

## **Menumbuhkan Minat Menabung Pada Anak Usia Dini Melalui Perancangan Game Edukasi**

**ADYAKSA MAJID**

(Pembimbing : Edy Mulyanto, SSi, M.Kom, Toto Haryadi, M.Ds)

*Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian*

*Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201101238@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Menabung merupakan kegiatan menyisihkan sebagian uang, Membiasakan menabung pada anak sejak dini menjadi penting karena ini merupakan pembentukan karakter dan juga sebagai kelangsungan hidup selanjutnya. Oleh karena itu adanya media baru sangat dibutuhkan karena dapat membantu anak untuk lebih mudah mengerti tentang manfaat menabung. Tujuan game ini yaitu menumbuhkan minat menabung untuk masa depan. Melalui penelitian dengan metode kualitatif yang dilakukan ditemukan bahwa masalah yang paling mendasar adalah banyaknya anak yang lebih suka menghabiskan uang jajan dari pada menabungkan sisa uang sakunya, bahkan beberapa di antara mereka masih meminta uang lagi untuk membeli mainan. Perancangan game tidak hanya sebagai hiburan, akan tetapi juga dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dan pendidikan. Pemain di dalam permainan menjadi bagian dari sebuah cerita, sehingga akan memancing konsentrasi player untuk masuk dan mendalami permainan dalam game. Game mobile berbasis Android yang banyak di minati oleh semua kalangan dan di anggap lebih praktis menjadi pilihan dalam perancangan ini. Berdasarkan teori dan penelitian, game dengan genre puzzle dapat memberikan exposure yang tinggi pada permainan makanan minuman cemilan dengan harga yang bervariasi sebagai media utama untuk anak dapat belajar mengontrol menggunakan uang sakunya. Penggambaran karakter pun disederhanakan dan disesuaikan dengan gaya yang populer untuk anak-anak saat ini.

Kata Kunci : Perancangan, Game, Edukasi, Menabung

## **Cultivating Interest in Saving On Early Childhood Using Education Game Design**

**ADYAKSA MAJID**

(Lecturer : Edy Mulyanto, SSi, M.Kom, Toto Haryadi, M.Ds)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of*

*Computer Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201101238@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Saving is an activity where we set aside some of our money. Habitating the children to save from an early age becomes important because it can form their character as well as the survival of their future. Therefore, the new media is needed to help the children in understanding the benefits of saving more easily. The purpose of this game is to grow the interest in saving for the future. Through the research conducted with qualitative methods found that the most fundamental problem is the number of children who would rather spend their money than to save it. The design of the game is not only as entertainment, but also can be used as an intermediary to pass on information and education. The player in the game is an important part of a story, so it will provoke the concentration of the player to enter and explore the game. Android-based mobile game that has been stealing much interest of all parties and considered to be more practical is chosen in this design. Based on theory and research, the puzzle game genre can provide a high exposure to the game of food, drinks, and snacks with varying prices as the main medium for children to learn to control the use of money in his pocket. The portrayal of the characters was simplified and adapted to popular style for kids nowadays.

Keyword : Design, Game, Education, Save