

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME EDUKASI “CERIA NUSANTARA”
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK PRA-
SEKOLAH TENTANG BUDAYA LOKAL
(*GAME DESIGNER*)**

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:
VITO HUSSEIN AL RASYID

NIM: 21210072

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Edukasi “Ceria Nusantara”
Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Pra-Sekolah
Tentang Budaya Lokal
Penulis : Vito Hussein Al Rasyid
NIM : 21210072
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 8 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota I



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom.
NIP. 198612282010122005

Anggota II



Rido Galih Alief, M.A.B.
NIP. 198511192023211012

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Game* Edukasi “Ceria nusantara” Untuk
Meningkatkan Pengetahuan Anak Pra-Sekolah Tentang
Budaya Lokal
Penulis : Vito Hussein Al Rasyid
NIM : 21210072
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Jakarta, hari Jumat, tanggal 20 Juni 2025

Pembimbing I

Yeni Nurhasanah, S.Pd., MT.
NIP. 198607062019032010

Pembimbing II

Rido Galih Alief, M.A.B
NIP. 198511192023211012

Mengetahui,
Koord. Program Studi Teknologi Permainan

Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom
NIP. 199104192019032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Vito Hussein Al Rasyid
NIM	: 21210072
Program Studi	: Teknologi Permainan
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024 / 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"Perancangan *Game* Edukasi "Ceria Nusantara" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Pra-sekolah Tentang Budaya Lokal" **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.

Bogor, 21 juni 2025

Yang menyatakan,,



Vito Hussein Al Rasyid
NIM 21210072

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Vito Hussein Al Rasyid
NIM : 21210072
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024 / 2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

"Perancangan *Game* Edukasi "Ceria Nusantara" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Pra-sekolah Tentang Budaya Lokal" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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

Bogor, 21 juni 2025

Yang menyatakan,,



Vito Hussein Al Rasyid
NIM 21210072

ABSTRAK

Ceria Nusantara is an educational game designed for preschool children aged 3 and above to introduce traditional Indonesian clothing. This game was created in response to the declining interest of early childhood in local culture and the excessive use of gadgets for entertainment purposes. Using the Game Based Learning approach and the Game Development Life Cycle method, the game integrates interactive features to enhance children's learning experiences. The game was developed through several phases including initiation, pre-production, production, alpha testing, beta testing, and release. The game content includes puzzle-based gameplay in which players match traditional costumes to characters from different regions in Indonesia. The visual style, voice-over narration, and drag-and-drop interaction were designed to align with the cognitive and emotional characteristics of young children. Testing involving preschool students and educators indicated a high level of acceptance and effectiveness as a digital learning medium. The game successfully combines cultural preservation efforts with enjoyable gameplay.

Keywords: *educational game, traditional clothing, Game Based Learning, early childhood, Indonesian culture*

Ceria Nusantara adalah permainan edukatif yang dirancang untuk anak-anak prasekolah berusia 3 tahun ke atas untuk memperkenalkan pakaian tradisional Indonesia. Permainan ini diciptakan sebagai respons terhadap menurunnya minat anak usia dini terhadap budaya lokal dan penggunaan gawai yang berlebihan untuk tujuan hiburan. Dengan menggunakan pendekatan *Game Based Learning* dan metode *Game Development Life Cycle*, permainan ini mengintegrasikan fitur-fitur interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar anak-anak. Permainan ini dikembangkan melalui beberapa fase termasuk inisiasi, praproduksi, produksi, pengujian alfa, pengujian beta, dan rilis. Konten permainan mencakup permainan berbasis teka-teki di mana pemain mencocokkan kostum tradisional dengan karakter dari berbagai daerah di Indonesia. Gaya visual, narasi sulih suara, dan interaksi seret dan lepas dirancang untuk menyelaraskan dengan karakteristik kognitif dan emosional anak-anak. Pengujian yang melibatkan siswa prasekolah dan pendidik menunjukkan tingkat penerimaan dan efektivitas yang tinggi sebagai media pembelajaran digital. Permainan ini berhasil menggabungkan upaya pelestarian budaya dengan permainan yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Permainan edukasi, pakaian adat, Game Based Learning, anak usia dini, budaya Indonesia*

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT 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 Sarjana Terapan Program Studi Studi Teknologi Permainan, di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk *game* "Ceria Nusantara" Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul "Perancangan *Game* Edukasi "Ceria Nusantara" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Prasekolah Tentang Budaya Lokal"

