

## **Membangun Perilaku Tanggung Jawab Pada Anak Usia 6-8 Tahun Melalui Game Edukasi Bersihkan Kamarku**

**YUNIAR SUGANDA**

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

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

*Email : 114201101024@mhs.dinus.ac.id*

### **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. Dengan menggunakan pendekatan perancangan menggunakan 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 : tanggung jawab, permainan, edukasi, puzzle

## **Build up Responsibility in 6-8 Years Old Children Using Education Game Of Bersihkan Kamarku**

**YUNIAR SUGANDA**

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

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

*Email : 114201101024@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Children are in a phase happy to play up not care about time. But the behavior of children nowadays are generally still like to play around and not a few children who do not have a responsible attitude to cleanliness and tidiness of the bedrooms as well as goods or toys. This is evidenced from the results of a survey showing that 70% of children did not clean his own room. The cause of this case due to the habit of children who are spoiled by their parents and the lack of parents who teach children with a responsible attitude. The design of the simulation game about cleaning the room that game Bersihkan Kamarku is intended as an alternative media in conveying the socialization and learning about how children behave towards neatness room. With the design approach using qualitative method with descriptive analysis. Data were obtained through interviews and observations directly to the target audience to find out the main issues on which the child`s lack of awareness about the cleanliness of their own room. With the development of technology, increase awareness of children to clean the room is packed in the form of educational games so as to increase awareness of children to tidy up the room. By using media-based computer game that children can easily learn how to tidy up the room, but it can also accompany parents while children play games so that the message would be more effectively delivered to the child.

Keyword : responsibly, game, education, puzzle