannya adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tentang tinjauan pustaka, dasar teori, metode analisis

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Menguraikan dengan detail mengenai perencanaan perangkat lunak yang berhubungan dengan metode pembangunan system dari aplikasi yang dibuat.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang implementasi rancangan system dalam bentuk perangkat lunak dan hasil yang diperoleh dari implementas isistem dan metode pembangunan sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan laporan skripsi, dan saran-saran untuk pengembangannya.