

# MEMBANGUN PERILAKU TANGGUNG JAWAB ANAK USIA 6-8 TAHUN MELALUI PERANCANGAN GAME EDUKASI “BERSIHKAN KAMARKU”

**Yuniar Suganda, Godham Eko Saputro, Toto Haryadi**  
Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261  
E-mail : yuniarsuganda93@yahoo.com, Godham.eko@gmail.com, haryadi.dinus@gmail.com

---

## *Abstrak*

Anak-anak berada pada fase senang bermain sehingga tidak mengenal waktu. Namun perilaku anak-anak sekarang pada umumnya masih suka bermain-main dan tidak sedikit pula anak yang tidak mempunyai sikap tanggung jawab dengan kebersihan dan kerapian kamar tidur serta barang atau mainannya. Hal ini terbukti dari hasil survey yang menunjukkan bahwa 70% anak tidak membersihkan kamarnya sendiri. Penyebab dari kasus ini dikarenakan kebiasaan anak yang dimanjakan oleh orang tuanya dan kurangnya orang tua yang mengajari anak dengan sikap bertanggung jawab. Perancangan game tentang simulasi membersihkan kamar yaitu game “Bersihkan kamarku” dimaksudkan sebagai media alternatif dalam menyampaikan sosialisasi dan pembelajaran tentang bagaimana anak bersikap terhadap kerapian kamar. Penelitian ini menggunakan pendekatan perancangan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada target audien untuk mengetahui permasalahan utama yang menjadi dasar kurangnya kesadaran anak terhadap kebersihan kamar mereka sendiri. Dengan perkembangan teknologi, meningkatkan kesadaran anak untuk membersihkan kamar dikemas dalam bentuk game edukasi sehingga mampu meningkatkan kesadaran anak untuk merapikan kamar. Dengan menggunakan media berbasis game komputer maka anak dapat mudah belajar tentang bagaimana merapikan kamar, selain itu orang tua juga dapat mendampingi saat anak bermain game sehingga pesan yang disampaikan akan lebih efektif tersampaikan kepada anak.

*Kata Kunci : bersihkan kamarku, permainan, edukasi, puzzle*

---

## **1. PENDAHULUAN**

Anak-anak adalah fase dimana mereka sedang asyik-asyiknya dan senang dalam bermain, mereka tidak mengenal waktu dan tempat saat bermain. Perilaku pada diri anak-anak juga bermacam-macam, ada yang rajin dan ada juga yang tidak. Namun perilaku anak-anak sekarang pada umumnya masih suka bermain-main dan tidak sedikit pula anak yang tidak mempunyai sikap tanggung jawab dengan kebersihan dan kerapian kamar tidur serta barang atau mainannya sendiri, padahal sikap tanggung jawab merupakan sikap terpenting dan dasar bagi anak-anak untuk membangun sifat kelak di masa depannya [1]. Pada saat ini banyak anak di usia 6-8 tahun yang belum bisa belajar bertanggung jawab membersihkan dan merapikan

kamar tidur atau barang-barangnya sendiri. Mereka belum banyak yang terbiasa dengan hal kebiasaan mandiri dan bertanggung jawab seperti itu [2]. *Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Clark, 2006) [3]. Maka dari itu, berdasarkan pemaparan di atas dibutuhkan perancangan *game* edukasi yang akan dibuat dengan tujuan dapat meningkatkan sikap tanggung jawab pada anak usia 6-8 tahun.

## **2. URAIAN PENELITIAN**

### **2.1 Tujuan**

Tujuan Tujuan dari perancangan ini adalah merancang *game* berbasis edukasi yang dapat membantu membangun sikap dan perilaku tanggung jawab dan mandiri pada anak-anak usia 6-8 tahun.

