LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MOBILE *GAME* EDUKASI PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK KELAS I SEKOLAH DASAR NEGERI 060889 MEDAN

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Kelulusan Program Diploma III

Oleh

EUNIKE INSANI BR SITEPU

NIM. 19152024

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA

MEDAN

2022

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MOBILE GAME EDUKASI PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SEKOLAH DASAR NEGERI 060889 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	:	Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd NIP. 196309191987031003	(.....)
Penguji 1	:	Yusnia Sinambela, ST., MT NIP. 198809112019032015	(.....)

Medan, 15, Juli 2022
Disahkah Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia	Kepala Unit Pengelola Prodi di PSDKU Medan
Suhendra, ST., M.Kom NIP. 198506252019031007	Kanda Saputra, S.Kom., M.Pd NIP. 197312202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

EUNIKE INSANI BR SITEPU
NIM. 19152024

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, 15 Juli 2022

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Komda Sahaja, S.Kom, M.Pd	Parningotan Simamora, S.Sos., M.Si
NIP. 197712202006041002	NIP. 195811051981031005

Diketahui,
Koordinator Prodi Multimedia

Suhendra, ST., M.Kom
NIP. 198506252019031007

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Eunike Insani Br Sitepu
NIM	:	19152024
Jurusan	:	Desain
Program Studi	:	Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Mobile Game Edukasi Pada pelajaran Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar Negeri 060889 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, 15 Juli 2022
Yang membuat pernyataan

Eunike Insani Br Sitepu
NIM. 19152024

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Eunike Insani Br Sitepu
NIM	: 19152024
Jurusan	: Desain
Program Studi	: Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Tahun Akademi	: 2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan **Hak Bebas Royalti Nonekslusif *(Non-exclusive Royalty-Free Right)*** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Website Game Edukasi Perancangan Mobile Game Edukasi Pada pelajaran Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar Negeri 060889 Medan beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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, 15 Juli 2022
Yang membuat pernyataan

Eunike Insani Br Sitepu
NIM. 19152024

ABSTRAK

Penulisan ini membahas kepentingan belajar bahasa inggris terhadap anak sekolah dasar yang dikarenakan masih kurangnya minat belajar bahasa inggris khususnya pada anak kelas I Sekolah dasar. Tujuan penulisan ini adalah merancang aplikasi game edukasi pada pelajaran bahasa inggris yang menarik sehingga menambah ketertarikan anak dalam belajar bahasa inggris. Berdasarkan penulisan yang dilakukan terdapat metode yaitu observasi, studi pustaka, dan wawancara di Sekolah Negeri 060889 medan ini. Game akan dirancang dan akan diserahkan kepada pihak sekolah dan kepada orang tua melalui guru siswa. Hasil penulisan ini menggambarkan proses dan penulisan ini juga menghasilkan bentuk fisik berupa aplikasi game edukasi. Selain itu, game ini akan diperbaharui kembali menjadi lebih kompleks seperti pelajaran bahasa inggris dalam rumah, rumah sakit, lingkungan, dan lainnya sehingga anak dapat menambah wawasannya lebih luas.

Kata Kunci: Perancangan, Game, Edukasi, Bahasa Inggris

ABSTRACT

This writing discusses the importance of learning English for elementary school children because there is still a lack of interest in learning English, especially in grade I elementary school children. The purpose of this paper is to design an educational game application for interesting English lessons to increase children's interest in learning English. Based on the writing, there are methods, namely observation, literature study, and interviews at this Medan State School 060889. Games will be designed and will be submitted to the school and parents through student teachers. The results of this paper describe the process and this writing also produces a physical form in the form of an educational game application. In addition, this game will be updated again to be more complex, such as English lessons at home, in hospitals, in the environment, and so on so that children can broaden their horizons.

