

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan *game* begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari *game strategi, adventure, arcade, puzzle, sport*, dll yang dikemas dalam *playstation game, PC game* maupun *mobile device* dan akan sangat menarik bagi setiap orang terutama bagi anak-anak. Pada dasarnya *game* diciptakan sebagai sarana hiburan saja, tetapi akan lebih baik jika *game* diciptakan untuk sarana belajar supaya anak-anak bisa lebih kreatif dalam berfikir.

Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sesungguhnya. *Game* sangat berpotensi untuk menumbuhkan kembali motivasi belajar anak yang mengalami penurunan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Randel pada tahun 1991 tercatat bahwa pemakaian *game* sangat bermanfaat pada materi-materi yang berhubungan dengan matematika, fisika dan kemampuan berbahasa (seperti studi sosial, biologi dan logika).

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan ini komputer merupakan alat yang sudah

tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari beberapa penelitian dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media yang melibatkan komputer ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar.

Penerapan *game* untuk media pendidikan atau yang disebut *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Pembantu Rektor III ITS, Suasmoro mengungkapkan *game* edukasi ini perlu dikembangkan dan seharusnya *game* tidak hanya menyenangkan tapi juga dapat mendidik. Melihat kepopuleran *game* tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan *game* dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum. *Game* harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan.

Gitar merupakan alat musik berdawai yang banyak digemari masyarakat pada umumnya. Dilihat dari segi permainan terutama pada genre musik pop dan *rock*, permainan pemain gitar amat menonjol karena permainannya biasanya digunakan untuk mengisi transisi sebuah lagu sehingga tidak menutup kemungkinan masyarakat menilai pemainnya dijadikan sebagai sosok idola. Ketertarikan masyarakat dalam mempelajari instrumen ini dapat dikatakan cukup tinggi, sehingga menyebabkan adanya pembelajaran instrumen gitar.

Banyak metode pembelajaran dalam mempelajari instrumen ini. Dalam mempelajari instrumen gitar dapat dilakukan secara otodidak seperti melihat orang lain kemudian menghafal gerakan nada yang dimainkan, melihat buku atau

modul pembelajaran. Ada pula untuk mempelajari instrumen gitar dengan cara didampingi instruktur, baik melalui lembaga formal maupun lembaga nonformal seperti kursus-kursus musik.

Sebelumnya sudah pernah ada aplikasi yang di dalamnya menjelaskan tentang berbagai macam kord-kord dasar pada instrumen gitar. Mengacu pada aplikasi tersebut, maka penulis membuat konsep yang lebih menarik yaitu membuat aplikasi pengenalan kord-kord dasar instrument gitar berbasis *game* edukasi. Konsep dari *game* edukasi ini sendiri lebih menonjolkan pada gambar dan desain yang menarik dan mudah dipahami bagi pengguna *game* edukasi ini. Meskipun *game* edukasi ini pada dasarnya mengenalkan kord gitar, tetapi *game* ini juga memasukkan permainan-permainan yang menarik, sehingga orang yang memainkan *game* edukasi ini tidak mudah bosan.

Game ini sendiri dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* sehingga *game* ini belum bisa digunakan pada handphone ataupun smartphone. Tujuan dari dibuatnya *game* edukasi ini untuk menunjukkan bahwa *game* tidak hanya untuk sekedar hiburan semata namun dengan *game* kita juga bisa belajar, sehingga dengan adanya *game* edukasi seperti ini dapat meningkatkan minat belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi game edukasi pengenalan kord gitar tingkat lanjut menggunakan Aobe Flash CS6.
2. Bagaimana *game* ini dapat di mengerti oleh semua user.
3. Bagaimana *game* ini bisa bermanfaat dalam berlatih bermain gitar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar pembahasan dapat lebih terfokus, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada adalah :

1. *Game* ini hanya mengenalkan akor-akor dasar instrument gitar saja.
2. *Software* yang digunakan yaitu *Adobe Flash Professional CS6*.
3. *Game* ini bersifat statis, yang hanya bisa di mainkan pada komputer saja.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diinginkan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

1. Membangun aplikasi *game* edukasi yang *user friendly* sehingga diminati oleh pengguna.
2. Mengimplementasikan teknik-teknik apa saja yang diguakan dalam memainkan *game* edukasi ini kepda pemula.
3. Menjadikan *game* edukasi sebagai metode belajar yang menyenangkan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharpkan dapat digunakan sebagai bahan belajar yang menyenangkan untuk pengguna dalam mengenal akor-akor gitar.

Dengan penyesuaian tertentu, metode yang digunakan mungkin juga dimanfaatkan untuk poses belajar dan mengajar di sekolah maupun di rumah oleh para guru maupun orang tua.

Dari hasil penelitian ini juga diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap *game edukasi* dan dapat dikembangkan kearah yang lebih baik.

F. Sistematika Penulisan

Uraian singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Memaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan Skripsi.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang Perancangan game dengan menggunakan *software* aplikasi Macromedia Flash

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan mengenai kebutuhan *hardware*, *software* serta mengenai arsitektur dan proses publikasi *game*, yaitu cara penggunaan *game*.

BAB V PENUTUP

Mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan penulisan Skripsi ini, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang.