



PERANCANGAN MEDIA INTERAKTF
UNTUK PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGKA YANG DITUJUKAN UNTUK ANAK TK

TAN MAUREEN MONITAN

11.13.0005

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2015

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Tan Maureen Monitan Z

NIM: 11.13.0005

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF

UNTUK PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGKA YANG DITUJUKAN UNTUK ANAK TK

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk – bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 08 Juli 2015

Tan, Maureen Monitan Z

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF
UNTUK PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGKA YANG DITUJUKAN UNTUK ANAK TK

Nama: Tan, Maureen Monitan Z

NIM: 11.13.0005

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 08 Juli 2015

Mengesahkan

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir

Ir. Tri Hesti Mulyani, MT.
NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.
NIDN. 0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.
NIDN. 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF

UNTUK PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGKA YANG DITUJUKAN UNTUK ANAK TK

Nama: Tan, Maureen Monitan Z

NIM: 11.13.0005

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 08 Juli 2015

Mengesahkan,

Pembimbing I

Pembimbing II

Bayu Widianoro, ST. M.Sn

NIDN. 0629077403

Ronny Jonathan, S.Ds

NPP. 058.5.2013.102

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto, M.T.

NIDN. 0602066801

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN. 0627066701

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.

NIDN. 0608075601

PRAKATA

Puji kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaannya dalam perancangan permainan edukasi interaktif “Ayo Main” dapat terselesaikan dengan baik. Dalam pengerjaan perancangan ini tak luput dari beberapa kendala dan permasalahan. Namun dari permasalahan yang muncul tersebut itulah, dapat dijadikan pengalaman dan pelajaran bagi penulis di kemudian hari.

Pendidikan di Indonesia mengalami beberapa perubahan dalam jangka waktu tertentu, dan saat ini kurikulum 2013 menjadi perdebatan dalam dunia pendidikan Indonesia. Hal ini merupakan sebuah topik yang cukup hangat dan tantangan bagi penulis untuk memberikan sebuah solusi yang tepat dalam perkembangan kurikulum di Indonesia.

Dengan digabungkan dengan bagaimana anak – anak dapat menuntut ilmu tanpa harus kehilangan dunia bermain mereka. Perancangan permainan edukasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi yang menjawab permasalahan yang ada. Sehingga dapat menjadi sebuah media pendukung dalam metode belajar anak di sekolah.

Sebelum melihat perancangan lebih lanjut, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada,

1. Bapak Bayu Widianoro, ST. M.Sn selaku pembimbing utama dalam perancangan ini, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan bimbingan dalam perancangan proyek akhir ini ;
2. Bapak Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto, M.T. yang telah meluangkan waktunya untuk dapat membimbing selama proses penyusunan laporan ;
3. Bapak Ronny Jonathan, S.Ds yang telah meluangkan waktunya untuk dapat memberikan bimbingan dan masukan dalam perancangan visual ;

4. TK YSKI 3 Tanjung, kepada para guru dan anak – anak TK B yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk dapat mengenal dan menganalisis lebih dalam lagi tentang dunia anak – anak saat mereka menuntut ilmu di sekolah ;
5. Daniel Creative School, kepada para guru dan anak – anak TK A yang juga memberikan kesempatan bagi penulis untuk dapat mengamati aktivitas anak – anak selama pelajaran matematika ;
6. Wesley Christian School, TK Terang Bangsa, yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melakukan wawancara singkat dengan penulis ;
7. Orang tua murid Maria Regina dan Karangturi yang tidak bisa penulis sebutkan semua, karena telah memberikan kesempatan untuk dapat melakukan wawancara singkat dengan penulis ;
8. Keluarga penulis, yang senantiasa mendukung dan mendoakan agar perancangan ini dapat diselesaikan dengan baik ;
9. Teman – teman seperjuangan, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih karena saling mendukung satu sama lain baik dalam perancangan hingga eksekusi.

Penulis berharap agar perancangan yang telah dibuat ini, dapat berdampak positif bagi pendidikan anak di Indonesia kedepannya, dan tidak menutup diri dari kritik dan saran dari para pengguna media interaktif ini.

Penulis

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu hal terpenting, karena pendidikan tersebut akan mempengaruhi anak saat mereka beranjak dewasa. Nyatanya adalah anak – anak dipaksa untuk dapat belajar dengan mengesampingkan hak mereka yaitu bermain. Banyak TK yang menggunakan kebutuhan mereka saat masuk SD sebagai tameng untuk memberikan pelajaran yang notabene berat bagi mereka pada usia yang relatif dini. Oleh karena itu, kurikulum 2013 dibuat dan akan diterapkan segera untuk dapat mengembalikan kembali hak anak untuk bermain. Kurikulum 2013 memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat lebih berinteraksi dengan sesamanya, daripada sekedar berada di belakang meja dan mendengarkan guru. Dengan ditambah metode sentra, anak – anak diberikan kebebasan untuk dapat melakukan kegiatan – kegiatan yang mereka inginkan, mereka diajarkan untuk dapat mengambil keputusan sendiri dalam beberapa kegiatan.

