

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang untuk mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantu mereka dalam belajar. Munculnya berbagai macam game, termasuk game edukasi juga dipengaruhi oleh semakin berkembangnya teknologi di sekitar kita.

Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang. Karena teknologi adalah salah satu penunjang kemajuan manusia. Di banyak belahan masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi. Hal ini juga berdampak tak terkecuali pada bidang pendidikan. Dunia pendidikan jaman sekarang telah semakin canggih pada pelaksanaannya. Tidak hanya menggunakan papan tulis dan kapur, namun telah beralih pada komputer dan proyektor. Para pendidik pun semakin mudah dalam membagikan ilmunya dengan bantuan teknologi, salah satunya yang dikenal dengan nama internet. Melalui internet, pendidik dan murid tidak harus bertatap muka dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan dapat melakukannya secara online di tempat masing-masing.

Selain membawa banyak manfaat, teknologi juga menimbulkan masalah dalam dunia pendidikan. Dengan teknologi yang semakin canggih tersebut, semakin banyak pula permainan-permainan bermunculan. Ditambah gadget canggih yang semakin banyak diproduksi, yang membuat sebuah

handphone yang dulunya hanya bisa digunakan untuk menelepon dan mengirimkan pesan singkat, menjadi suatu alat yang lebih sering digunakan untuk bermain. Hal ini tentunya dapat menjadi godaan bagi anak-anak sehingga lebih memilih untuk bermain daripada belajar.

Dengan ini saya membuat suatu Aplikasi yang nantinya dapat digunakan anak-anak sebagai media pembelajaran yang bisa anda download nanti di Play Store dengan judul “Mengenal Kalimantan ”.Yang nantinya diharapkan mampu memberikan wawasan tentang mengenal pulau Kalimantan tersebut.

## 1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan kebudayaan daerah kalimantan kepada pelajar dan masyarakat umum.
2. Ingin menambah wawasan kepada pengguna tentang kesenian dan budaya di kalimantan melalui media pembelajaran berbasis mobile.
3. Mengingatkan pentingnya kebudayaan kita.

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma III Program Studi Manajemen Informatika Pada AMIK BSI Pontianak.

## 1.3. Metode Penelitian

Dalam menunjang penulisan Tugas Akhir ini, penulis melakukan beberapa metode penelitian, sebagai berikut:

### A. Metode Pengembangan Multimedia

Metode yang akan penulis terapkan dalam pengembangan aplikasi permainan ini adalah model pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahapan (Sutopo dalam Munir, 2013:104), yaitu:

#### 1. Konsep (*Concept*)

Dalam tahap ini penulis menentukan tujuan, kegunaan dan siapa saja yang menjadi sasaran dalam pembuatan aplikasi permainan ini. Dalam hal ini penulis bertujuan ingin memperkenalkan pengetahuan tentang kalimantan.

2. Desain (*Design*)

Merupakan sebuah tahapan yang difokuskan pada desain pembuatan karakter dan tampilan, yang akan di terapkan pada pembuatan permainan mengenal kalimantan.

3. Pengumpulan data (*Material Collecting*)

Merupakan tahapan dimana penulis mengumpulkan bahan untuk pembuatan permainan mengenal kalimantan seperti lambang, tarian, pakaian, senjata tradisioanl, rumah adat dan merekam suara.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahapan pembuatan bahan, objek serta pembuatan aplikasi permainan itu sendiri, yang menggunakan perangkat lunak pendukung seperti *Construct 2* dan *Coreldraw x7*.

5. Pengujian (*Testing*)

Tahapan dimana penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi permainan mengenal kalimantan yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai harapan.

6. *Distribution*

Pada tahap ini penulis melakukan *export* data menggunakan *software* tambahan cardova dan cocon io sebagai media penyimpanan untuk bisa digunakan dalam bentuk file apk untuk *android*.

## B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam memperoleh data-data dan keterangan yang berhubungan dengan penulisan tugas akhir ini, penulis melakukan beberapa cara, yaitu:

### 1. Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan secara langsung di kalangan masyarakat umum dan pelajar. Untuk melihat dan menilai pembuatan game edukasi ini

### 2. Kuisisioner

Dalam metode ini penulis melakukan kuisisioner kepada pelajar dengan tingkatan usia 12 tahun dan seterusnya.

### 3. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk dijadikan sebagai referensi dalam penulisan tugas akhir ini.

## **1.4. Ruang Lingkup**

Mengingat luasnya kemungkinan pembahasan topik yang diambil, maka akan dibatasi ruang lingkup agar pembahasan dapat lebih terarah dan tujuan penelitian ini dapat tercapai. Adapun ruang lingkup yang dipakai dalam penelitian ini meliputi:

### 1. Aplikasi ini dinamakan “Mengenal Kalimantan”

dari game ini akan bercerita tentang kebudayaan daerah pulau kalimantan.

2. Aplikasi game “Mengenal Kalimantan” akan membahas materi sejarah tarian, pakaian, senjata tradisional, dan rumah adatnya serta quis didalamnya .
3. Aplikasi game” Mengenal Kalimantan” akan dirancang meliputi teks, gambar, suara, dan animasi.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika untuk mempermudah mengetahui pokok-pokok penulisan Tugas Akhir ini yaitu:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas tentang masalah pokok secara umum mengenai pemilihan judul, maksud dan tujuan penulisan, metode penelitian, ruang lingkup permasalahan dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas tentang konsep dasar animasi dan teori pendukung yang berhubungan dengan pembuatan proyek Tugas Akhir ini.

#### **BAB III PEMBAHASAN**

Membahas tentang analisa kebutuhan secara umum, perancangan desain perangkat lunak dan implementasi serta pengujian proyek Tugas Akhir ini.

#### **BAB IV PENUTUP**

Membahas mengenai kesimpulan Tugas Akhir serta saran-saran yang membangun dari Tugas Akhir ini.