

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Banyak cara untuk menyampaikan pembelajaran positif kepada anak. Salah satunya adalah melalui dongeng. Dongeng adalah kisah yang disampaikan dengan cara bercerita, namun cerita tersebut tidak nyata. Fabel merupakan salah satu jenis dongeng yang memanfaatkan karakter binatang dalam cerita. Seorang pengarang fabel sering mengikatkan benak mereka dengan *prototipe* yang mereka pikir sesuai dengan penampakan fisik sang binatang. Misalnya Kelinci itu lincah, cepat, dan kadang-kadang licik, Kancil identik dengan cerdik, serta Serigala itu jahat. Melalui dongeng anak juga akan belajar merasakan dari apa yang dialami tokoh cerita.

Dongeng memiliki banyak manfaat diantaranya dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, mampu mengembangkan imajinasi, meningkatkan minat baca, dan berbagai keungulan lain. Dongeng juga bisa menjadi perantara sangat efektif untuk pendidikan, baik akhlaq, moral maupun ilmu-ilmu pengetahuan lain. Salah satu dongeng masyarakat yang sangat populer hingga saat ini adalah dongeng kancil. Dongeng ini menceritakan kecerdikan kancil dalam memecahkan masalah.

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman semakin maju. Kemajuan teknologi dapat merubah pola pikir generasi penerus bangsa. Hal ini terbukti dari pengembangan inovasi baru membangun aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah pengguna sesuai kebutuhan. Tidak hanya perkembangan aplikasi, pengembang *game* juga membuat inovasi *game* yang menarik. Perkembangan *game* sangat pesat hal ini terbukti dari banyaknya jenis *game* yang beredar dimasyarakat. *Game* banyak diminati dari kalangan usia terutama anak-anak.

Ketertarikan anak bermain *game* bisa saja melupakan dongeng- dongeng terdahulu, karena ketidak tertarikan anak dalam membaca atau mendengarkan dongeng. Maka dari itu perlu mengangkat dongeng dijadikan *game* edukasi agar nilai pesan yang terdapat dalam dongeng dapat tersampaikan dengan cara yang menyenangkan. *Game* dalam pembuatannya memanfaatkan beberapa *tools* dan sistem operasi. Perkembangan *tools* sangat berhubungan dengan sistem operasi yang dipakai. Salah satu sistem operasi yang saat ini sedang berkembang adalah android. Perkembangan sistem operasi (OS) Android yang saat ini sedang populer dalam

dunia OS mobile. Selain itu, OS Android ini juga bersifat fleksibel yang menjadi keunggulan tersendiri di dunia *game*.

Berdasarkan penjelasan diatas, muncul ide untuk membuat sebuah *game* edukasi anak yang diangkat dari cerita dongeng yang populer di lingkungan masyarakat yaitu kancil. Ketertarikan mengangkat dongeng kancil dijadikan *game* dibandingkan dengan dongeng-dongeng yang lain dengan alasan kancil memiliki karakter dengan kecerdikannya. Selain itu dongeng kancil banyak dikisahkan dalam berbagai series. Karena tidak semua dongeng kancil mengandung cerita yang tepat untuk anak, maka dipilihlah beberapa seri dari dongeng kancil dengan modifikasi sehingga aman untuk anak. Judul dongeng yang akan diangkat yaitu dongeng Kancil dan Kerbau, Kancil dan Pak Tani.

Pada cerita kancil dan kerbau dimodifikasi pada pemeran tokoh binatang dan modifikasi cerita. Dimana pemeran tokoh dalam dongeng sebelumnya adalah kancil, buaya dan kerbau. Inti dari cerita yaitu kerbau ditipu oleh buaya. Padahal kerbau sudah menolong buaya dari batang pohon yang menimpa tubuh buaya. Perbuatan buaya dibalas kancil dan akhirnya buaya tertimpa pohon kembali sedangkan kerbau berhasil meloloskan diri berkat kancil.

