

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam kehidupan masyarakat modern, komunikasi merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting terutama untuk menerima dan menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Akibat pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam waktu yang sangat singkat, informasi-informasi tentang peristiwa-peristiwa, pesan, pendapat, berita, ilmu pengetahuan, dan lain sebagainya dengan mudah diterima oleh masyarakat, sehingga media massa surat kabar, TV, film, radio, majalah, *smartphone* dan lainnya mempunyai peranan penting dalam proses transformasi nilai-nilai dan norma-norma baru kepada masyarakat. Di samping itu, media massa juga mentransformasikan simbol-simbol atau lambang tertentu dalam suatu konteks emosional.

Lingkungan keluarga merupakan aspek yang pertama dan utama dalam mempengaruhi perkembangan anak. Anak lebih banyak menghabiskan waktunya di lingkungan keluarga, sehingga keluarga mempunyai peran yang banyak dalam membentuk perilaku dan kepribadian anak serta memberi contoh nyata kepada anak. Karena di dalam keluarga, anggota keluarga bertindak seadanya tanpa dibuat-buat.

Selain faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat juga berpengaruh dalam perkembangan anak. Sekolah mempunyai peranan dalam mengembangkan potensi pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki anak,

menciptakan budi pekerti yang luhur, membangun solidaritas terhadap sesama yang tinggi, serta mengembangkan keimanan dan ketakwaan anak agar menjadi manusia yang beragama dan beramal kebajikan.

Lingkungan masyarakat mempunyai peranan dalam mengembangkan perilaku dan kepribadian anak. Dalam masyarakat anak bergaul dengan teman sebayanya maupun yang lebih muda atau bahkan yang lebih tua. Dari pergaulan inilah anak akan mengetahui bagaimana orang lain berperilaku dan anak dapat mengetahui peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam masyarakat serta anak dapat berpikir dan mencari penyelesaiannya.

Seperti yang kita ketahui di zaman sekarang ini tingkat kejahatan terhadap anak-anak setiap tahunnya itu meningkat, merupakan permasalahan yang tidak bisa di biarkan begitu saja. Karena banyak sekali korban yang kehilangan masa-masa tumbuh emas mereka diusia muda dikarenakan mengalami hal yang tidak di inginkan, contohnya kasus pencabulan, penculikan, kekerasan dll.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyatakan, kekerasan pada anak selalu meningkat setiap tahun. Hasil pemantauan KPAI dari 2011 sampai 2014, terjadi peningkatan yang signifikan. “Tahun 2011 terjadi 2178 kasus kekerasan, 2012 ada 3512 kasus, 2013 ada 4311 kasus, 2014 ada 5066 kasus,” kata Wakil Ketua KPAI, Maria Advianti kepada Harian Terbit, Minggu (14/6/2015).

Seiring dengan perkembangan teknologi dibidang *smartphone*, *tablet* dan sejenisnya dari tahun ketahun semakin maju dan terus meningkat. Hal ini membawa dampak positif dibidang, informasi dan komunikasi. Dengan aktifitas

yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Dengan adanya teknologi *smartphone*, *tablet* dan sejenisnya digenggam, kita dapat memberikan solusi dan kemudahan dalam berkomunikasi guna membantu untuk menyelesaikan pekerjaan, dimana sekarang perkembangan teknologi *smartphone*, *tablet*, dan sejenisnya ini diikuti dengan semakin banyaknya penerapan aplikasi yang menggunakan sistem operasi android.

Game merupakan fasilitas yang sangat baik, tidak hanya untuk hiburan saja melainkan sangat berguna untuk edukasi. *Game* juga sarana yang sangat baik untuk menambah kecerdasan dan kreatifitas pemain.

Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi dengan judul **“PERANCANGAN GAME EDUKASI MENGENAL LINGKUNGAN SOSIAL BERBASIS ANDROID”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut yang menjelaskan tentang perkembangan teknologi *smartphone*, dan juga lingkungan sosial yang kurang baik, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana merancang sebuah game edukasi berbasis android tentang lingkungan sosial yang baik dan menarik sehingga mudah dipahami.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar tema dan judul penelitian, maka penulis menerapkan batasan masalah yang akan di bahas penelitian ini meliputi:

1. Game edukasi yang dibangun berisi pengenalan lingkungan sosial (keluarga, tempat tinggal, tempat ibadah dan transportasi), Game edukasi yang dibuat dikhususkan untuk anak-anak usia 4-8 tahun.
2. Perancangan game berupa media pembelajaran mengenal lingkungan.
3. Perancangan media pembelajaran menggunakan *software adobe flash CS6*.
4. Aplikasi dapat berjalan di *smartphone* android dengan OS minimal 4.4 Kitkat.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa dan mengenalkan lingkungan sosial yang baik pada anak-anak.
2. Merancang game edukasi mengenal lingkungan sosial.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai alat bantu pengenalan lingkungan sosial yang baik dengan media yang baru yaitu *smartphone*.

2. Menambah wawasan orang tua maupun anak terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran dan bermain.
3. Mengasah pengetahuan anak-anak tentang lingkungan sosial yang baik dan benar.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan laporan kerja praktek ini dibagi menjadi (enam) bab, berikut ini penjelasan masing-masing bab :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Di dalam bab berisi tentang teori-teori dasar penulisan dalam penulisan skripsi ini, yang meliputi pengertian tentang perancangan game edukasi berbasis multimedia, alat bantu *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menguraikan tentang metode atau cara penelitian yang di gunakan dalam merancang game edukasi.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini memuat analisis tentang lingkungan anak-anak pada umumnya serta kegiatan apa saja yang dilakukan oleh anak usia 4-8 tahun dan bagaimana merancanginya sehingga menjadi Game edukasi.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini merupakan bagaimana rancangan di implementasikan menggunakan Adobe Flash dan pengujian terhadap game.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan dengan hasil-hasil penelitian tersebut.