

Rancang Bangun *Game Maze* Sebagai *Game* Edukasi Bahasa Inggris Pada Anak

Nurul Maulida
(10.04.111.00037)

Pembimbing I : Arik Kurniawati, S.Kom, M.T

Pembimbing II : Moch. Kautsar Sophan, S.Kom., M.MT.

ABSTRAK

Pada era teknologi yang *modern*, *game* tidak hanya sekedar dibuat untuk bermain saja tetapi juga digunakan untuk suatu pembelajaran. Anak - anak telah memainkan berbagai jenis *game*, salah satu jenis *game* yang akan di buat dalam Tugas Akhir (TA) ini adalah *game maze*.

Game maze merupakan sebuah permainan yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk menuju tempat yang telah ditetapkan. *Game* ini memiliki jalur yang rumit dan berliku-liku, sehingga dapat melatih logika dan imajinasi pada anak.

Game maze ini akan berisi edukasi pembelajaran berbahasa inggris. Karena, saat ini ketertarikan seorang anak pada pelajaran bahasa inggris masih rendah, selain itu bahasa inggris merupakan bahasa yang sulit diterapkan oleh anak. Bahasa inggris hanya digunakan didalam kelas dan dalam waktu terbatas dengan metode belajar yang membosankan dan kurang menarik. Oleh karena itu, *game* ini dirancang menjadi *game* yang menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan bahasa inggris anak.

Kata kunci : *game maze*, edukasi, bahasa inggris, anak.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metodologi Penulisan	3
1.6. Sistematika Penulisan	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Sebelumnya	5
2.2. Game Genre.....	6
2.3. Windows Phone	8
2.4. Construct2	9
2.5. Materi Pelajaran Bahasa Inggris Kelas II Sekolah Dasar	10

BAB III RANCANGAN SISTEM

3.1. Deskripsi Sistem	19
3.2. Analisis Kebutuhan	24
3.3. Perancangan sistem	24
3.3.1 Atribut <i>Game</i>	24
3.3.2 Rancangan Skrenario Game.....	25
3.3.3 Rancangan User Interface utama game	28

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA

4.1. Spesifikasi Kebutuhan perangkat	31
4.2. Konfigurasi Sistem	32
4.2.1 Implementasi pada Construct 2.....	32
4.3. Rancangan Desain Aplikasi	44
4.3.1 Atribut Gambar.....	44
4.3.2 Atribut Suara	45
4.4. Konsep User interfase Aplikasi	46
4.5. Implementasi Skenario Aplikasi.....	48
4.6. Uji Coba Aplikasi	69
4.6.1 Uji Coba pada WVGA 512MB.....	69
4.6.2 Uji Coba pada <i>Menu</i>	75
4.6.3 Uji Coba pada Pengguna	76

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	79
5.2. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA	81
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	83
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Logo Construct 2	9
Gambar 2.2 <i>Behaviour</i> yang terdapat di Construct 2.....	10
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	20
Gambar 3.2 <i>Flowchart Stage Kitchen</i>	20
Gambar 3.3 <i>Flowchart Stage lab</i>	20
Gambar 3.4 <i>Flowchart Stage town</i>	20
Gambar 3.5 Rancangan tampilan Main Menu	28
Gambar 3.6 Rancangan tampilan <i>stage game</i>	29
Gambar 3.7 Rancangan <i>User Interface</i> bagian <i>game level</i>	30
Gambar 4.1 <i>platform</i> yang disediakan pada Construct 2	32
Gambar 4.2 Atur ukuran <i>layout</i>	33
Gambar 4.3 Gambar <i>background</i> untuk <i>main menu</i>	33
Gambar 4.4 Tampilan <i>Main menu</i>	34
Gambar 4.5 <i>Event Sheet</i> pada <i>main Menu</i>	35
Gambar 4.6 <i>Layout game stage kitchen</i>	35
Gambar 4.7 <i>Layout game stage lab</i>	35
Gambar 4.8 <i>Layout game stage town</i>	36
Gambar 4.9 <i>Layout game stage bedroom</i>	37
Gambar 4.10 <i>Evetn sheet</i> pada <i>Game stage kitchen</i>	38
Gambar 4.11 <i>Evetn sheet</i> pada <i>Game stage lab</i>	38
Gambar 4.12 <i>Evetn sheet</i> pada <i>Game stage town</i>	39
Gambar 4.13 <i>Evetn sheet</i> pada <i>Game stage bedroom</i>	40
Gambar 4.14 <i>Event sheet</i> pada <i>game</i> di level5 <i>stage kitchen</i>	41
Gambar 4.15 <i>Event sheet</i> pada <i>game</i> di level6 <i>stage lab</i>	42
Gambar 4.16 <i>Event sheet</i> pada <i>game</i> di level5 <i>stage town</i>	43
Gambar 4.17 icon loly activity	44
Gambar 4.18 button pada <i>game</i>	45
Gambar 4.19 Grafik Grafik suara dari “ <i>backsound game</i> ”	45
Gambar 4.20 <i>File</i> suara yang telah dimasukkan pada Construct 2 ..	46
Gambar 4.21 Konsep <i>User interface</i> halaman depan	46
Gambar 4.22 Konsep <i>User interface</i> menu <i>Stage</i>	47

Gambar 4.23	Konsep <i>User interface</i> menu <i>level</i>	47
Gambar 4.24	Konsep <i>User interface</i> pada permainan	48
Gambar 4.25	<i>Gameplay level 1 stage kitchen</i>	70
Gambar 4.26	<i>loly collision dengan hamburger</i>	70
Gambar 4.27	Tampilan kondisi menang	71
Gambar 4.28	tampilan enemy collision	72
Gambar 4.29	Tampilan kondisi kalah	72
Gambar 4.30	Tampilan <i>mainmenu lumia 652</i>	73
Gambar 4.31	Tampilan level 1 stage kitchen pada lumia 625	73
Gambar 4.32	Tampilan <i>mainmenu lumia 520</i>	74
Gambar 4.33	Tampilan level 1 stage kitchen pada lumia 520	74
Gambar 4.34	Tampilan <i>main menu game</i>	75
Gambar 4.35	masuk pada game stage	75
Gambar 4.36	Grafik hasil kuisioner	76

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Materi bab Edo is Tall.....	11
Tabel 2.2 Materi bab I can Hear with My Eyes.....	14
Tabel 2.3 Materi bab Meals.....	16
Tabel 3.1 Atribut <i>Game</i>	24
Tabel 3.2 rancangan skenario game.....	26
Tabel 4.1 Lingkungan Implementasi Aplikasi	31
Tabel 4.2 implementasi skenario game	49
Tabel 4.3 Uji coba gameplay pada <i>WVGA512MB</i>	69
Tabel 4.4 Uji coba gameplay pada <i>WVGA512MB</i>	71
Tabel 4.5 Uji coba <i>game</i> pada lumia 625.....	73
Tabel 4.6 Uji coba <i>game</i> pada <i>lumia 520</i>	74
Tabel 4.7 Uji coba <i>Main Menu</i> pada lumia 625	75
Tabel 4.8 hasil kuisioner	76

(Halaman ini sengaja dikosongkan)