

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital ini, perkembangan industri permainan digital atau game semakin pesat. Permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan karena kebutuhan alat-alat yang digunakan serta kesulitan dalam menemukan alat-alat yang digunakan pada era digital ini. Dengan munculnya industri game, permainan yang dilakukan tidak lagi dibatasi ruang dan waktu. Dukungan perangkat digital seperti komputer dan smartphone telah memicu perkembangan industri game sehingga permainan yang tadinya memerlukan ruang yang terbuka dapat diperkecil lingkungannya ke dalam satu perangkat digital.

Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan seseorang untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk mengisi waktu luang. Selain menjadi media hiburan, game juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran, atau kita sebut sebagai game edukasi. Game edukasi memberikan banyak manfaat bagi pemainnya, antara lain dapat merangsang pemikiran dan meningkatkan motivasi. Menurut Handriyantini dalam Molina (2014), game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Molina, masih pada penelitian yang sama menambahkan bahwa, edugame adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

Karena di era digital ini minat anak usia dini untuk belajar sangatlah minim dan mereka lebih suka bermain *gadget* bahkan hingga kecanduan untuk bermain game maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat game edukasi berbasis android, yang dapat dimainkan di berbagai *gadget* bersistem operasi android karena dengan media game edukasi lebih menarik minat anak untuk belajar.

Game yang akan dibuat ini mengajarkan anak bagaimana menyusun huruf yang benar sehingga menjadi sebuah kata sesuai dengan gambar yang tertera pada layar tersebut. Dengan dibuatnya game ini, diharapkan anak dapat lebih mengingat

dan mengerti tentang susunan huruf yang benar hingga menjadi sebuah kata dan mengenali nama benda. Sehingga aspek *kognitif* yang membutuhkan pemikiran yang lebih besar dapat diasah dan kreatifitas anak meningkat.

1.2 Tujuan

Terdapat 2 tujuan dalam penulisan laporan ini, yakni tujuan umum dan tujuan khusus, dan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan Umum

- a. Meningkatkan wawasan serta memantapkan keterampilan yang membentuk kemampuan mahasiswa dalam bekal memasuki dunia pekerjaan yang sesuai dengan program studi yang dipilih.
- b. Meningkatkan pengenalan mahasiswa pada aspek-aspek struktur organisasi, jenjang karir dan manajemen proyek dalam lapangan kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari Praktek Kerja Lapang ini adalah belajar dalam pembuatan game – game edukasi menggunakan Construct 2 sehingga dapat memperbanyak game yang mengedukasi anak – anak kecil khususnya.

1.3 Manfaat

Terdapat 2 manfaat dari Praktek Kerja Lapang , yaitu manfaat umum dan manfaat khusus, dan dapat di jelaskan sebagai berikut:

1.3.1 Manfaat Umum

Manfaat Umum dari Praktek Kerja Lapang ini adalah:

- a. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam dunia kerja.
- b. Menguji ketrampilan dan menambah pengetahuan tentang kegiatan dunia kerja.
- c. Melatih kedisiplinan kerja mahasiswa sebagai bekal tentang kegiatan dunia kerja.

- d. Mengasah dan meningkatkan kemampuan mahasiswa yang sesuai dengan program studinya.

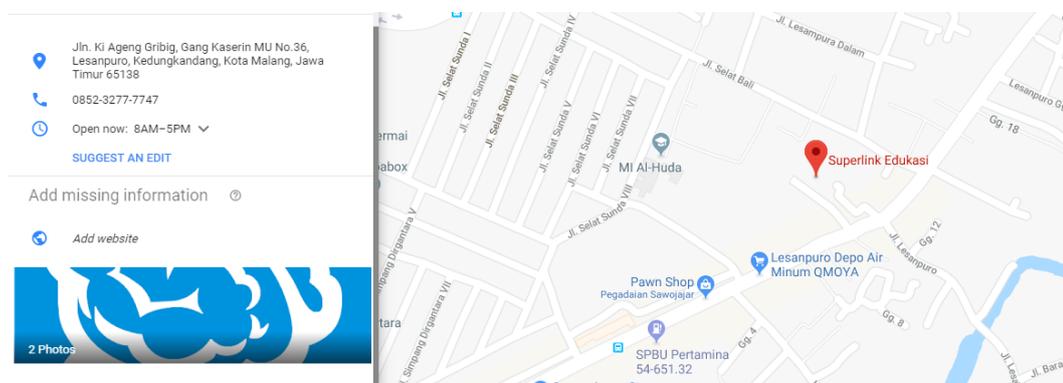
1.3.2 Manfaat Khusus

Manfaat khusus dari Praktek Kerja Lapang ini adalah:

- Menjadikan CV Multimedia Edukasi sebagai penyumbang game edukasi yang lebih baik.
- Menambah rating CV. Mutimedia Edukasi sebagai konsultan akademik dan karir serta dalam pembuatan game – game edukasi.

1.4 Tempat Praktik Kerja Lapang

Lokasi kegiatan praktek kerja lapang adalah pada CV. Multimedia Edukasi (Superlink Edukasi) yang berada di Jalan Ki Ageng Gribig, Gang Kaserin MU No. 36, Lesanpuro, Kedungkandang, Kota Malang Jawa Timur 65138. Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL).



Gambar 1.1 Peta Lokasi CV. Multimedia Edukasi

1.5 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 16 September 2019 sampai tanggal 14 Desember 2019. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari senin sampai hari jum'at mulai pukul 08.00 WIB - 16.00 WIB.

1.6 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapang ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode Diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan mahasiswa sekelompok dengan pembimbing lapangan mengenai game- game yang akan dibuat.
- b. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.
- c. Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat praktek kerja lapang, menggunakan buku BKPM.