

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

Sebagai civitasi akademik Universitas Nusa Putra, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nain Nurjamilah  
NIM : 16176056  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenis karya : Tugas Akhir

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, dengan ini saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra ***Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)*** atas karya ilmiah saya yang berjudul :  
**PENCIPTAAN KARYA VISUAL GAME EDUKASI UNTUK PROSES PEMBELAJARAN**  
(Studi Kasus Anak Usia Dini, Usia 6 Tahun)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti *Noneklusif* ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.  
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada Tanggal : Agustus 2020

Yang Menyatakan

Materai

Nain Nurjamilah  
16176056

## ABSTRACT

*Games are structured or semi-structured activities that usually aim for entertainment and can sometimes be used as a means of education (Wahono, 2006). When someone plays a game, that person plays a role, makes decisions, carries out activities, and experiences the consequences of these activities. The study of games is a new field in education and research, and allows many other disciplines to be involved in it. The theme of animals is one of the themes in early childhood education, which in its delivery can carry out learning media such as educational games which are expected to be more effective and easier to understand. Early childhood education must be carried out at the earliest possible age, because knowledge of science must have begun to be applied to children*

*Keywords: Educational games, Early Childhood Education, Learning Media*



Library Innovation Unit  
**LIU**

## ABSTRAK

Game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan (Wahono, 2006). Ketika seseorang bermain game maka orang tersebut menjalankan peran, mengambil keputusan, melakukan aktifitas, dan mengalami akibat dari aktifitas tersebut. Studi tentang game merupakan medan baru dalam pendidikan dan penelitian, dan memungkinkan banyak disiplin ilmu lain terlibat didalamnya. Tema binatang merupakan salah satu tema yang ada pada pendidikan anak usia dini, yang dalam penyampaiannya bisa melakukan media pembelajaran seperti game edukasi yang diharapkan bisa lebih efektif dan mudah di mengerti. Pendidikan anak usia dini harus dilakukan di usia se dini mungkin, karena pengetahuan tentang sains harus sudah mulai di terapkan pada anak anak

Kata Kunci : Game edukasi, Pendidikan Anak Usia Dini, Media Pembelajaran



Library Innovation Unit  
**LIU**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan

Hasrat akan kehadiran seni, baik untuk tujuan dinikmati atau sebagai pemenuhan harapan agar segala sesuatu berubah menjadi tampak serba indah dan bernilai seni adalah dambaan manusia pada umumnya, bahkan sebelum istilah sejarah dan seni itu sendiri dikenal orang. Demikian halnya yang terjadi dengan Desain Komunikasi Visual, salah satu bentuk seni yang berkembang pesat dimasyarakat saat ini.

Menurut Umar Hadi dalam buku Irama Visual menyebutkan bahwa Desain Komunikasi Visual menempatkan seni sebagai keunikan sekaligus kekuatan khas yang dapat mendatangkan nilai nilai pengalaman tersendiri (seperti unik, nyaman, *surprise*, dsb ) bagi khalayak pengguna atau penikmatnya. Ia hadir didalam satu paket layanan fungsional komunikasi berwujud produk maupun jasa. Salah satu bentuk produk Desain Komunikasi Visual adalah Game Edukasi.

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan, ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salahsatu kelebihan dari game edukasi adalah pemain dituntut untuk belajar terlebih dahulu untuk bisa menyelesaikan Quiz yang tersedia pada menu di game edukasi.

Pendidikan anak usia dini merupakan pijakan awal anak memperoleh pembinaan untuk mengoptimalkan potensi diri yang dimiliki, mengeksplorasi berbagai hal belajar memperoleh ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna bagi kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan potensi dan semua aspek perkembangan anak, yaitu aspek perkembangan kognitif, Bahasa, fisik motorik ( motorik kasar dan halus ), sosial emosial, nilai moral dan agama.