Salah satu pelajaran yang akan didapatkan mereka sampai dewasa nanti adalah Matematika, pada dasarnya anak – anak telah mempelajarinya saat berada di pendidikan dini yaitu mengenal angka. Saat masuk TK anak – anak memang mengenal angka, namun mereka juga diajarkan berhitung, penjumlahan, dan pengurangan. Hal ini tentu saja bertentangan dengan peraturan pemerintah yang melarang “calistung”.

Oleh karena itulah, dengan perancangan ini, Game Edukasi “Ayo Main” merupakan salah satu solusi dari permasalahan yang ada saat ini. Melalui permainan ini, anak – anak dapat belajar mengenal angka sesuai dengan tingkatan mereka. Game Edukasi ini disusun berdasarkan kurikulum 2013 dengan menggunakan sistem sentra. Didalamnya, anak – anak akan belajar tentang bagaimana memasak, bereksplorasi, membuat kesenian, mengenal bahan alam, mempersiapkan diri, dan memainkan sebuah peran.

Kata kunci : Pendidikan, TK, Angka, Kurikulum 2013

Early childhood education is an important thing, because this education has an impact for our children in the future. The fact is children were forced to learn many things, despite of their rights to play. There are so many kindergartens that use the children’s needed for their elementary school entrance’s test as a shield to give them a lesson which make our children feel suppressed. That’s why, curriculum of 2013 was made and it would be applied to all kindergarten soon (probably 2016), to give children’s rights for play back to them. Curriculum of 2013 give a chance for children to have more interaction with others, than only learn and listen what their teacher said. Centra metode had been added into curriculum of 2013, which is give a chance to children to do what they want to do, and they will learn how to make a decision in any activity by themselves.

One of the lesson, which always be learned ‘till the end is mathematics. Basicly, children have learned about it when they got the early childhood education (playgroup + kindergarten), called “Learn Numbers”. They do learn numbers, but they also learn about addition and subtraction. This is certainly against goverment’s rule which is forbid children to learn “Calistung”

Because of those reasons, my product is one of the solution for those problems. Through this game, children could learn numbers according to their level. This Education Games was based on Curriculum of 2013 which is use Centra. That Centra contain of 6 menus, children can learn about how to cook, take an exploration, making craft, learn about nature things, getting ready for the next education, and doing a dramatic play

