

PERANCANGAN GAME EDUKATIF THE WISELY TIME UNTUK MENGAJARKAN KEDISIPLINAN WAKTU

WAHYU BAGUS CAHYA

(Pembimbing : AGUS SETIAWAN, M. Sn, Dwi Puji Prabowo, S.Sn,M.Kom)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201201527@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Pemanfaatan anak dalam mempergunakan waktu secara efektif membuat mereka mempunyai kebiasaan buruk menyia-nyiakkan waktu. Kurangnya pengawasan orangtua juga berpengaruh akan perilaku disiplin waktu anak, sehingga anak menjadi tidak efisien dalam mempergunakan waktu mereka yang berharga. Oleh karena itu, demi membangun kebiasaan baik untuk mempergunakan waktu dalam kegiatan sehari-hari maka diperlukan edukasi kedisiplinan waktu terhadap anak sejak dini. Data diperoleh melalui metode wawancara dan observasi secara langsung kepada beberapa sekolah dasar dan Dinas Pendidikan Kota Semarang serta target audiens untuk mengetahui permasalahan tentang kedisiplinan waktu. Dari data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode 5W+1H kemudian dijadikan pertimbangan dalam pembuatan konten game. Konten dalam game dikemas dalam bentuk game bergenre arcade agar mudah dimainkan dan dipahami. Edukasi kedisiplinan waktu bagi anak usia 7-11 tahun dapat dilakukan melalui media game The Wisely Time dengan cara yang menyenangkan. Dengan menggunakan game berbasis android, anak-anak dapat membiasakan diri untuk mempergunakan waktu mereka secara baik dan efisien dalam berkegiatan sehari-hari.

Kata Kunci : game edukasi, perancangan, kedisiplinan waktu.

EDUCATION GAME DESIGN OF THE WISELY TIME TO EDUCATE TIME DISCIPLINE

WAHYU BAGUS CAHYA

(Lecturer : AGUS SETIAWAN, M. Sn, Dwi Puji Prabowo, S.Sn,M.Kom)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201201527@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The use of children in using time effectively makes them have a bad habit of wasting time. Lack of parental supervision will also affect the behavior of time discipline the child, so the child becomes inefficient in its use of their precious time. Therefore, in order to build a good habit to use the time in everyday activities, it is necessary to discipline a child education early on. Data were obtained through interviews and observation methods directly to several primary schools and Semarang City Department of Education as well as the target audience to know the context of the discipline of time. From the data obtained and analyzed by the method of 5W + 1H then taken into consideration in the content creation game. Content in the game is packaged in a genre of an arcade game that is easy to play and understand. Education time discipline for children aged 7-11 years can be conducted through the media game The Time Wisely in a fun way. By using android based games, children can familiarize themselves to use their time properly and efficiently in everyday activism.

Keyword : educational games, design, time discipline.