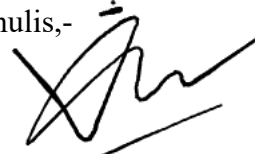
Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T., selaku Pembimbing I.
7. Rido Galih Alief, M.A.B., selaku Pembimbing II.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu kepada penulis menempuh pendidikan disini.
9. Kedua orang tua yang selalu membangkitkan semangat penulis dengan segala perjalanan yang dilalui.
10. Nataya, dan Taqiy yang telah memberikan waktu tenaga, pikiran, dan banyak hal lainnya dalam proses pembuatan *game* ini.
11. Teman-teman seperjuangan di Politeknik Negeri Media Kreatif, terutama dari Program Studi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu.

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

Jakarta, 20 Juni 2025

Penulis,-

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes, positioned to the right of the text 'Penulis,-'.

Vito Hussein Al Rasyid

NIM. 21210072

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Karya Seni.....	5
F. Manfaat Karya Seni.....	6
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
A. Kajian Teori Umum.....	8
B. Kajian Anak Usia Dini	11
C. <i>Game</i> Edukasi	14
D. <i>Game Based Learning</i> (GBL)	16
E. Kajian Visual dan Desain <i>Game</i>	17
F. Kajian Budaya Lokal Indonesia	20
G. Referensi <i>Game</i>	21
H. Peran <i>Game Designer</i>	23
BAB III METODE PENGAJIAN/PENCIPTAAN	25
A. Analisis dan Perancangan	25
B. Teknik Pengumpulan Data	27
C. Alat Kerja	29
D. Timeline	31

E. Peran Penulis.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. <i>Initiation</i>	32
B. <i>Pra-Production</i>	34
C. <i>Production</i>	52
D. <i>Alpha Testing</i>	56
E. <i>Beta Testing</i>	58
F. <i>Release</i>	63
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Timeline Pengerjaan	31
Tabel 2. Hasil Proses Inisiasi Konsep Game.....	32
Tabel 3. spesifikasi game Ceria Nusantara	37
Tabel 4. Hardware Specification	38
Tabel 5. Sound Effect & Background	38
Tabel 6. Storyboard	44
Tabel 7. dialog in game	45
Tabel 8. Features	47
Tabel 9. Asset Breakdown NPC	49
Tabel 10. Asset Breakdown UI.....	51
Tabel 11. hasil pengujian alpha testing	57
Tabel 12. Hasil Kuisisionel orang tua/Guru Aspek Kesesuaian Konten.....	60
Tabel 13. Hasil Kuisisionel orang tua/Guru Aspek Dampak Edukatif.	60
Tabel 14. Hasil Kuisisionel orang tua/Guru Aspek Teknis & Aksesibilitas	60
Tabel 15. hasil kuesioner.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Data Anak Menggunakan HP.....	2
Gambar 2. Hasil penelitian pada 33 responden tentang globalisasi pada remaja ...	9
Gambar 3. Drawn to Life	21
Gambar 4. Permainan Legendaris Bepe.....	22
Gambar 5. Game Two Dots.....	22
Gambar 6. Tahapan Proses GDLC	25
Gambar 7. Rumus Perhitungan Skala Likert.....	28
Gambar 8. proses penyusunan Game Design Document	34
Gambar 9. Proses pembuatan GDD melalui Notion	35
Gambar 10. Proses penyimpanan asset dan referensi visual.....	35
Gambar 11. Game Flow	43
Gambar 12 Core Loop.....	43
Gambar 13. Logo Game Ceria Nusantara	52
Gambar 14. Logo Studio Game	52
Gambar 15. Font Game Ceria Nusantara	53
Gambar 16. Layout Main Menu.....	53
Gambar 17. Layout Level Menu	54
Gambar 18. Layout Klik Mulai	54
Gambar 19. Layout Keluar.....	54
Gambar 20. Layout Info.....	55
Gambar 21. UI Button.....	55
Gambar 22. Game pembahasan Game Based Larning.....	56
Gambar 23. Hasil Voive Over	56
Gambar 24. Itch Io Game Ceria Nusantara.	63
Gambar 25. Itch Io Game Download Ceria Nusantara.	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	69
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	70
Lampiran 3. Dokumentasi Uji Proposal TA.....	72
Lampiran 4. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	73
Lampiran 5. Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA	94