

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WEBSITE GAME EDUKASI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI UNTUK TK KRISTEN GRACIA MEDAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

MICHAEL DAVID STEVEN IMANUEL

NIM: 19152050

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

2022

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN WEBSITE GAME EDUKASI PENGENALAN ALAT
TRANSPORTASI UNTUK TK KRISTEN GRACIA MEDAN**

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Komda Saharja, S.Kom, M.Pd
NIP. 197712202006041002



Penguji 1 : Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn
NIP. 199002112019032021



Medan, 12, Juli 2022

Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia

Suhendra, ST, M.Kom
NIP. 198506252019031007



Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan

Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN WEBSITE GAME EDUKASI PENGENALAN ALAT
TRANSPORTASI UNTUK TK KRISTEN GRACIA MEDAN**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

**MICHAEL DAVID STEVEN IMANUEL
NIM. 19152050**

**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan
Didepan Dewan Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**

Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Disetujui Oleh :
Medan, 8 Juli 2022

Dosen Pembimbing I



Sudirman, M.Kom
NIP. 198511072019031004

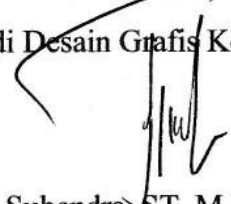
Dosen Pembimbing II



Yusnia Sinambela, ST, MT
NIP. 198809112019032015

Diketahui,

Koordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia



Suhendra, ST, M.Kom
NIP. 198506252019031007

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael David Steven Imanuel

NIM : 19152050

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Judul Tugas Akhir : Perancangan Website Game Edukasi Pengenalan
Alat Transportasi Untuk TK Kristen Gracia Medan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran dan penelitian sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas.

Demikianlah surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Medan, 8 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Michael David Steven Imanuel
NIM. 19152050

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Michael David Steven Imanuel
NIM : 19152050
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Tahun Akademi : 2022

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Website Game Edukasi Pengenalan Alat Transportasi Untuk TK Kristen Gracia Medan beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan 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.

Medan, 8 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Michael David Steven Imanuel
NIM. 19152050

ABSTRAK

Metode pembelajaran belum bervariasi karena masih didominasi dengan membaca buku sehingga menimbulkan rasa bosan pada anak-anak TK Gracia. Guru belum menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran untuk anak-anak TK Gracia. Penulis mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan data serta berbagai hal yang akan dibutuhkan dalam proses penelitian. Observasi dilakukan dengan langsung datang Yayasan Pendidikan Kristen TK Gracia. Penulis membuat perancangan *website game* edukasi ini dengan mengumpulkan berbagai *asset-asset* transportasi yang menarik untuk para anak-anak TK. Diharapkan ke depannya ada pengembangan berupa fungsi lainnya seperti *game*, tanya jawab dan *game adventure* serta penggunaan sistem *client server* pada *website game* tersebut.

Kata kunci : *Website game*, Media pembelajaran, Alat Transportasi

ABSTRACT

The learning method has not varied because it is still dominated by reading books, causing boredom for Gracia Kindergarten children. The teacher has not implemented multimedia as a learning medium for Gracia Kindergarten children. The author collects data by observing and recording data as well as various things that will be needed in the research process. Observations were made by directly visiting the Gracia Kindergarten Christian Education Foundation. The author designed this educational game website by collecting various interesting transportation assets for kindergarten children. It is hoped that in the future there will be developments in the form of other functions such as games, question and answer, and adventure games as well as the use of the client-server system on the game website.

Keywords: *Game website, learning media, Transportation Tool*

PRAKATA

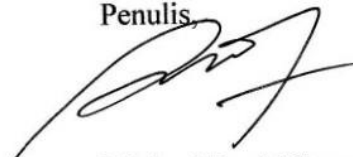
Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Penulisan laporan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangat lah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M. M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Bapak Komda Saharja, S.Kom., M.Pd selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Bapak Suhendra, ST., M.Kom selaku Koordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I saya yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dorongan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Yusnia Sinambela, ST, MT selaku Dosen Pembimbing II saya yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta dorongan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Tamaulina, Sti selaku Kepala Sekolah TK Gracia Medan, dan Yayasan Pendidikan Gracia Medan yang telah memberikan izin dan dorongan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir.
8. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga dan Teman teman tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 8 Juli 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Michael David Steven Imanuel', written over the printed name below.

