BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Edukasi saat ini berkembang begitu pesat dengan berbagai media dalam proses *edukasi* itu sendiri. Dengan media yang tepat dapat memberikan hasil yang maksimal pula.

Salah satu media *edukasi* yaitu melalui *game edukasi*, namun saat ini *game edukasi* yang ada kurang menarik dan interaktif. Sehingga perlu adanya metode yang tepat untuk diterapkan pada *game edukasi* tersebut.

Diantaranya yaitu dengan menerapkan metode *transition animation* pada *game edukasi* yang berfungsi memberikan efek animasi dan gerak. Sehingga membuat *game edukasi* ini menjadi lebih menarik dan interaktif.

Game edukasi pengenalan hewan untuk anak SD berfungsi untuk mengenalkan hewan kepada siswa-siswa sekolah dasar, yang disajikan dalam bentuk animasi, gambar dan suara.

Untuk proses menganimasikan pada game edukasi pengenalan hewan untuk anak SD, menerapkan metode *transition animation* pada CSS3 dengan *Property. Transition-property* yang

berfungsi mengatur properti dari suatu elemen. *Transition-duration* berfungsi mengatur durasi dari animasi*, transition-timing-function* berfungsi mengatur kecepatan dari animasi yang dilakukan, dan *transition-delay* mengatur jeda. Serta pemanggilan gambar dan suara dengan menggunakan *Javascript*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian penjelasan di atas, permasalahan yang diangkat adalah:

Bagaimana membuat *game edukasi* pengenalan hewan untuk anak SD yang lebih interaktif, dengan menerapkan metode *transition animatio*n berbasis *web*.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup permasalahan yang digunakan meliputi :

1. Pengguna yaitu siswa Sekolah Dasar kelas 2 sampai 5.
2. Aplikasi menerapkan metode transition animation yang menganimasikan setiap menu, tombol, dan tampilan pada *game* ini.

3. Menggunakan gambar sebagai objek dengan format PNG, JPG dan GIF.
4. Menggunakan suara dengan format MP3 dan WAV.
5. Terdapat beberapa menu yang bisa dipilih, untuk mengenal atau menebak hewan.
6. Aplikasi mendukung untuk suara dan gerak hewan.
7. Aplikasi bisa dijalankan dalam keadaan offline.
8. Platform pada desktop dan tablet.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat *game edukasi* pengenalan hewan untuk anak SD yang lebih interaktif dengan menerapkan metode *transition animation* berbasis *web.*