

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN *GAME* INTERAKTIF MELALUI METODE**  
**DONGENG FABEL BERBASIS ANDROID UNTUK PAUD**  
**DARUSSALAM**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Diploma III pada  
Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan Desain



Disusun oleh :  
**PUTRI FADILLAH**  
**19012106**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**KONSENTRASI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *game* interaktif melalui metode dongeng fabel berbasis android untuk PAUD Darussalam  
Penulis : Putri Fadillah  
NIM : 19012106  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari 21 Juli 2022

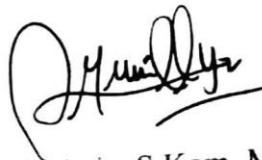
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Dr. Eko Djuniarto. M.Psi  
195906011988031001

Anggota 1



Prily Fitria Aziz, S.Kom, M.Kom  
199104192019032015

Anggota 2



Sari Setyaning Tyas, M.Ti  
198703092014042001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing DIP ING  
198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Game Interaktif Melalui Metode Rongeng  
Penulis : Putri Fadilah Fabu Berbasis Android untuk  
NIM : 19012406 Paud Darussalam  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis

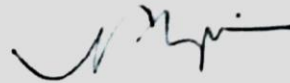
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di ..... 22 Juli 2022 .....

Pembimbing I



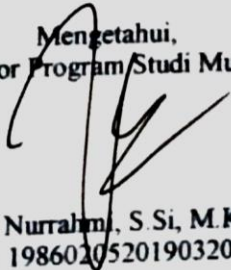
Sari Setyaning Tyas, MTi.  
NIP 198703092014042001

Pembimbing II



Nofiandri Setyasmara, MT.  
NIP 197811202005011005

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Multimedia



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom  
NIP. 198601052019032009

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Fadillah  
NIM : 19012106  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019 – 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Pembuatan Game Interaktif Melalui Metode Dongeng Fabel Berbasis Android Untuk Paud Darussalam* adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 27 Juli 2022

Yang menyatakan,


Putri Fadillah  
NIM : 19012106

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Fadillah  
NIM : 19012106  
Program Studi : Desain Grafis (Kosentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019 – 2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Pembuatan Game Interaktif Melalui Metode Dongeng Fabel Berbasis Android Untuk Paud Darussalam*. beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Juli 2022

Yang menyatakan,


Putri Fadillah  
NIM : 19012106

## ABSTRAK

*Early Childhood Education (PAUD) Darussalam is a coaching before children enter the Elementary Education level which is located on Jl. Madrasah No.48, RT.5/RW.6, Srengseng, Kec. Kembangan, City of West Jakarta, Special Capital Region of Jakarta 11630. PAUD Darussalam was established and inaugurated in 2015. After 2 years of holding school from home, teaching and learning has been reactivated on condition that health protocols are maintained. The author made direct observations to PAUD Darussalam and asked some of the learning media used by PAUD during the teaching and learning process, the author wanted to provide a solution with games that were in accordance with the curriculum applied in PAUD. This application displays games in the form of collections, puzzles, and video stories. By using the PUZZLE MEZZO game, it is hoped that PAUD Darussalam children will be more active and can have interactive multimedia game media that can help children in learning outside of school. This application is built using Unity software and other software so that this application can be used.*

***Keywords : PAUD, Jakarta, Applications, interactive games.***

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Darussalam adalah suatu pembinaan sebelum anak masuk jenjang Pendidikan Dasar yang terletak di Jl. Madrasah No.48, RT.5/RW.6, Srengseng, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11630. PAUD Darussalam di dirikan dan diresmikan pada tahun 2015. Setelah 2 tahun diadakannya sekolah dari rumah, diaktifkan kembali belajar mengajar dengan syarat tetap melakukan protokol kesehatan. Penulis melakukan observasi langsung ke PAUD Darussalam dan menanyakan beberapa media pembelajaran yang digunakan oleh PAUD selama proses belajar mengajar, penulis ingin memberikan solusi dengan membuat *game* yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di PAUD. Aplikasi ini menampilkan *games* berupa mewarnai, *puzzle*, dan video cerita. Dengan menggunakan *game* PUZZLE MEZZO ini diharapkan anak-anak PAUD Darussalam agar lebih aktif dan bisa mempunyai *games* media multimedia interaktif yang dapat membantu anak dalam pembelajaran diluar sekolah. Aplikasi ini dibangun menggunakan perangkat lunak Unity dan perangkat lunak lainnya sehingga aplikasi ini dapat digunakan.

**Kata kunci : PAUD , Jakarta, Aplikasi, Game Interaktif.**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang telah membuat karya produk Aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan *Game* Interaktif Melalui Metode Dongeng Fabel Berbasis Android Untuk Paud Darussalam”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih juga kepada:

1. Orang tua saya dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil
2. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Dr. Benget Simamora, M.M., Plt. Wakil Direktur Bidang Akademik
4. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom selaku Koordinator Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Sari Setyaning Tyas, MTi. sebagai Dosen Pembimbing I
7. Nofiandri Setyasmara, M.T. sebagai Dosen Pembimbing II
8. Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

9. Teman-teman lainnya yang telah memberikan semangat dan dorongan yang sangat besar kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 22 Juli 2022

Penulis,



Putri Fadillah  
NIM 19012106



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKARTA.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penulisan .....	6
F. Manfaat Penulisan .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
A. Pendidikan Anak Usia Dini .....	8
B. Dongeng Fabel .....	7
C. Game Interaktif .....	9
D. Aplikasi Berbasis Android.....	10
E. UML ( <i>Unifed Modeling Language</i> ).....	11
BAB III METODE PELAKSANAAN .....	14
A. Data/Objek Penulisan .....	14
B. Teknik Pengumpulan Data.....	14
C. Ruang Lingkup.....	15
D. Langkah Kerja.....	16