Salah satu pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak yaitu dengan kegiatan pengenalan sains sederhana. Dalam perkembangannya sains semakin memerankan peran penting dalam kurikulum pendidikan Taman kanak kanak. Menurut Morisson (2012 : 270) sains merupakan sarana ideal untuk mengembangkan pikiran anak-anak guna bertanya tentang dunia alam, sains mengajari anak untuk mengapresiasi keragaman kehidupan dan saling



keterkaitannya. Tahapan pembelajaran sains sederhana dimulai dengan mengeksplorasi hal paling terdekat dengan dirinya, makanan, minuman, kegemaran, semua aktifitas tentang dirinya dengan bermain yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Di era digital sekarang ini penggunaan teknologi sudah menjadi sebuah kebutuhan yang harus terpenuhi dari mulai kebutuhan perkantoran, untuk lembaga pemerintahan bahkan lembaga pendidikan juga tidak terlepas dari penggunaan teknologi.

Media merupakan suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan pada pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi yang aktif antara siswa dan pengajar.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru PAUD di SPS Taman Posyandu Mawar di dapatkan data bahwa metode belajar yang diterapkan pada anak usia dini adalah metode belajar sambil bermain jadi setiap tema materi yang akan diberikan biasanya digabungkan kedalam sebuah permainan dan hal itu membuat anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu, melihat dari fenomena yang ada penulis berpikir untuk membuat media pembelajaran tentang “mengetahui Binatang” dalam bentuk Game Edukasi untuk pendidikan anak usia dini dengan menggunakan software Adobe Flash CS6, media pembelajaran seperti ini diharapkan bisa lebih efektif jika digunakan dilembaga pendidikan sebagai salah satu sarana atau media pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Proses Perancangan Game Edukasi Untuk Proses Pembelajaran Anak Usia Dini ?
2. Bagaimana Konsep Visual Perancangan Game Edukasi Untuk Proses Pembelajaran Anak Usia Dini ?

## **1.3 Tujuan**

1. Untuk Mengetahui Proses Perancangan Game Edukasi Untuk Proses Pembelajaran Anak Usia Dini.

2. Untuk Mengetahui Konsep Visual Perancangan Game Edukasi Untuk Proses Pembelajaran Anak Usia Dini.

#### **1.4 Manfaat**

Penyusun berharap dapat mengambil manfaat dari hasil akhir sebagai berikut :

1. Bagi Penyusun

Manfaat penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai upaya untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang pembuatan karya tulis ilmiah dan memperdalam pengetahuan tentang pembuatan *media pembelajaran interaktif* yang mempunyai fungsionalitas tinggi.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Penyusun berharap karya tulis ilmiah ini bisa menjadi salah satu referensi yang dapat dipakai untuk penelitian lebih lanjut serta menjadikan input untuk menambah wawasan dan pengetahuan.

3. Bagi Khalayak Umum

Sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Dalam produksi *media pembelajaran* ini, penulis membatasi masalah pada tiap proses produksinya, yaitu :

1. Media pembelajaran Game Edukasi dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash Cs6.
2. Materi yang diangkat hanya mengenai Binatang.
3. SPS PAUD mawar merupakan lembaga pendidikan yang menjadi tempat dilakukannya observasi, wawancara, dan target audience nya.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

1. BAB I/PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Penciptaan, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan yang diharapkan, Metode penciptaan yang digunakan serta Sistematika Penulisan.

2. BAB II/LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dari mulai teori desain, game edukasi, dasar-dasar penggunaan adobe flash, Media Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini, teori warna, Typografi dan Teori perancangan, teori psikologi.

### 3. BAB III/METODE PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penciptaan, darimana awalnya ide pembuatan media pembelajaran interaktif, konsep awal pembuatan, cara pembuatan dan visualisasi karya.

### 4. BAB IV/ANALISIS KARYA

Bab ini menjelaskan tentang analisis karya, yang didalamnya terdapat hal apa saja yang ada pada produk desain kita.

### 5. BAB V/SIMPULAN DAN SARAN

Berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penciptaan.