

PERANCANGAN MEDIA UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR ANAK DI DALAM MUSEUM RANGGAWARSITA MELALUI GAME

NENI SETIAWATI

(Pembimbing : ARIPIN, M.Kom, Erisa Adyati Rahmasari, S.Sn, M.Kom)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201201521@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Museum Ranggawarsita merupakan museum terlengkap di Semarang yang memiliki pengunjung paling banyak adalah anak-anak sekolah yang sering melakukan kunjungan diempat tertentu. Namun sangat disayangkan jika potensi yang ada di Museum belum dapat dimanfaatkan dengan baik kepada anak-anak. Kebanyakan dari anak-anak tersebut juga kurang mengerti dan memahami apa yang dilihatnya selama kunjungan berlangsung. Oleh sebab itu, demi menciptakan generasi yang dapat memanfaatkan museum dengan baik dimasa mendatang perlu diadakan sebuah media yang digunakan untuk media pembelajaran dan pemahaman kepada anak-anak agar mengerti berbagai macam koleksi yang telah ditampilkan di Museum Ranggawarsita. Data diperoleh melalui metode wawancara dan observasi secara langsung kepada pengurus Museum Ranggawarsita serta target audience untuk mengetahui permasalahan mengenai keefektifan mengunjungi Museum Ranggawarsita. Dari data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan Metode Analisis Framing kemudian dijadikan pertimbangan dalam pembuatan konten game. Konten dalam game dikemas dalam bentuk puzzle game dan sub genre hidden object game agar mudah dimainkan oleh target audience. Edukasi mengenai berbagai benda koleksi museum untuk usia 6-12 tahun yang dapat dilakukan dengan game "Kenang at The Museum" dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan game berbasis platform PC yang diletakkan di Museum Ranggawarsita, anak-anak dapat mengerti dan ikut memahami apa yang dilihat mereka selama kunjungan berlangsung.

Kata Kunci : game edukasi, perancangan, museum ranggawarsita, teknologi

MEDIA DESIGN TO ATTRACT CHILDREN IN THE RANGGAWARSITA MUSEUM USING GAME

NENI SETIAWATI

(Lecturer : ARIPIN, M.Kom, Erisa Adyati Rahmasari, S.Sn, M.Kom)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201201521@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Ranggawarsita Museum is the most completed museum in Semarang with the most visitors are school children who often visit in particular place. But unfortunately if potential of the museum not to be put to good use with the childrens. Most children do not understand and comprehend what they see during visits. Therefore, to create a generation that can advantage of the museum properly there should be need a media used to learning and understading for the children in order to understand a variety of Ranggawarsita Museum's collections. The data were obtained from the interview and directly observation method to the board of the Ranggawarsita Museum and target audiences to know about the effectiveness of visiting the museum problem. Next, data processed and analysis with Framing Analyzed method, then the result be a consideration to make a game's content. The game content has a casual as a puzzle game and have a hidden object as sub-genre that easy to play for the childrens. Education about the various museum collection for children 6-12 years old can be learned by game "Kenang at The Museum" with pleassure manner. With the Personal Computer game that be placed in the Ranggawarsita museum, the children can understanding what they see during visit.

Keyword : education game, design, Ranggawarsita Museum, technology