### **2.2 Masalah**

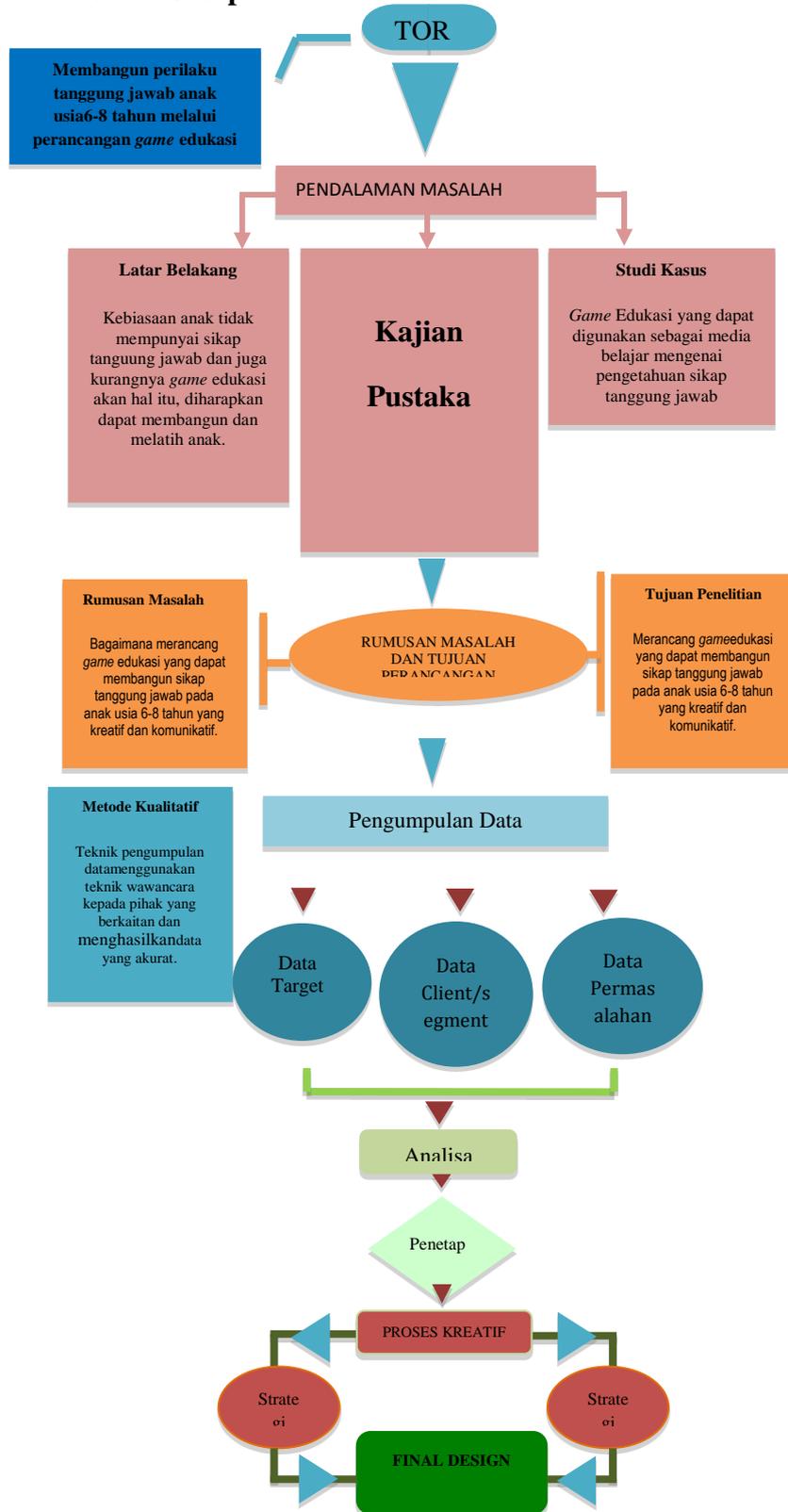
Bagaimana merancang *game* yang berbasis edukasi yang dapat membantu membangun sikap dan perilaku tanggung jawab dan kemandirian pada anak-anak usia 6-8 tahun yang lebih inovasi dan kreatif dari penelitian yang pernah lakukan? Target audiens dalam perancangan *game* ini yaitu meliputi anak usia baik laki-laki maupun perempuan dengan rentan usia 6-8 tahun dengan semua tingkatan ekonomi di wilayah Kota Semarang, Jawa Tengah. Pada saat ini banyak anak-anak tidak mempunyai sikap tanggung jawab pada kamarnya sendiri. Maka dari itu dibutuhkan pembelajaran melalui *game* edukasi.

