

RANCANG BANGUN APLIKASI GAME 2D MERAPIKAN KAMAR TIDUR

DEA BULAN SAGITHA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : dea

ABSTRAK

Salah satu bentuk hiburan yang tidak asing lagi adalah Game. Game atau permainan merupakan kegiatan yang paling disukai anak-anak ataupun kalangan dewasa. Menjaga kebersihan kamar tidur merupakan tanggung jawab pemilik kamar. Contoh yang paling sederhana adalah perilaku merapikan dan membersihkan tempat tidur, ini menjadi sesuatu hal yang penting karena terhindar dari penyakit dan mengajarkan anak untuk rapi dan bersih. Oleh karena itu kesadaran untuk merapikan tempat tidur perlu ditanamkan sejak usia dini. Pembangunan game 2D untuk anak-anak Taman Kanak-Kanak (TK) dibangun dengan penyajian materi yang interaktif, memudahkan anak-anak lebih memahami akan pentingnya kebersihan di dalam kamar tidur. Hasil uji dari aplikasi game 2D ini menunjukkan bahwa aplikasi game ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan nuansa game yang menyenangkan dalam penyampaian edukasi cara merapikan dan membersihkan kamar tidur.

Kata Kunci : game 2D, kerapian, anak TK, pembelajaran

ENGINEERING OF 2D GAME APPLICATION FOR TIDY BEDROOM

DEA BULAN SAGITHA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : dea

ABSTRACT

One form of entertainment that is not familiar is the Game. Game or games are the most preferred activity of children or adults. Maintain cleanliness of the bedroom is the responsibility of the owner of room. The simplest example is the behavior of tidying and cleaning the bed, this becomes something important because it spared the disease and to teach children to tidy and clean. Hence the awareness to make their beds need to be inculcated from an early age. 2D game development for children Kindergarten (TK) was built with an interactive presentation of the material, allowing the children better understand the importance of cleanliness in the bedroom. The test results of 2D gaming applications shows that the application of this game can be used as a medium of learning that gives the feel of a fun game in the delivery of education how tidy and clean bedrooms.

Keyword : 2D game, neatness, children Kindergarten, education