

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebersihan lingkungan menjadi salah satu faktor utama demi berlangsungnya yang bersih, sehat, dan nyaman. Terhindar dari berbagai macam penyakit sangat di inginkan oleh setiap orang. Dalam menjaga kebersihan lingkungan hidup tidak hanya diri kita sendiri, tetapi juga masyarakat, dan juga pemerintah. Kurangnya perhatian masyarakat terhadap lingkungan sangat familiar untuk saat ini. Kebanyakan dari mereka berfikir secara parsial dan hanya ingin menguntungkan diri sendiri seperti contohnya pembuangan sampah yang tidak pada tempatnya. Banyak juga anak di bawah umur yang suka membuang sampah tidak pada tempatnya.

Salah satu agar tercapainya kebersihan lingkungan yaitu dengan mengajarkan kepada anak usia dini sampai orang dewasa agar lebih mengenal seberapa pentingya kebersihan lingkungan dan mengenalkan *game* Jaga kebersihan karena dengan bermain *game* jaga kebersihan bisa saja membuat anak – anak serta orang dewasa menjadi lebih sadar terhadap lingkungan.

Game adalah sarana untuk bermain juga bisa untuk media untuk edukasi pada anak dengan hal yang lebih menyenangkan dengan lebih santai dalam memainkan game. Dengan ini juga bisa mengetahui tentang seberapa pengetahuan anak tersebut, kemampuan konsentrasi dan yang terpenting adalah pengetahuan dari anak

tersebut. Berdasarkan uraian diatas maka judul tugas akhir “Mengenalkan Macam – Macam Sampah Melalui Game Berbasis Android”. Game yang dibuat mengacu pada kebersihan lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu Bagaimana merancang dan membuat sebuah game Mengenalkan Macam – Macam Sampah Melalui Game Berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi permasalahan dalam perancangan dan pembuatan game Mengenalkan Macam – Macam Sampah Melalui Game Berbasis Android. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut

1. Game ini hanya dapat dimainkan secara single player
2. Aplikasi ini di buat khusus untuk anak usia Minimal 7 tahun.
3. Aplikasi ini menggunakan tampilan grafik 3D.
4. Aplikasi ini di bangun berbasis Android.
5. Game ini berupa edukasi yang akan mengajarkan pada anak – anak terhadap kebersihan lingkungan.
6. Game ini memiliki macam macam sampah di dalamnya yang mana ada sampah Organik, sampah Anorganik, dan Sampah B3 masing masing 15 macam sampah.

7. Game ini mempunyai tingkat kesulitan berdasarkan dari sampah, setiap levelnya akan semakin banyak macam macam dari sampah tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini dirancang untuk mengenalkan kebersihan untuk semua usia bagi yang memainkannya.
2. Menjadikan aplikasi sebagai media belajar dan bermain yang menarik dan juga untuk mengenalkan kebersihan lingkungan.

Menciptakan pola pengenalan permainan yang menarik untuk dimainkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian antara lain adalah:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat menambah pengetahuan akan pentingnya kebersihan lingkungan.
 - b. Sebagai prasyarat kelulusan tugas akhir jurusan Teknik Multimedia dan Jaringan.
2. Manfaat bagi Masyarakat Umum dan IT
 - a. Game ini dapat memberikan pengetahuan tentang kebersihan lingkungan.

- b. Dapat membedakan macam macam sampah.
- c. Agar dapat menjaga kebersihan lingkungan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Studi Pustaka
2. Perancangan Game
3. Evaluasi Game
4. Metode Dokumentasi (Kearsipan)

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan beberapa bab yaitu:

- Bab I Pendahuluan
- Bab II Landasan Teori
- Bab III Analisis dan Perancangan Sistem
- Bab IV Implementasi dan Pembahasan
- Bab V Penutup
- Daftar Pustaka