### **2.3. Metode Penelitian**

Untuk mengambil data pada perancangan *game* edukasi membangun sikap tanggung jawab ini penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Cara yang ditempuh untuk mengumpulkan data adalah dengan wawancara kepada sumber berhubungan dengan jalannya pendidikan pada anak-anak yaitu guru maupun kepala dari sekolah tersebut dan beberapa anak, wawancara ini mencari informasi lebih dalam mengenai pengetahuan tentang pendidikan karakter bertanggung jawab. Selain itu penulis juga mengumpulkan tambahan data dari buku, jurnal, artikel resmi dari internet.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

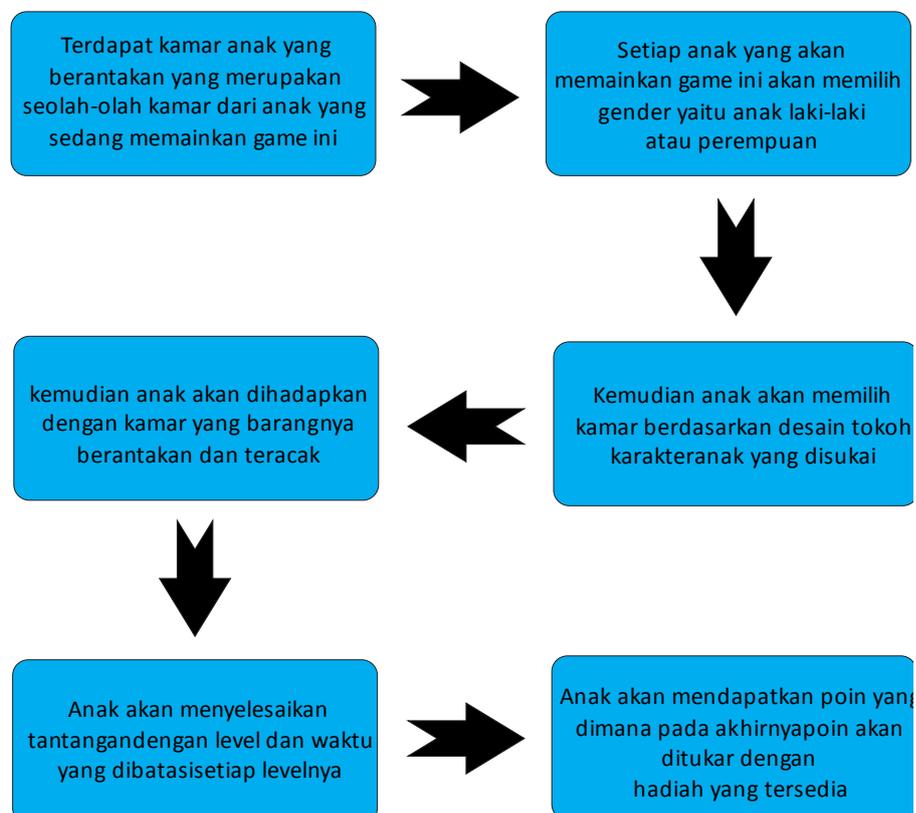
#### 3.1 Alur Penentuan Konsep



Gambar 1. Bagan alir penelitian

### 3.2 Konsep Dasar Game

Perancangan game ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media baru yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak usia dini dalam memmbersihkan kamar. Dengan sasaran target audien anak usia dini dengan usia 6-8 tahun maka pemilihan tampilan dalam perancangan game ini yaitu yang sesuai dengan psikologis anak. Dari segi grafis *game* ini disesuaikan dengan target audien yaitu anak sekolah dasar usia 6-8 tahun, baik dari segi pemilihan warna, layout, karakter dan juga pemilihan gaya desain yang akan dipilih. Dalam *game* ini akan menggunakan gaya desain 2 dimensi karena memiliki bentuk penyajian vektor yang menarik. Pemilihan karakter juga disesuaikan dengan target audien yaitu menggunakan bentuk gaya kartun yang lucu dan menarik yang populer di anak-anak sehingga mampu menarik minat anak untuk memainkan *game* ini. Karakter dalam *game* ini juga dilengkapi dengan atribut yang sesuai dengan konten *game* yaitu menggunakan desain kartun-kartun tersebut.