Keywords: *Design, Games, Education, Learn English.*

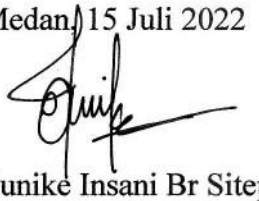
PRAKATA

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 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, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif Program Studi Diluar Kampus Utama Medan Sekaligus Dosen pembimbing I Laporan Tugas Akhir.
4. Suhendra, ST., M.Kom., Koordinator Program studi Desai Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Parningotan Simamora, S.Sos., M.Si., dosen pembimbing II Laporan Tugas Akhir.
6. Atin, S.Pd., sebagai Kepala Sekolah SD Negeri 060889 Medan.
7. Secara khusus kepada kakek Ir. Jimad Sitepu, Ayah Prabudi Sitepu, Paman Romulus Sitepu dan lainnya yang telah mendoakan, mendukung perkuliahan serta membantu penulis dalam menjalankan proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini

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, 15 Juli 2022



Eunike Insani Br Sitepu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
PERNYATAAN ORISINALITAS i
LEMBAR PERSEJUTUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
PRAKATA vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Rumusan Masalah 4
1.5 Tujuan Penulisan 4
1.6 Manfaat Penulisan 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Perancangan 6
2.2 *Mobile Game* 7
2.3 Edukasi 7
2.3.1 Pengertian Edukasi 8
2.3.1 *Game* Edukasi 8
2.4 Pendidikan Sekolah Dasar 9
2.5 Pelajaran Bahasa Inggris 10
2.6 *Software* Perancangan Game 11
2.6.1 *Construct 2* 11
2.6.1 *Photoshop* 12

BAB III METODE PELAKSANAAN.....15
3.1 Data/Objek Penulisan.....15
3.1.1 Profil UPT SD NEGERI 060889 MEDAN.....15
3.1.2 Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri 060889.....17
3.1.3 Struktur Organisasi.....17
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....21
3.3 Ruang Lingkup.....22
3.3.1 Peran Penulis.....22
3.3.2 Kategori Karya.....22
3.3.3 Ide Kreatif.....23
3.4 Langkah Kerja.....23
3.4.1 Praproduksi.....23
3.4.2 Produksi.....24
3.4.3 Pasca Produksi.....24
3.5 Target Pasar.....24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN.....26
4.1 Konsep Karya.....26
4.1.1 Gagagasan Cerita.....26
4.1.2 Target Audiens.....26
4.1.3 Kebutuhan Perangkat.....27
4.1.4 Jadwal Kerja.....27
4.2 Pembuatan perancangan game Mobile game edukasi.....28
4.2.1 Praproduksi.....29
4.2.2 Produksi.....33
4.2.3 Pasca Produksi.....38
4.3 Hasil ampilan dan penerapan.....40
4.3.1 Tampilan *loading*.....40
4.3.2 Tampilan final *game*/menu utama.....40
4.3.3 Tampilan bermain.....41
4.3.4 Tampilan menang.....41
4.3.5 Tampilan kalah.....42

BAB V PENUTUP 44
5.1 Kesimpulan 44
5.2 Saran 45
DAFTAR PUSTAKA 46
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Kerja.....28
Tabel 4.2 *Testing game* 39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Software Construct 2* 12
Gambar 2.2 *Software Adobe Photoshop* 13
Gambar 3.1 Sekolah Dasar Negeri.....15
Gambar 3.2 Struktur SDN 060889 Medan.....18
Gambar 4.1 *Flowchart* perancangan.....29
Gambar 4.2 Menu *Game*.....30
Gambar 4.3 Bermain *Game* 30
Gambar 4.4 Tambilan *Game* Menang.....31
Gambar 4.5 Tampilan *Game over*.....32
Gambar 4.6 Menu Pembelajaran.....32
Gambar 4.7 Aset-Aset Dalam *Game*.....33
Gambar 4.8 *Edit* Aset-Aset 34
Gambar 4.9 Tampilan *New Project*.....34
Gambar 4.10 Penyusunan.....35
Gambar 4.11 Desain Bermain.....36
Gambar 4.12 Desain Belajar 37
Gambar 4.13 Penyusunan *Event Sheets* 38
Gambar 4.14 Percobaan *Debung* 38
Gambar 4.15 *Export Game* 39
Gambar 4.16 Tampilan *Loading* 40
Gambar 4.17 Tampilan final *game/*menu utama.....40
Gambar 4.18 Tampilan Bermain.....41
Gambar 4.19 Tampilan Menang 42
Gambar 4.20 Tampilan Kalah.....42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Permohonan Observasi
Lampiran 2 : Surat Balasan Dari Pendidikan
Lampiran 3 : Kartu Pembimbing
Lampiran 4 : Transkip Wawancara
Lampiran 5 : Biodata Mahasisw