Michael David Steven Imanuel

NIM.19152050

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PERSEJUTUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penulisan	4
1.6 Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Perancangan	6
2.1.1 Perancangan Tampilan <i>Game</i>	6
2.2 <i>Website</i>	7
2.2.1 Desain <i>Website</i>	8
2.3 <i>Game</i>	8
2.3.1 <i>Game</i> Edukasi	9
2.3.2 <i>Game</i> Sebagai Media Pembelajaran	10
2.4 Pendidikan Usia Dini	10
2.5 Mengenal Alat Transportasi	11
2.6 Aplikasi Pendukung Perancangan	11

2.6.1 <i>Construct 2</i>	11
2.6.2 <i>Adobe Photoshop CS6</i>	12
BAB III METODE PELAKSANAAN	13
3.1 Data/Objek Penulisan	13
3.1.1 Sejarah Yayasan Pendidikan Kristen TK Gracia	13
3.1.2 Visi dan Misi TK Gracia	13
3.1.3 Struktur Organisasi	14
3.1.4 Kondisi Instansi Saat Ini	14
3.2 Teknik Pengumpulan Data	15
3.3 Ruang Lingkup	16
3.3.1 Peran Penulis	16
3.3.2 Kategori Karya	16
3.3.3 Ide Kreatif	16
3.4 Langkah Kerja	17
3.4.1 Praproduksi	17
3.4.2 Produksi	17
3.3.3 Pasca Produksi	17
3.5 Target Pasar	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN	19
4.1 Persiapan Perancangan	19
4.1.1 Gagasan Cerita	19
4.1.2 Target Audiens	19
4.1.3 Kebutuhan Perangkat	20
4.1.4 Jadwal Kerja	20
4.2 Pembuatan <i>Website Game</i> Edukasi	22
4.2.1 Pra Produksi	22
4.2.2 Produksi	27
4.2.3 Pasca Produksi	34
4.3 Hasil Tampilan <i>Game</i> dan Penerapannya	36
BAB V PENUTUP	43
5.1 Simpulan	43

5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Time Schedule</i>	21
Tabel 4.2 <i>Testing Pada Setiap Scane</i>	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Yayasan Pendidikan Kristen TK Gracia	14
Gambar 4.1 <i>Perancangan Flowchart Diagram</i>	23
Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Awal Main Menu	24
Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Halaman Bermain.....	24
Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Halaman Belajar (<i>SubMenu</i>)	25
Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Halaman informasi Transportasi.....	25
Gambar 4.6 Rancangan Tampilan Halaman Suara Transportasi	26
Gambar 4.7 Huruf Burbank Big	26
Gambar 4.8 Editing <i>Asset Submenu</i>	27
Gambar 4.9 Editing <i>Asset Menu Profil</i>	28
Gambar 4.10 Editing <i>Asset Menu Pause</i>	28
Gambar 4.11 Tampilan <i>New Project</i>	29
Gambar 4.12 Desain Menu Utama <i>Project</i>	30
Gambar 4.13 Desain Bermain atau <i>Play Game</i>	31
Gambar 4.14 Desain <i>Submenu Belajar</i>	31
Gambar 4.15 Desain Menu Informasi Transportasi	32
Gambar 4.16 Desain Kedua Menu Informasi Transportasi	32
Gambar 4.17 Tampilan <i>Event Sheets</i>	33
Gambar 4.18 Tampilan Menu <i>Debung</i>	33
Gambar 4.19 Tampilan <i>Export Project</i>	35
Gambar 4.20 Tampilan <i>Export File</i>	35
Gambar 4.21 Tampilan <i>Loading Website Game</i>	36
Gambar 4.22 Tampilan <i>Final Website Game</i>	37
Gambar 4.23 Tampilan Menu Utama	37
Gambar 4.24 Tampilan <i>Play Game</i>	38
Gambar 4.25 Tampilan Menu Menang	38
Gambar 4.26 Tampilan Menu Kalah.....	39
Gambar 4.27 Tampilan <i>Game Pause</i>	39
Gambar 4.28 Tampilan <i>Submenu Alat Transportasi</i>	40

Gambar 4.29 Tampilan Menu Informasi Transportasi.....	40
Gambar 4.30 Tampilan Menu Informasi Transportasi Kedua	41
Gambar 4.31 Tampilan Menu Profil Yayasan	41
Gambar 4.32 Tampilan Menu Profil Penulis	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis

Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbingan TA

Lampiran 3 : Dokumentasi Uji Proposal TA

Lampiran 4 : Dokumen Pendukung Penyusunan TA

- a) Surat Izin Penelitian dari Prodi dan Surat Balasan dari Instansi
- b) Transkrip Wawancara

Lampiran 5 : Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA