

PERANCANGAN GAME EDUKASI TENTANG CARA MERAWAT HEWAN PELIHARAAN UNTUK ANAK USIA 4-7 TAHUN

MAMBA UL ULUM

(Pembimbing : ARI PIN, M.Kom, Toto Haryadi, M.Ds)
*Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian
Nuswantoro*
www.dinus.ac.id
Email : 114201201353@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Minimnya pengetahuan masyarakat terutama anak-anak mengenai cara merawat hewan peliharaan yang baik dan benar sehingga menimbulkan hewan peliharaan tak terurus, terjangkit beberapa penyakit dan hewan menjadi galak kepada pemiliknya maupun kepada orang lain. Kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat mengenai cara merawat hewan peliharaan disebabkan karena pembelajaran di tingkat sekolah mengenai cara merawat hewan belum ada dalam mata pelajaran pokok. Selain itu sosialisasi dari pihak Jakarta Animal Aid Network (JAAN) juga belum menjangkau usia anak-anak. Oleh karena itu, untuk menciptakan lingkungan yang sadar akan binatang peliharaan diperlukan upaya untuk mengedukasi masyarakat terutama anak-anak untuk merawat hewan peliharaannya. Data diperoleh melalui metode wawancara dan observasi secara langsung kepada beberapa sekolah dasar, taman kanak-kanak dan Jakarta Animal Aid Network (JAAN) serta target audiens untuk mengetahui permasalahan tentang perawatan hewan peliharaan. 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 casual dan sub genre simulasi agar mudah dimainkan dan dipahami. Edukasi tentang perawatan hewan peliharaan bagi anak usia 4-7 tahun dapat dilakukan melalui media game `Pet Hero` dengan cara yang menyenangkan. Dengan menggunakan game berbasis android, anak-anak dapat ikut berpartisipasi dalam merawat dan menyayangi hewan peliharaan dengan memahami dan mengaplikasikan pembelajaran perawatan hewan peliharaan ini secara bijak melalui poin-poin positif yang disampaikan dalam game di kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : anak, game edukasi, hewan peliharaan, perancangan

EDUCATION GAME DESIGN TO TEACH ABOUT PET CARE FOR CHILDREN AGE OF 4-7 YEARS OLD

MAMBA UL ULUM

(Lecturer : ARIPIN, M.Kom, Toto Haryadi, M.Ds)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201201353@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The lack of public knowledge, especially children about how to care for pets properly, causing the pet unkempt, contracted several diseases and animals become fierce to its owner or to others. Lack of knowledge by the public about how to care for pets is because learning in schools about how to care for animals is not in the core curriculum subjects. Besides socialization of the Jakarta Animal Aid Network (JAAN) is also not targeting children ages. Therefore, to create an environment that is aware of the pets is a need to educate people, especially children to care for their pets. Data were obtained through interviews and observation methods directly to some primary schools, kindergartens and Jakarta Animal Aid Network (JAAN) as well as the target audience to know the problems of pet care. 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 casual game genre and sub-genre of simulation to be easy to play and understand. Education about pet care for children aged 4-7 years can be conducted through the media game 'Pet Hero` in a fun way. By using android based games, children can participate in caring for and loving a pet to understand and apply this learning pet care wisely through positive points presented in the game in everyday life.

Keyword : children, design, educational game, pets