Keywords : Education, Kindergarten, Numbers, Curriculum of 2013

DAFTAR ISI

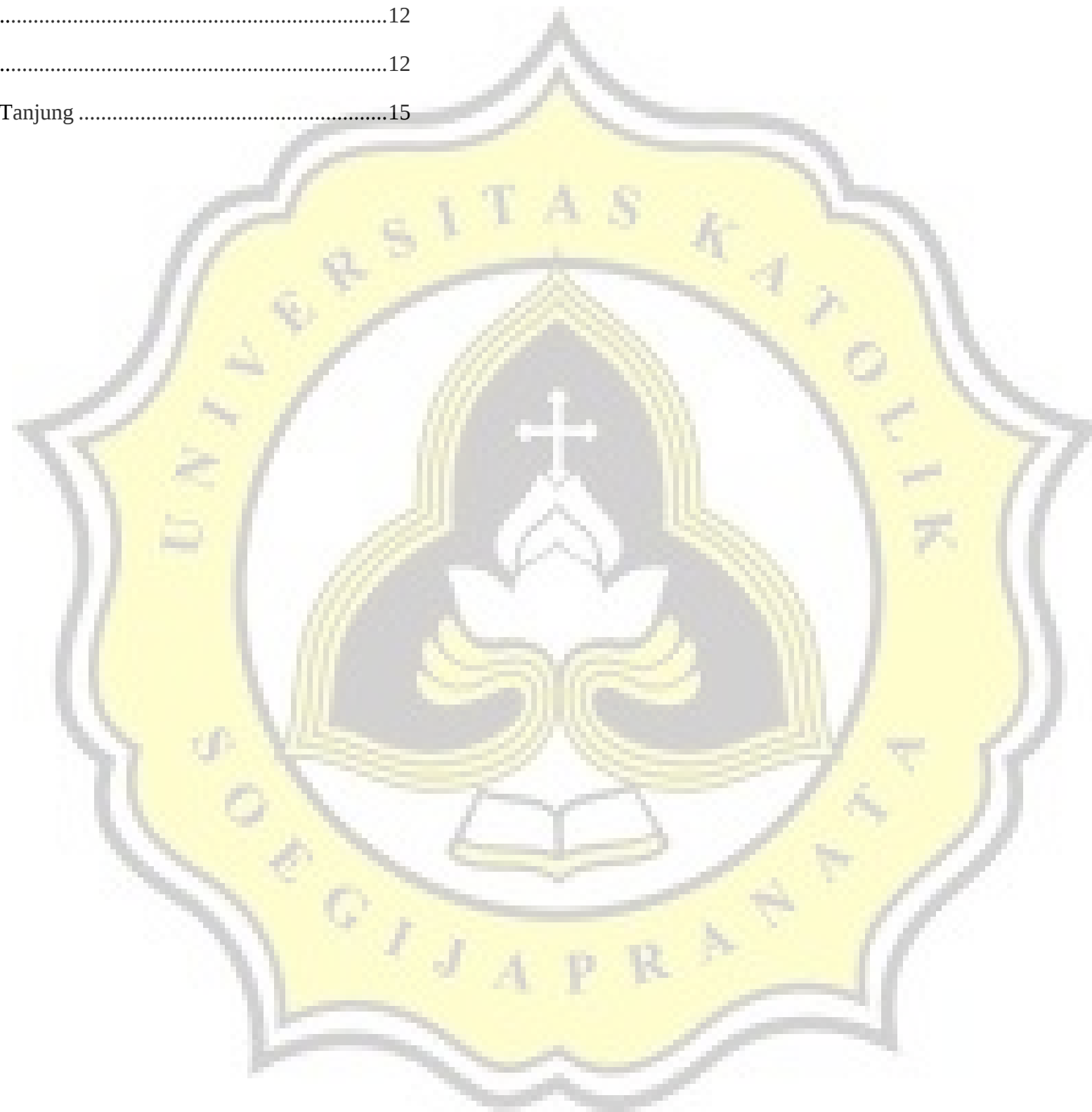
Cover.....	i	Bab II Tinjauan Umum.....	4
Halaman Pernyataan Orisinalitas.....	ii	II. 1 Tinjauan Data.....	4
Halaman Pengesahan	iii	II.2 Kerangka Berpikir	5
Halaman Pengesahan	iv	II.3 Landasan Teori	5
Prakata.....	v	II.4 Kajian Pustaka & Penelitian Sebelumnya	9
Abstrak.....	vi	II.5 Studi Komparasi	9
Daftar Isi	vii	Bab III Strategi Komunikasi.....	12
Daftar Gambar	viii	III.1 Data Hasil Penelitian & Analisis	12
Daftar Tabel	ix	III.2 Analisa Desain dan Solusi Perancangan Komunikasi Visual.....	15
Lampiran.....	x	III.3 Khalayak Sasaran.....	17
Bab I Pendahuluan	1	III.4 Strategi Komunikasi	16
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1	Bab IV Strategi Kreatif.....	18
I.2 Identifikasi Masalah.....	2	IV.1 Konsep Visual.....	18
I.3 Pembatasan Masalah	2	IV.2 Konsep Verbal	19
I.4 Perumusan Masalah	2	IV.3 Visualisasi Desain.....	21
I.5 Tujuan Penelitian & Perancangan.....	2	Bab V Penutup.....	27
I.6 Manfaat Penelitian	2	Daftar Pustaka	28
I.7 Metode Penelitian	2	Lampiran	29
I.8 Sistematikan Penulisan	3		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	6	Gambar 4.4	Karakter Angga dan Anggi	22
Gambar 2.2	Bobby Bola – Series	11	Gambar 4.5	Background	23
Gambar 2.3	Save The Hamsters	11	Gambar 4.6	Tampilan GUI	23
Gambar 2.4	Mickey Mouse Clubhouse	11	Gambar 4.7	Pin Ayo Main	24
Gambar 3.1	Contol Soal TK B Maria Regina	14	Gambar 4.8	Brosur Ayo Main	24
Gambar 3.2	Kegiatan Anak TK A Karangturi	14	Gambar 4.9	Box + CD Installer	24
Gambar 3.3	Kegiatan Anak TK B Maria Regina	14	Gambar 4.10	Storyboard 1	25
Gambar 3.4	Foto Bersama dengan TK B YSKI	15	Gambar 4.11	Storyboard 2	25
Gambar 3.5	Alur Berpikir	16	Gambar 4.12	Storyboard 3	26
Gambar 4.1	Karakter Angga dan Anggi	20	Gambar 4.13	Storyboard 4	26
Gambar 4.2	Logo Besar dan Shortcut Ayo Main	21	Gambar 4.14	Tampilan Scene Cerita	27
Gambar 4.3	Penjelasan Logo Besar	21	Gambar 4.15	Tampilan Scene Game	27

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Studi Komparasi.....	12
Tabel 2.2	Tabel Adaptasi.....	12
Tabel 3.1	Jadwal Pelajaran TK B YSKI 3 Tanjung	15



LAMPIRAN

Lampiran 1	29
------------------	----

