

## **Perancangan Game Edukasi Belajar ABACA Sebagai Upaya Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini 1-5 Tahun**

**ELYS NOVITA SAPUTRI**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

*Email : 114201101247@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Pengenalan huruf kepada anak usia dini melalui tulisan dirasa kurang efektif karena kurang menarik minat anak untuk memahaminya. Dibutuhkan adanya sebuah media baru yang dapat membantu anak untuk mengenal dan menghafal huruf. Penelitian dan perancangan yang dilakukan ini sebagai upaya pengenalan huruf kepada anak usia dini (1-5 tahun) sehingga anak mampu mengenal huruf sebelum memasuki sekolah lanjut. Melalui penelitian dengan metode kualitatif serta analisis data menggunakan metode 5W+1H di dapatkan salah satu masalah yang paling mendasar yang ditemukan dilapangan adalah bahwa anak-anak kurang bisa menghafal huruf yang sudah dikenalkan. Kebanyakan anak menghafal huruf hanya dengan bentuknya. Anak-anak berusia 1-5 tahun lebih menyukai bentuk gambar, gerakan dan suara dibandingkan tulisan. Game tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana hiburan atau permainan tetapi dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dan pendidikan. Tantangan dalam game akan memancing konsentrasi player untuk masuk dan mendalami permainangame. Game mobile berbasis Android yang saat ini banyak diminati oleh semua kalangan dan dianggap lebih praktis, menjadi pilihan dalam perancangan ini. Berdasarkan teori dan penelitian, Game dengan genre puzzle yang memberikan exposure yang tinggi pada karakter dan bentuk huruf dipilih sebagai media utama pengenalan huruf kepada anak usia dini. Bentuk huruf yang menjadi fokus utama dalam game dibangun berdasarkan referensi tertulis maupun referensi visual yang ada dan diberikan penyesuaian sehingga dapat dinikmati oleh anak-anak usia dini. Bentuk huruf dan penyampaiannya pun disederhanakan dan disesuaikan dengan gaya yang popular di kalangan anak usia dini.

Kata Kunci : Perancangan, Belajar ABACA, Game Edukasi, Huruf.

## **Education Game Design of Belajar Abaca As Efforts To Introduce Alphabet To Children Age 1-5 years old**

**ELYS NOVITA SAPUTRI**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang  
URL : <http://dinus.ac.id/>  
Email : 114201101247@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Alphabet introduction to the children by letter was not effective because it was not interesting enough for children to learn. It needs a new media that help children to know and remember the alphabet. Research and designing was conducted as an effort to introduce the alphabet to the children (1-5 years old) so that they able to know the alphabet before they start learning in elementary school. In this research using qualitative method and data analys 5W+1H method, there was found a fundamental problem that the children had difficulties in remembering alphabet. Most children remember the alphabet only from its shape. Children under five years old like figure model, movement and sound better than the letter. Game is not only able to entertain, but also used as a media to deliver information and education. The challenge in game will attract players concentration to get in and enjoy the game. Mobile game based on Android who many interest by all circle level and reputed more practically become to be a choise in this program. Be based on research and theory, game puzzle can give high exposure in character and alphabet shape selected use to be main media alphabet introduction to the children. Shape of alphabet that be focus on game created base on literature or visual reference and offer to adapted that to be comfort by children. Shape of alphabet and deliver be simply and suitable with popular style to children.

**Keyword** : Design, Education Game, ABACA Learn, Alphabet