

PERANCANGAN GAME EDUKASI UNTUK MENGENALKAN SIKAP HEMAT ENERGI LISTRIK KEPADA ANAK SEKOLAH DASAR

WELLYAM KRISTIAN WIBOWO

(Pembimbing : ARIPIN, M.Kom, MUHAMMAD TAUFIK, M.Sn.)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201000800@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Perilaku masyarakat yang melakukan pemborosan energi disebabkan karena kurang pemahannya mengenai permasalahan krisis energi di Indonesia serta kebiasaan kehidupan modern yang telah dilakukan. Sosialisasi tentang permasalahan krisis energi serta perlunya perilaku hemat energi yang dilakukan secara berkelanjutan bagi warga masyarakat sangat dibutuhkan untuk mengatasi persoalan energi yang terjadi. Edukasi yang dilakukan akan di terapkan kepada anak-anak usia sekolah dasar yaitu usia enam sampai dua belas tahun merupakan usia emas bagi anak-anak untuk mengenal dan memahami perilaku melalui apa yang dilihatnya. Penyajian game diberikan dengan gambar dan suara yang menarik sehingga menimbulkan keingintahuan anak. Game edukasi adalah media yang sesuai untuk merangsang interaksi dan memberikan edukasi terhadap anak-anak mengenai pentingnya perilaku hemat energi. Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah game edukasi yang sesuai untuk mengenalkan pentingnya perilaku hemat energi kepada anak sekolah dasar sehingga memberikan pemahaman yang tepat, genre arcade dengan grafis 2D. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah 5W+1H, yang dapat digunakan untuk menyederhanakan data yang sudah dirangkum, sehingga dapat menentukan dengan jelas apa saja fokus permasalahan dan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Dengan demikian penulis sebagai desainer bekerjasama dengan Yayasan Bina Karta Lestari akan merancang suatu media yang menarik namun komunikatif guna membuat anak- anak terlibat langsung ketika memainkannya, yaitu berupa game edukasi mengenai pentingnya perilaku hemat energi bagi anak sekolah dasar. Game Power Saven menjadi hasil akhir dari perancangan ini sebagai pengenalan sikap dan perilaku hemat energi.

Kata Kunci : Arcade, Edukasi, Game, Pengenalan, Hemat Energi, Listrik, Sekolah Dasar, Anak-anak.

Design of Education Game to Introduce Energy Saving Behaviour For Children of Elementary School

WELLYAM KRISTIAN WIBOWO

(Lecturer : ARIPIIN, M.Kom, MUHAMMAD TAUFIK, M.Sn.)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201000800@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The people behavior perform energy waste because lack understanding energy crisis problems in Indonesia as well habits of modern life that has been done. Socialization about energy crisis problem and need for energy saving behavior sustainable citizens is needed to address energy problems that occur. Education made will be applied primary school children age of six to twelve years is golden age for children get know and understand behavior from they saw. Game is two way interactive media through audio visual touch provide better education child's memory. Game presentation is given images and sounds that attract raises children curiosity. Educational game appropriate medium to stimulate interaction and provide education children about importance of energy efficient behavior. The importance purpose study was design an educational game appropriate to introduce energy efficient behavior to elementary school children provide a proper understanding genre arcade with 2D graphics. The analysis method used research is 5W + 1H, which can simplify data already summarized, so determine clearly focus issues and conclusions research has been done. Therefore author a designer in collaboration with Yayasan Bina Karta Lestari will design attractive communicative media to make the children, which educational games form energy efficient behavior importance for primary school children. The game "Power Saven" result to energy saving introduction attitudes and behavior.

Keyword : Arcade, Education, Games, Introduction, Save Energy, Power, Elementary School, Children.