BAB IV PEMBAHASAN.....	33
A. Pembuatan Aplikasi.....	33
B. Kebutuhan Perangkat .....	53
C. Kebutuhan Sistem .....	54
D. Pengujian Aplikasi .....	60
BAB V PENUTUP .....	66
A. Simpulan.....	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	67
LAMPIRAN .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 2 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3 Tabel <i>Sound</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4 Tabel Cerita.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 5 Detail spesifikasi ponsel untuk uji coba kompatibilitas ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>not defined.</b>	
Tabel 6 Detail hasil uji coba kompatibilitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 7 Detail hasil uji coba fungsionalitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 8 Skala Penilaian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 9 Daftar Pertanyaan Hasil Kuesioner .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 10 Hasil Kuesioner.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 11 Persentase Kelayakan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 PAUD Darussalam .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2 Alur Langkah Kerja .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3 <i>Use Case Diagram</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4 <i>Activity Diagram Menu</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 5 <i>Activity Diagram Menu</i> Pilihan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 6 <i>Activity Diagram</i> Gajah dan Semut .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 7 <i>Activity Diagram</i> Kancil dan Buaya .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> Semut dan Belalang .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 9 <i>Splash Screen</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 10 Tampilan Doa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 11 Halaman Menu Utama .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 12 Halaman Pilihan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 13 Tampilan Awal Untuk Mewarnai .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 14 Tampilan <i>Game</i> Mewarnai Tokoh 1...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 15 Tampilan <i>Game</i> Mewarnai Tokoh 2...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 16 Tampilan Awal <i>Game Puzzle</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 17 Rancangan Tampilan <i>Game Puzzle</i> Tokoh 1 ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
Gambar 18 Rancangan Tampilan <i>Game Puzzle</i> Tokoh 2 ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
Gambar 19 Rancangan Tampilan Awal Cerita.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 20 Rancangan Tampilan Video .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 21 Rancangan Tampilan Berhenti .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 22 Rancangan Tampilan Tentang <i>Game</i> ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 23 Rancangan <i>Storyboard</i> Gajah dan Semut .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	

Gambar 24 Rancangan *Storyboard* Kancil dan Buaya ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 25 Rancangan *Storyboard* Semut dan Belalang ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 26 Tampilan *Load Screen* ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 27 Tampilan Doa ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 28 Tampilan *Main Menu*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 29 Tampilan Tentang *Game*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 30 Tampilan Menu Pilihan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 31 Tampilan Awal Mewarnai Gajah dan Semut .... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 32 Tampilan Mewarnai Tokoh 1 Gajah dan Semut **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 33 Mewarnai Tokoh 2 Gajah dan Semut . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 34 Tampilan Awal *Puzzle* Gajah dan Semut..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 35 Tampilan *Game Puzzle* Tokoh 1 Gajah dan Semut..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 36 Tampilan *Game Puzzle* Tokoh 2 Gajah dan Semut..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 37 Tampilan Awal Video Cerita Gajah dan Semut **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 38 Tampilan Video Cerita Gajah dan Semut ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 39 Tampilan Pertanyaan ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 40 Tampilan Awal Mewarnai Kancil dan Buaya ... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 41 Tampilan Mewarnai Tokoh 1 Kancil dan Buaya .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 42 Tampilan Mewarnai Tokoh 2 Kancil dan Buaya .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 43 Tampilan Awal *Game Puzzle* Kancil dan Buaya .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 44 Tampilan *Game Puzzle* Tokoh 1 Kancil dan Buaya.**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 45 Tampilan *Game Puzzle* Tokoh 2 Kancil dan Buaya.**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 46 Tampilan Awal Video Cerita Kancil dan Buaya**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 47 Tampilan Video Cerita dari Kancil dan Buaya . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 48 Tampilan Pertanyaan Kancil dan Buaya..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 49 Tampilan Awal Mewarnai Semut dan Belalang **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 50 Tampilan Mewarnai Tokoh 1 Semut dan Belalang ..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 51 Tampilan Mewarnai Tokoh 2 Semut dan Belalang ..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 52 Tampilan Awal *Puzzle* Semut dan Belalang ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 53 Tampilan *Game Puzzle* Tokoh 1 Semut dan Belalang ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 54 Tampilan *Game Puzzle* Tokoh 2 Semut dan Belalang ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 55 Tampilan Awal Video Semut dan Belalang ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 56 Tampilan Video Cerita Semut dan Belalang ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 57 Tampilan Berhenti ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 58 Pembuatan Asset Video Cerita Gajah dan Semut ....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 59 Pembuatan Asset Video Cerita Kancil dan Buaya ...**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 60 Pembuatan Asset Video Cerita Semut dan Belalang **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 61 Tampilan Pembuatan Video Gajah dan Semut Animasi per Scene  
..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 62 Tampilan Pembuatan Video Kancil dan Buaya Animasi per Scene  
..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 63 Tampilan Pembuatan Video Semut dan Belalang Animasi  
per Scene ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 64 Menggabungkan Video Cerita Gajah dan Semut ....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 65 Menggabungkan Video Cerita Kancil dan Buaya ....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 66 Menggabungkan Video Cerita Semut dan Belalang.**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 67 Aset aplikasi ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 68 Asset Vektor ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 69 Wawancara dengan Ibu Rini Kepala Sekolah PAUD  
Darussalam....**Error! Bookmark not defined.**

