

TUGAS AKHIR

**GAME EDUKASI UNTUK SOSIALISASI
BANKEU (BANTUAN KEUANGAN)
DESA**



Disusun oleh:

Alexandre Giovanni Mau

18.N2.0016

PROGRAM STUDI GAME TECHNOLOGY

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

LAPORAN AKHIR

GAME EDUKASI UNTUK SOSIALISASI BANKEU (BANTUAN KEUANGAN) DESA

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memeroleeh Gelar Sarjana

Komputer Program Studi Informasi Universitas Katolik

Soegijapranata Semarang



Disusun oleh:

Alexandre Giovanni Mau

18.N2.0016

PROGRAM STUDI GAME TECHNOLOGY

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

ABSTRAK

Dana Bantuan Keuangan Desa, yang biasa disingkat menjadi Dana BANKEU Desa, merupakan sejenis dana yang diberikan oleh pemerintah daerah kepada desa dengan tujuan meningkatkan kualitas sarana dan prasarana sebuah desa, pembangunan desa wisata, peningkatan ketahanan Masyarakat, dan sebagainya. Seorang kepala desa bisa mengajukan permohonan untuk menerima dana ini kepada pemerintah provinsi masing-masing dengan mengajukan surat-permohonan kepada pemerintah daerah, dan kepala desa tersebut akan bertanggungjawab sepenuhnya atas pengelolaan dan pelaksanaan kegiatan BANKEU, sehingga jika ada pelanggaran dalam penggunaannya, maka akan dikenakan sanksi.

Untuk menyelesaikan masalah di atas, pengadaan sosialisasi diperlukan, agar semua orang tahu apakah Dana BANKEU Desa itu, apa sajakah yang perlu dilakukan untuk membuat permohonan untuk pengambilan dana tersebut, yang mana sajakah yang boleh ditulis di dalam surat permohonan itu, dan alur permohonannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat game edukasi berjudul “Petualangan Adit” guna sosialisasi Pergub Jateng No 1 Tahun 2020. Game ini merupakan game platformer dengan unsur kuis di dalamnya. Hasil penelitian ini adalah sosialisasi yang diadakan dalam bentuk sebuah game edukasi dengan halaman PowerPoint untuk pembelajaran.

Penelitian untuk pembuatan game ini dimulai dari mendapatkan materi dari dokumen dari DISPERMADES DUKCAPIL. Kemudian, merancang jumlah aset dan halaman materi yang diperlukan untuk dimasukkan ke dalam game edukasi. Lalu, pembuatan aset dan penulisan materi yang akan digunakan untuk game edukasi sesuai dengan rancangan sebelumnya. Jika, dalam tahap pembuatan game edukasi, ada aset dan materi tambahan dan/atau yang perlu diubah, tahap penelitian dimulai ulang dari tahap perancangan.

Setelah pembuatan game edukasi ini, game tersebut bisa dijalankan, dan penulis bisa mencapai level terakhir. Ada beberapa *bug* yang terdeteksi, namun sebagian besar gamenya bisa dimainkan dengan lancar.

Kata Kunci: Bantuan Keuangan Desa, Sosialisasi, Game Edukasi, Platformer, Kuis



ABSTRACT

Village Financial Assistance Fund, commonly abbreviated as Village BANKEU Fund, is a type of fund provided by the local government to villages with the aim of improving the quality of village facilities and infrastructure, developing tourist villages, increasing community resilience, and so on. A village head can apply to receive this fund to their respective provincial governments by submitting an application letter to the local government, and the village head will be fully responsible for the management and implementation of BANKEU activities, so that if there are violations in its use, sanctions will be imposed.

To solve the above problems, socialization is needed, so that everyone knows what the Village BANKEU Fund is, what needs to be done to make an application for the withdrawal of these funds, what can be written in the application letter, and the application process.

The purpose of this study is to design and create an educational game titled "Petualangan Adit" for the socialization of Central Java Governor Regulation No. 1 of 2020. This game is a platformer game with quiz elements in it. The results of this study are socialization held in the form of an educational game with PowerPoint pages for learning.

The research needed for this game's development starts from researching materials from documents from DISPERMADES DUKCAPIL (Department of Community Empowerment, Village, Population and Civil Registration of Central Java Province). Then, the planning of the number of assets and material pages needed to be entered into educational games. After that, making assets and writing material that will be used for educational games in accordance with the previous design. If, in the stage of making educational games, there are additional assets and materials and/or that need to be changed, the research stage starts again from the design stage.

After making this educational game, the game can be run, and the author can reach the last level. There are several bugs that are detected, but for the most of the game can be played smoothly.

Keywords: Educational Games, Platformer, Quiz, Socialization, Village Financial Assistance

