

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi pada zaman sekarang sangatlah pesat serta menunjukan semakin banyak media komunikasi yang beredar di masyarakat. Salah satu contoh yang bisa kita lihat di masyarakat cenderung menggunakan smartphone. Penggunaan smartphone sudah sangat luas dan hampir semua kalangan masyarakat dan berbagai umur mau itu orang tua sampai anak-anak sudah menggunakan smartphone. Karena smartphone memiliki banyak unggulan salah satunya ringan, mudah dibawa, praktis menjadi alasan utama penggunaanya.

Selain itu, Terdapat banyak fitur game yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun banyak game yang bermanfaat untuk mengedukasi dan mengasah daya pikir dan logika anak serta dapat diterima dan dipahami terutama oleh anak yang masih dalam usia dini. Oleh karena itu, penulis membuat game edukasi yaitu perancangan game edukasi pengenalan makanan sehat dan tidak sehat untuk kesehatan gigi anak berbasis android, sebagai salah satu cara untuk mempermudah dan memahami bahwa kesehatan gigi dan mulut sangat penting untuk diperhatikan dari usia dini. Apabila tidak diperhatikan maka dampaknya bisa menyebabkan kerusakan ringan, kerusakan parah bahkan sampai kematian.

Peneliti akan mendesain dan mengimplementasikan game edukasi kesehatan gigi yang diberi nama “Smiley” dimana mengenalkan makanan-makanan merusak gigi serta upaya untuk menjauhinya. Game edukasi ini disajikan dalam bentuk visua 2D dibuat dengan game engine Construct 2, game dapat dimainkan diperangkat android dengan target pemain adalah anak-anak usia 7-10 tahun, dengan demikian aplikasi ini mudah digunakan dapat membantu dan meningkatkan pengetahuan dalam materi kesehatan gigi dan mulut bagi anak usia dini.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah berikut :

1. Anak SD sering menggunakan hp untuk membuka aplikasi yang tidak relevan untuk kategori anak-anak contohnya tiktok, youtube, dan Instagram.
2. Melatih anak SD lebih menjaga kesehatan mulut.
3. Anak SD menggunakan hp Sebagian besar tidak digunakan untuk belajar.

1.3. Batasan Masalah

Dari latar belakang di atas, terdapat batasan masalah pada penelitian yang akan dilakukan yaitu :

1. Pembuatan Aplikasi Game Edukasi Kebersihan Mulut dan Gigi Pada Anak Usia 7-10 Tahun Berbasis Android
2. Aplikasi ini disajikan dalam bentuk visual 2D dibuat dengan game engine Construct 2.
3. Penelitian Perancangan Game Edukasi Pemilihan Makanan Sehat dan Tidak Sehat Untuk Kesehatan Gigi Anak Berbasis Android ini mengfokuskan pada murid SD di desa garung lor.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang Perancangan Game Edukasi Pemilihan Makanan Sehat dan Tidak Sehat Untuk Kesehatan Gigi Anak Berbasis Android.
2. Menerapkan Perancangan Game Edukasi Pemilihan Makanan Sehat dan Tidak Sehat Untuk Kesehatan Gigi Anak Berbasis Android pada anak sekolah dasar.
3. Mengedukasi anak agar mengetahui pentingnya menjaga kesehatan mulut dan gigi sejak dini.