

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

*Game* merupakan hiburan yang digemari oleh banyak masyarakat. Permainan *games* komputer bermanfaat untuk mengenalkan anak pada teknologi informasi sekaligus dapat melatih perkembangan otak dan motorik anak. *Game* edukatif merupakan metode pembelajaran terbaru yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan membuat anak menjadi aktif.

Pengenalan Nusantara pada anak penting untuk memberi pengetahuan mengenai Indonesia yang kaya akan segala hal, dari budaya, pariwisata dan keindahan. Dengan adanya wawasan atau pengetahuan mengenai Nusantara anak akan menyadari betapa kayanya negerinya serta menumbuhkan kecintaan terhadap tanah air dalam dirinya.

Media belajar interaktif berupa *game* lebih mampu dalam meningkatkan daya pikir manusia (Dr. Arthur F. Kramer), sehingga dengan adanya *game* yang disisipi nilai edukatif di dalamnya diharapkan bisa lebih efektif untuk belajar.

Melihat banyaknya jenis *game* yang beredar mengadopsi unsur dari luar negeri, penulis akan membuat *game* dengan jenis petualangan yang bertujuan untuk membantu anak dalam mengenal Nusantara. *Game* ini diimplementasikan pada *Personal Computer* dengan sifat *offline*. *Game* ini berbasis dekstop dan dibangun menggunakan *software Macromedia Flash*

karena animasi dan gambar yang dibuat dengan program ini berbasiskan vektor sehingga kualitasnya baik, selain itu hasil dari program ini tidak membutuhkan komputer dengan spesifikasi yang tinggi, program ini mampu membuat aplikasi menjadi satu file.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat *game* yang menarik dan interaktif, serta mempunyai nilai edukatif dalam pengenalan Nusantara bagi anak.

## 1.3. BATASAN MASALAH

Keterbatasan pengetahuan penulis serta agar *game* tidak menyimpang dari tujuan, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut:

1. *Game* yang akan dibuat dalam program bertema pengenalan terhadap Nusantara meliputi lima pulau besar di Indonesia, 33 provinsi di Indonesia, tempat-tempat terkenal serta beberapa adat dengan *sound* lagu-lagu Nasional serta lagu-lagu daerah.
2. *Software* utama untuk membuat program adalah *Macromedia Flash 8*
3. Pengguna program dianjurkan untuk anak SD
4. *Game* dibuat dengan sudut pandang 2 dimensi
5. *Game* bersifat *single player*
6. *Game* dibuat untuk personal komputer dan bersifat *offline*

## 1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dari skripsi ini adalah membuat media belajar interaktif berupa *game* yang mengenalkan anak dengan Nusantara.

## **1.5. MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat dari pembuatan *game* ini adalah:

1. Bagi anak

Sebagai media belajar interaktif yang berupa *game* yang memberi pengetahuan tentang Nusantara.

2. Bagi penulis

Menambah kemampuan penulis tentang pembuatan *game* menggunakan *Macromedia Flash*.

## **1.6. SISTEMATIKA LAPORAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab I menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan laporan penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab II akan memuat tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori tentang aplikasi ini.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada Bab III dijelaskan mengenai obyek penelitian, metode pengumpulan data, alat penelitian, alur penelitian, bagan alir program dan perancangan program.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV akan menyajikan tentang program aplikasi *game* Nusantara hasil penelitian yang telah dilakukan beserta pembahasannya.

#### BAB V PENUTUP

Pada Bab V membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.