

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Peminat aplikasi maupun game yang bersifat desktop meningkat seiring dengan banyaknya aplikasi atau game yang diproduksi. Mulai dari game yang bertema petualangan, olah raga, hingga balap. Kebanyakan game tersebut hanya memberikan kesan hiburan dan bukan game yang bersifat edukasi. Hal inilah yang melatarbelakangi dibuatnya suatu game berbasis desktop yang bertema edukasi yang di dalamnya berisi berbagai pertanyaan untuk anak yang akan menginjak jenjang sekolah dasar, misalnya berhitung, pengenalan , gambar , dan yang menjadi pilihannya, karena menjadi landasan dasar untuk anak usia tersebut. Game edukasi dekstop ini mengambil tema game ular tangga. Permainan yang sudah banyak dikenal dari berbagai kalangan. Cara permainannya pun hampir sama, yang membedakan dengan permainan ular tangga biasa yaitu dengan adanya fasilitas tanya jawab antar orang tua dan anak dalam game ini.

Pentingnya memancing interaksi positif anak sejak dini untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan kemampuan bersosialisasi. Penulis memilih media game karena game adalah media yang menarik untuk belajar tanpa menghilangkan aspek – aspek bermain. Kemampuan yang khusus ingin dikembangkan dalam aplikasi ini adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif tersebut adalah kemampuan seseorang untuk melakukan

aktivitas sehari-hari, baik berpikir, mengingat dan mengambil keputusan. Kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak.(Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1991)

1.2 Perumusan masalah

Berdasar pada latar belakang, rumusan masalah yang terdapat pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat game edukasi ini dapat membantu orang tua dalam berinteraksi dengan anaknya dalam memberikan nilai edukatif.
2. Bagaimana menerapkan pembelajaran visual dalam proyek ini.
3. Bagaimana menciptakan komunikasi visual dengan adanya game edukasi ini.

1.3 Tujuan Dan Manfaat

Berdasarkan dari permasalahan yang telah di rumuskan di atas, maka pembahasan ini mempunyai tujuan yaitu :

1. Untuk membantu orang tua berinteraksi dengan anaknya dalam memberikan pembelajaran secara visual.
2. Untuk menciptakan pembelajaran secara visual.
3. Untuk menciptakan komunikasi secara visual.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlukan batasan-batasan yang sebagai berikut :

1. Aktor dalam game ini adalah admin dan user. Yang dimaksud user adalah pemain 1 dan 2.
2. Game ini hanya menggunakan 1 dadu.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian laporan ini adalah:

5.1.1 Melakukan Survey

Mempelajari dan memahami secara langsung kejadian yang ada dalam interaksi orang tua dan anak .

5.1.2 Identifikasi permasalahan

Menetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini.

5.1.3 Mendesain Sistem

Merancang sistem yang akan dibuat meliputi database yang diperlukan, proses yang ada dan tampilan yang dibutuhkan.

5.1.4 Implementasi Sistem

Pembuatan program Rancang Bangun Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Desktop dilakukan pada tahap ini.

5.1.5 Penulisan Laporan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan tugas laporan yang dijelaskan dalam dasar teori tugas akhir ini serta hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah dibuat.