Gambar 2. Storyline game Bersihkan Kamarku

### 3.3 Karakter Dalam Game

Dalam pembuatan karakter di game ini perancang menggunakan karakter anak sd laki-laki dan perempuan yang ceria. Memakai anak, agar anak-anak bisa menempatkan diri nya yang ada di game tersebut.



Gambar 3. Karakter Anak



Gambar 4. Digitalisasi Karakter Anak

Setelah proses digitalisasi karakter, proses selanjutnya adalah membuat karakter tersebut terlihat lebih hidup. Animasi ini berfungsi untuk memuaskan pemain dalam bermain *game* agar dapat menarik minat anak dalam bermain *game*.



Gambar 5 Sprite Animasi Karakter Anak

### 3.4 Desain *Graphic User Interface (GUI)*

Pada halaman ini pemain telah memulai permainan. Pertama pemain akan memilih karakter, kemudian memilih kamar pertama, lalu memainkan, membersihkan kamar dengan waktu yang telah ditentukan dan nyawa yang disediakan, jika menang akan membuka kamar yang berikutnya.



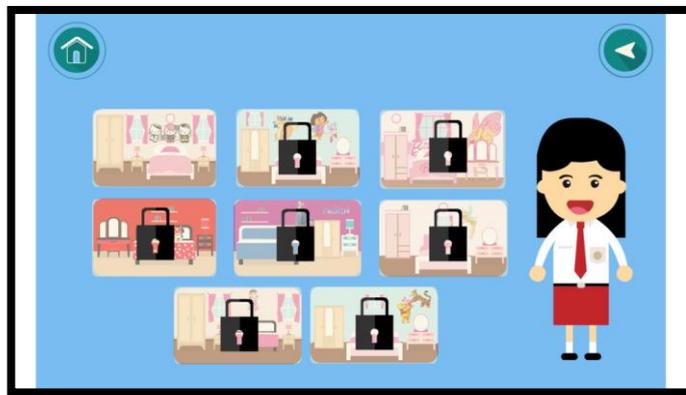
Gambar 6. *Splash Screen Belajar ABACA*



Gambar 7. Tampilan Menu Utama



Gambar 8. Tampilan Gameplay 1



Gambar 9. Tampilan Gameplay 2



Gambar 10. Tampilan Gameplay 3

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sebenarnya mudah untuk memberikan pelajaran yang penting untuk anak kita agar dapat mempunyai sikap tanggung jawab.
2. Dapat disatukannya *game* serta konsep edukasi yang dapat menghasilkan kreatifitas bagi anak-anak sehingga mendapatkan hal positif di dalamnya.
3. Dalam pembuatan *game* “Bersihkan Kamarku” dibutuhkan kreatifitas serta seni yang tinggi, supaya hasil yang didapat memuaskan dan menarik.
4. Sebuah *game* harus dapat menyampaikan informasi pesan yang jelas, sehingga informasi pesan tersebut dapat dimengerti oleh audience.
5. Desainer sebagai pelaku kreatif harus mampu membuat sebuah inovasi baru terutama dalam desain *game*. Desain harus menarik dan kreatif mungkin sehingga anak menyukainya.
6. *Game* yang dibuat harus sesuai dengan tema yang telah diambil. Jadi fokus pembahasan dan tujuannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wardaya, Unang. Pengembangan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Dalam Keluarga, 2011. URL: <http://www.tkplb.org/index.php/11-warta/73->  
[Diakses pada 16 November 2014]
- [2] Semiawan. 2008. Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- [3] Clark, 2006. Learning Online With Games, Simulations and Virtual Worlds. San Fransisco: John Wiley and Sons.