

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini secara tidak sadar menjadikan manusia sebagai makhluk yang dinamis, dan melahirkan berbagai inovasi baru dan menggeser kebiasaan lama dalam berbagai bidang, seperti media informasi, media periklanan, media hiburan, bahkan sampai dunia pendidikan.

Dengan teknologi yang ada saat ini orang-orang cenderung memilih untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan cukup dari *smartphone* mereka, seperti informasi, hiburan, dan kebutuhan untuk bersosialisasi, dan lain sebagainya. Namun dibalik positifnya kemajuan teknologi juga memberikan sisi negatif terutama pada anak kecil. Kurangnya *filter* membuat anak dengan mudah untuk mengakses tontonan yang belum sesuai untuk anak, entah itu berisi kekerasan, konten *sexual*, perjudian, dsb yang dikemas dengan menarik.

Jamun (2018) menjelaskan bahwa dampak negatif dari penggunaan teknologi pada anak berdampak pada perubahan perilaku, etika, norma, aturan, atau moral yang bertentangan dengan aturan masyarakat.

Meskipun telah melakukan *filter* pada konten yang disajikan kepada anak, namun terkadang orang tua lupa untuk memberikan batasan dalam penggunaan *smartphone* anak.

Dilansir sebuah artikel yang diunggah pada web alodokter.com oleh Noya (2018) yang ditinjau oleh dr. Allert Benedicto Ieuan mengutarakan para ahli menyarankan waktu maksimal anak mengakses gadget adalah 1-2 jam per harinya.

Sedangkan menurut Novitasari dan Khotimah (2016) pembatasan penggunaan gadget sangat diperlukan, karena anak perlu dikenalkan dengan kehidupan sekitarnya. Pengaruh ini termasuk risiko obesitas, kurang tidur, kebugaran fisik rendah, kecemasan dan depresi.

Ide dasar dari pembuatan aplikasi *Game* ini didapat setelah penulis memperhatikan bahwa anak-anak menghabiskan waktu untuk bermain *Game* setiap hari dan biasanya *Game* yang dimainkan tidak memberikan sebuah Edukasi untuk para pemainnya. Karena bertepatan dengan adanya pandemi *Covid-19* maka dari itu penulis ingin mengedukasi anak-anak mengenai *Covid-19* melalui media kesukaan anak yaitu *Game*.

Tujuan yang diinginkan dalam memberikan Edukasi kepada anak tersebut antara lain:

1. Menjelaskan apa itu *Covid-19* melalui media *Game*.
2. Mengenalkan gejala *Covid-19* melalui media *Game*.
3. Meningkatkan rasa simpati anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan *Game* Edukasi tentang *Covid-19* berbasis *android*?
2. Bagaimana penyampaian informasi tentang *Covid-19* yang mudah dipahami oleh anak?
3. Bagaimana membuat tampilan *Game* yang menarik agar *user* tidak bosan dalam menjalankan aplikasi?

C. Batasan Masalah

Tools dalam pembuatan game jenis *RPG* ini tidak seutuhnya menggunakan *RPG Maker MV*, namun menggunakan beberapa aplikasi dengan mempertibangkan waktu pembuatanya sebagai berikut:

1. *Game* Edukasi *Covid-19* berbasis *RPG Maker MV*.
2. Asset aplikasi didesain menggunakan *Adobe Photoshop*
3. *Game* ini menyediakan Edukasi dasar mengenai *Covid-19*.
4. *Game* ini hanya dibatasi sampai 5 *stage*.

D. Tujuan Penelitian

1. Menciptakan *Game* untuk mengedukasi *user* tentang *Covid-19*.
2. Memberikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh *user*.
3. Memberikan pengalaman bermain nyaman dengan memberikan cerita yang menarik.

E. Manfaat Penelitian

1. Memberikan Edukasi kepada *user* mengenai *Covid-19*.
2. Meningkatkan fungsi *Game* agar tidak hanya menjadi media hiburan namun juga media pembelajaran.
3. Menghibur para *user* agar tidak bosan.