



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Menteri pendidikan baru Indonesia, Nadiem Makarim mengemukakan bahwa dalam menghadapi perkembangan dunia digital maka harus memberikan bekal pada sumber daya manusia. Ada 4 hal yang perlu dilakukan untuk kualitas SDM Indonesia, salah satunya adalah belajar *coding*. Selain itu, negara maju seperti Amerika Serikat sudah membuat kurikulum pada anak didiknya yang dimulai dari usia 5 tahun.

Disisi lain peran *coding* sangat berdampak pada kehidupan sehari-hari, hal ini terlihat pada anak-anak sudah terbiasa bermain game melalui *handphone* yang dipinjamkan oleh orangtua mereka. Adapun game yang mereka mainkan dapat lebih dari satu, hal ini menunjukkan ketertarikan mereka pada *game* di usia yang masih muda.

Penulis melakukan pembagian kuesioner pada 2 sekolah yang berada di Kabupaten Tangerang untuk mengetahui bagaimana ketertarikan anak dalam bermain game dan hasil dari kuesioner tersebut menyatakan bahwa sebagian besar anak suka bermain game dan sebagian besar anak memiliki rasa ingin tahu bagaimana sebuah game itu tercipta. Namun, sayangnya anak-anak tidak mengetahui informasi bahwa untuk membuat game adalah dengan cara *coding*.

Penulis juga menelusuri bahwa memang ada tempat kursus membuat game, namun karena penulis menargetkan untuk segmentasi kelas B, dan berdasarkan daftar harga kursus tersebut, dapat disimpulkan harga kursus ini tidak sesuai untuk

segmentasi sekolah ini. Dan dari hasil wawancara penulis dengan tenaga pengajar kursus ini, anak-anak kursus sangat suka *coding*. Sehingga penulis bisa simpulkan bahwa tempat kursus ini berhasil membuat anak “mau” belajar *coding* dan berhasil mentransisikan anak dari belajar *coding* sederhana (versi anak) pada tahap belajar *coding* yang sesungguhnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk membuat karya yang membahas tentang “perancangan buku ilustrasi mengenai program *coding scratch* untuk anak SD”.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan buku ilustrasi mengenai program *coding scratch* untuk anak SD?

1. 3 Batasan Masalah

Untuk memperdalam topik ini, maka penulis membatasi masalah pada segmentasi seperti berikut ini:

a. Demografis:

- Gender: Laki-laki dan perempuan
- Usia: 7-11 tahun
- Pendidikan: kelas 2-6 SD
- Tingkat Ekonomi: SES B

b. Geografis: Kabupaten Tangerang.

c. Psikografis:

Behaviour : Anak-anak dengan ketertarikan untuk bermain *game* melalui perangkat elektronik.

Watak : Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ceria, kreatif.

1. 4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang buku ilustrasi mengenai program *coding scratch* untuk anak SD.

1. 5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan buku ilustrasi yang penulis sedang tempuh, penulis dedikasikan untuk memiliki manfaat yang ditujukan kepada

1. Penulis

Penulis dapat memperluas wawasan setelah mengerjakan tugas ini, penulis juga dapat berhubungan dengan pihak eksternal yang menjadi narasumber untuk mendukung tugas ini. Tugas ini juga bermanfaat bagi penulis sebagai portofolio kedepannya.

2. Orang Lain

Pihak lain mendapat wawasan bagaimana belajar *coding* melalui *game*, juga belajar tidak harus melalui kursus.

3. Universitas Multimedia Nusantara

Semakin banyaknya pihak-pihak diluar sana yang mengenal Universitas Multimedia Nusantara.