

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* sangat pesat di media elektronik karena *game* merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan. Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang. *Game* merupakan sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan. *Game* merupakan fenomena global. Permainan elektronik yang menggunakan media *computer*, *phone seeluller* maupun konsol seperti *playstation* atau *x-box* sudah menjamur kemana-mana. Bisnis *game* juga sudah merambah kemana-mana.

Game memiliki berbagai macam jenis atau yang dikenal dengan istilah *genre*, salah satunya adalah *game* edukasi dengan konten pendidikan. *Game bergenre* edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain. Sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi atau pelajaran yang disajikan. Tanpa disadari *game* dapat mengajarkan banyak ketrampilan dan *game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan. *game* merupakan *potential learning environments*. Bermain *game* merupakan sebuah literatur baru dalam pendidikan.

Menurut Randel (1991), *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).

Game merupakan sebuah tools yang efektif untuk mengajar karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang efektif digunakan dalam penguatan pada level-level yang sulit. Game edukasi berhasil diterapkan untuk pendidikan formal khususnya di militer, ilmu kedokteran, fisika, training dan lain sebagainya.

Model *game* edukasi yang merupakan perpaduan antara *instructional content* dan karakteristik game terbukti mampu meningkatkan motivasi pemain game serta mendapatkan keluaran ilmu pengetahuan ketika process pembelajaran game itu berlangsung.

Pembuatan *game* edukasi dapat dilakukan dengan berbagai software yang ada dan banyak dijumpai di pasaran. Salah satu software itu adalah flash. Di Internet banyak sekali website yang menyediakan *tutorial gratis* maupun yang berbayar untuk flash itu sendiri. Flash dapat dijadikan alternatif karena *Flash* adalah software yang sangat fleksibel untuk membuat sebuah game yang menghibur dan memiliki nilai pendidikan.

Berdasarkan fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan game edukasi tersebut pada penelitian dengan judul **”PERANCANGAN GAME EDUKASI TENTANG BINATANG DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3”**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang game “Edukasi Tentang Binatang Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3“?
2. Bagaimana mengimplementasikan game edukasi “Edukasi Tentang Binatang Menggunakan Adobe Flash CS3“?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS3* . Rancangan ini diharapkan dapat memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain. Sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.
2. Mengimplementasikan hasil pembuatan game edukasi tentang binatang pada anak-anak sebagai media pembelajaran .

D. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah berkaitan dengan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Game yang dirancang khusus anak-anak dan didalam game ini ada beberapa permainan tebak-tabakan serta menyebutkan berbagai macam nama binatang.
2. *Game* menggunakan bahasa Indonesia sederhana yang diucapkan sehari-hari.

3. Konten dalam ini hanya berisi penjelasan tentang sifat dan habitat hewan serta berbagai informasi tentang binatang dengan materi yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak.
4. Game berupa *offline* game.
5. Konsep yang digunakan adalah bernuansa animasi. Untuk itu, digunakanlah *Adobe Flash CS3*.

E. Manfaat Menelitian atau Perancangan

Dengan penelitian tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan suatu rancangan game edukasi tentang bintang yang menarik dan layak untuk media pembelajaran anak - anak dalam belajar. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi penulis untuk mengikuti perkembangan teknologi yang cepat berkembang.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran isi laporan ini, penulis akan menguraikan susunan laporan secara garis besar yang terdiri dari lima bab, dimana setiap babnya akan dibagi menjadi beberapa sub bab. Sistematika penulisan ini dibuat tersusun dengan tujuan agar mudah dipahami oleh semua pihak. Adapun susunannya sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah pemilihan judul “Perancangan Game Edukasi Tentang Binatang Dengan Menggunakan “ *Adobe Flash CS3* ” , rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan mengurai teori-teori yang mendasari pembahasan tentang game edukasi, sejarah game, pengertian game, definisi game, jenis – jenis game dan pengenalan *Adobe Flash CS3, Coreldraw X3*.

BAB III: METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang metode/desain penelitian atau perancangan, yaitu langkah-langkah yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan penelitian atau perancangan, mulai dari munculnya ide sampai penulisan laporan perancangan.

BAB IV: ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tahapan analisis dan desain game edukasi. Lalu dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah game sudah sesuai dengan kebutuhan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penyelesaian masalah dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.