

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini telah berkembang dengan pesat, khususnya teknologi *mobile* merupakan bagian yang familiar dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Selain ukurannya kecil, dapat memudahkan komunikasi secara verbal dan cepat. Teknologi *mobile* telah menawarkan potensi multimedia yang berkualitas untuk kepentingan edukasi.

Saat ini lagu nasional sudah mulai dilupakan, pada zaman sekarang banyak sekali anak yang kurang berminat dalam mempelajari lagu nasional, apalagi dengan maraknya lagu yang ber-*genre* pop, rock, dangdut yang bertemakan cinta, putus cinta, cacian, keluhan, sehingga pengetahuan tentang lagu nasional kurang luas dan terkadang ada beberapa anak yang tidak hafal, lupa lirik atau tidak tahu sama sekali tentang lagu-lagu nasional dikarenakan kurang menariknya minat anak untuk mempelajari tentang lagu-lagu nasional tersebut.

Untuk itu dibuatlah suatu aplikasi berupa *game* berbasis *mobile* dengan sistem operasi Android yang berisi tentang “Pengenalan lagu-lagu Nasional” dengan menggunakan Adobe Flash. Aplikasi ini memiliki kelebihan yaitu dapat menampilkan lirik lagu beserta video, agar anak-anak bisa belajar dengan cara melihat dan mendengarkan, serta memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat anak untuk mempelajari tentang lagu-lagu nasional.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang bisa dirumuskan sesuai dengan latar belakang di atas adalah Bagaimana membuat sebuah *game* edukasi berbasis *mobile* yang dapat meningkatkan minat anak terhadap lagu-lagu nasional ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diterangkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah game edukasi pengenalan lagu-lagu nasional berbasis *mobile* dengan menggunakan Adobe Flash.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan aplikasi *game* ini adalah sebagai berikut:

- *Game* yang dibuat berbasis *mobile* dengan System Operasi Android dibangun menggunakan Adobe Flash bergrafik 2D dan berjalan secara *Offline*.
- *Game* ini ber-*genre Education* berlatar belakang tentang lagu-lagu nasional, dibuat untuk anak kisaran usia 6 – 12 tahun dan hanya dapat dimainkan oleh 1 pemain.
- *Game* ini terdapat 3 level.  
Pada setiap level terdapat 3 sesi *Quiz*.
  - Sesi 1 sambung lirik lagu.
  - Sesi 2 tebak judul lagu.
  - Sesi 3 tebak pencipta lagu.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dalam pembuatan aplikasi *game* ini adalah :

- Bagi pengguna bisa mendapatkan pengetahuan tentang lagu-lagu nasional, selain itu juga bisa dijadikan sebagai sarana hiburan.
- Dapat membantu institusi pendidikan tingkat Sekolah Dasar dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih interaktif, khususnya dalam pengenalan lagu-lagu nasional.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Beberapa Metode yang digunakan untuk memperoleh data-data yang diperlukan selama pembuatan Tugas Akhir ini antara lain :

### 1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian : Malang

Objek : Anak-anak usia 6 – 12 tahun

Waktu Penelitian : 1 September 2015 – Selesai

### 1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat yang digunakan untuk penelitian adalah PC atau laptop, aplikasi pendukung (Sistem Operasi Windows 7, Adobe Flash CS6, CorelDraw X6, Microsoft Office, Adobe AIR for Android.) Buku penunjang untuk membantu pengerjaan penyelesaian Tugas Akhir.

### 1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

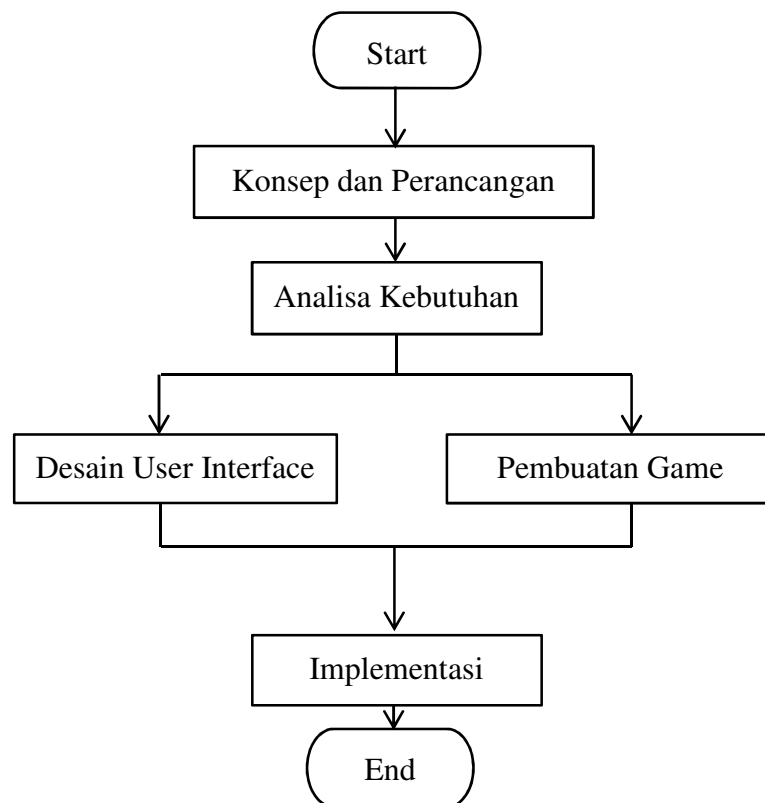
Pengumpulan data dan informasi dapat diperoleh dengan membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber yang berkaitan dengan tugas akhir ini, baik berasal dari buku maupun dari internet yang berkaitan dengan lagu-lagu nasional.

#### 1.6.4 Analisis Data

Pada tahap ini setelah melakukan pengumpulan data dan informasi, dilakukan suatu analisa untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi untuk mendukung pembuatan game sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

#### 1.6.5 Prosedur Penelitian

pelaksanaan penelitian secara terperinci dan digambarkan dalam bentuk diagram alur sebagai berikut:



Gambar 1.1 Prosedur Penelitian

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari penyusunan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Ruang Lingkup, Metodologi, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Menjelaskan mengenai teori-teori yang mendukung dan digunakan sebagai dasar dalam memecahkan masalah, teori-teori tersebut diambil dari literatur yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi sebagai sarana pendukung dari tugas akhir.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Membahas analisa, rancangan dan gambaran teknis aplikasi permainan. Selain itu, menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mendesain suatu aplikasi permainan.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan tentang kebutuhan software dan hardware yang digunakan, unjuk kerja sistem, implementasi dan pembahasan pada bagian-bagian penting yang disertai dengan segmen program.

### **BAB V PENUTUP**

Membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan tugas akhir dan juga beberapa saran yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan selanjutnya.