

AVREL REIZA A.W.P 17.240.0207

**GAME EDUKASI PENGENALAN BATIK UNTUK ANAK SD PADA
MUSEUM BATIK KOTA PEKALONGAN.**

Dibawah bimbingan Ichwan Kurniawan, S.Kom, M.Kom dan Wachid Darmawan,
S.Kom, M.Kom.

88+xiv hal / 51 gambar / 20 tabel / Pustaka (21)

ABSTRAK

Kegiatan kunjungan di Museum Batik Kota Pekalongan biasanya hanya ditemani oleh tour guide yang mengenalkan koleksi batik yang ada. Anak-anak hanya mendengarkan dan kurang adanya interaksi terhadap objek yang terdapat di museum. Hal ini kurang menimbulkan efek yang berkesan bagi mereka. Dibutuhkan media alternatif selain yang sudah ada untuk merangsang minat belajar anak terhadap hal-hal mengenai batik, baik mengenai pengertian, jenis batik, cara pembuatan dan koleksi batik yang ada di Museum Batik Kota Pekalongan. Metode Pengembangan menggunakan Game Development Life Cycle (GDLC) yaitu initiation, pre-production, production, testing, beta, dan release. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Hasil pegujian GUI & UAT diperoleh bahwa semua tombol dapat berfungsi dengan baik, dapat menarik minat anak SD untuk mengenal batik dengan mudah dan menyenangkan serta dapat menampilkan pengertian, jenis-jenis batik serta cara pembuatannya dengan tampilan yang cukup baik dan mudah digunakan. Berdasar hasil penelitian diperoleh hasil bahwa game ini dapat menjadi media alternatif yang interaktif dan menarik dalam mengedukasi anak SD tentang batik. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah dapat ditambahkan fitur Bahasa Inggris agar dapat digunakan oleh pengunjung dari mancanegara serta memperbanyak jumlah level yang ada dengan pertanyaan lain tentang batik.

Kata kunci : Game, Edukasi, Batik, Anak SD.

AVREL REIZA A.W.P 17.240.0207

**GAME EDUKASI PENGENALAN BATIK UNTUK ANAK SD PADA
MUSEUM BATIK KOTA PEKALONGAN.**

Dibawah bimbingan Ichwan Kurniawan, S.Kom, M.Kom dan Wachid Darmawan,
S.Kom, M.Kom.

88+xiv page / 51 images / 20 tables / Reference (21)

ABSTRACT

Visiting activities at the Pekalongan City Batik Museum are usually only accompanied by a tour guide who introduces the existing batik collections. Children only listen, and there is a lack of interaction with objects in the museum. This is less effective for them. Alternative media other than the existing ones are needed to stimulate children's interest in learning about batik, both in terms of understanding, types of batik, methods of making it, and collections of batik in the Pekalongan City Batik Museum. The development method uses the Game Development Life Cycle (GDLC), namely initiation, pre-production, production, testing, beta, and release. The data collection techniques used are interviews and observation. The results of the GUI and UAT testing showed that all buttons function properly, can attract elementary school children to get to know batik easily and pleasantly, and can display an understanding of types of batik and how to make them with a pretty good appearance and be easy to use. Based on the research results, it was found that this game can be an interactive and interesting alternative medium for educating elementary school children about batik. Suggestions for further research include adding English features so that visitors from abroad can use them and increasing the number of levels with other questions about batik.

Keywords : Game, Education, Batik, Children.