Modifikasi pemeran tokoh binatang pada *game* yang akan dibuat adalah kancil, kerbau dan kelinci. Isi cerita dari dogeng kancil dan kerbau adalah ketika kelinci meminta tolong kerbau untuk mengambilkan buah apel, tiba-tiba pohon apel itu tumbang menimpa tubuh kerbau. Kelinci meninggalkan kerbau. Kemudian kancil datang dan menolong kerbau.

Tidak hanya akan melakukan modifikasi pada *game* petualangan kancil dan kerbau. Tetapi *game* petualangan kancil dan Pak Tani juga akan dimodifikasi agar baik untuk anak. Karena isi cerita pada dongeng ini, kancil terkenal suka mencuri timun. Maka dari itu *game* akan dimodifikasi agar isi kandungan cerita baik untuk anak. Dimana modifikasi tersebut kancil minta maaf kepada Pak Tani karena mencuri timun Pak Tani.

Maka dari itu diangkatlah sebuah judul *Game* Petualangan Kancil 2 (Kancil dan Kerbau, Kancil dan Pak Tani) yang berisikan tentang permainan gambar, pengenalan objek dan bahasa Inggris yang disatu padukan dengan dongeng kancil yang telah diuraikan. *Game* ini akan diimplementasikan pada sistem operasi Android untuk memudahkan pengguna dalam memainkan *game* kapanpun dan dimanapun selama mempunyai device berbasis Android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana memanfaatkan kemajuan teknologi agar dapat bermanfaat sebagai nilai edukasi?
2. Bagaimana agar anak – anak pada masa sekarang ini dapat mengenal dongeng yang sudah lama dengan cara yang edukatif dan menyenangkan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari tugas akhir ini adalah:

1. *Game* ini dibuat khusus untuk anak-anak berumur 10 tahun Keatas (Sekitar Kelas 3 SD keatas).
2. *Game* ini dibuat berdasarkan beberapa seri dongeng Si Kancil yaitu, Kancil dan Kerbau, Kancil dan Pak Tani.
3. *Game* ini berisikan pembelajaran tentang huruf, gambar, dan bahasa Inggris.
4. *Game* ini tidak menyediakan high score.
5. *Game* ini dikembangkan dalam bentuk dua dimensi (2D).
6. *Game* ini diimplementasikan pada Desktop
7. *Game* ini hanya dapat diimplementasikan pada Windows untuk PC

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam tugas akhir ini adalah:

1. Membuat *game* edukasi, nilai edukasi yang dimaksud seperti, mengasah kemampuan berfikir anak dengan puzzle, mengajarkan anak mengenal benda atau objek dalam bahasa Inggris.
2. Membuat *game* edukasi dengan mengangkat beberapa seri dongeng Si Kancil.
3. Mengajarkan nilai moral positif dari dongeng yang diangkat yaitu dongeng Si Kancil melalui media *game*.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini adalah :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan *game*, dongeng, tokoh atau karakter Si Kancil, dongeng kancil, psikolog anak, Adobe Flash, ActionScript, Android, Smartphone, dan Adobe Air.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini dijelaskan langkah-langkah yang dilakukan mulai dari sebelum skripsi ini dibuat hingga skripsi telah selesai seperti studi literatur, perancangan, implementasi, pengujian dan maintenance

## BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang batasan sistem, lingkungan pengembangan, lingkungan operasional, target pengguna, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, diagram use case, skenario use case, analisis kelas, sequence diagram, diagram kelas, modifikasi dongeng, storyboard, dan scriptwriting.

## BAB V IMPLEMENTASI

Bab ini berisi implementasi, implementasi antar muka, hasil rincian pengujian, analisa pengujian

## BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi Pengujian dan Pembahasan berisikan tentang pengujian proses serta analisa dari hasil proses tersebut

## BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari tugas akhir ini dan saran yang membangun.

## DAFTAR PUSTAKA