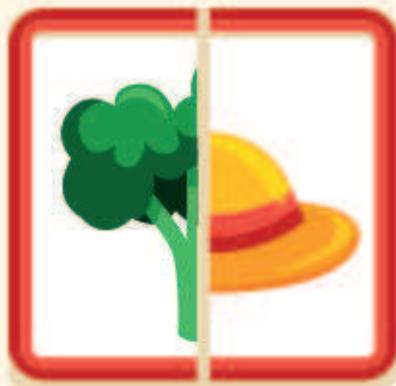
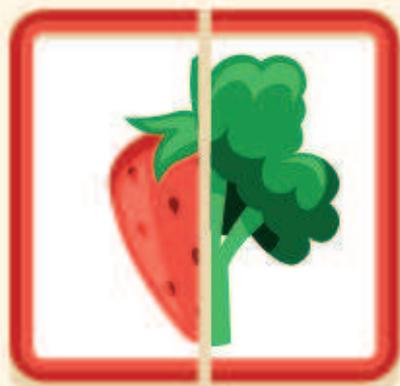


# PEMBUATAN GAME INTERAKTIF TEBAK GAMBAR

UNTUK PENDIDIKAN ANAK-ANAK



# PEMBUATAN GAME INTERAKTIF TEBAK GAMBAR

UNTUK PENDIDIKAN ANAK-ANAK

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat memberikan dampak yang signifikan terhadap prinsip atau konsep manajemen yang telah dikenal selama ini. Hal ini berdampak pada perusahaan atau lembaga yang dulunya masih menggunakan cara konvensional, tetapi sekarang dapat diterapkan secara terpadu dengan adanya sistem informasi digital. Pembuatan game interaktif tebak gambar untuk pendidikan anak melibatkan sejumlah pertimbangan penting yang menekankan pentingnya pendidikan yang menyenangkan, kreativitas, dan pengembangan keterampilan anak-anak. Ruang lingkup pembuatan game tebak gambar untuk pendidikan anak melibatkan sejumlah aspek penting. Pertama, tim pengembang perlu mendalami kebutuhan kurikulum pendidikan anak-anak di berbagai tingkatan usia. Dengan pemahaman ini, mereka dapat merancang konten pendidikan yang sesuai dan relevan. Selanjutnya, desain konsep dan tema menjadi fokus utama. Game ini harus dirancang dengan mempertimbangkan mata pelajaran tertentu seperti matematika, bahasa, atau sains. Tema yang menarik dan relevan akan meningkatkan daya tarik anak-anak terhadap pembelajaran.



☎ 0858 5343 1992  
✉ eurekamediaaksara@gmail.com  
📍 Jl. Banjaran RT.20 RW.10  
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-120-054-9



# PEMBUATAN GAME INTERAKTIF TEBAK GAMBAR UNTUK PENDIDIKAN ANAK- ANAK

Il Widyia  
Najwa Farah  
Jefri Rahmadian, S.Kom, M.Kom.



PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**PEMBUATAN GAME INTERAKTIF TEBAK GAMBAR UNTUK  
PENDIDIKAN ANAK-ANAK**

**Penulis** : **II Widya**  
**Najwa Farah**  
**Jefri Rahmadian, S.Kom., M.Kom.**

**Editor** : Arisantoso, S.T., M.Kom.

**Desain Sampul** : Eri Setiawan

**Tata Letak** : Vivi Fajar Setyaningrum, S.Pd.

**ISBN** : 978-623-120-054-9

Diterbitkan oleh: **EUREKA MEDIA AKSARA, JANUARI 2024**  
**ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH**  
**NO. 225/JTE/2021**

**Redaksi:**

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari  
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekaediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2024

**Eureka Media Aksara bekerjasama dengan  
Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT**

**All right reserved**

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh  
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,  
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman  
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kepada Allah SWT karena berkat dan rahmat-Nya, proyek ini dapat diselesaikan. Laporan ini adalah hasil karya dari pemikiran beberapa penulis yang berjudul “Pembuatan game interaktif tebak gambar untuk pendidikan anak”.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat memberikan dampak yang signifikan terhadap prinsip atau konsep manajemen yang telah dikenal selama ini. Hal ini berdampak pada perusahaan atau lembaga yang dulunya masih menggunakan cara konvensional, tetapi sekarang dapat diterapkan secara terpadu dengan adanya sistem informasi digital. Pembuatan game interaktif tebak gambar untuk pendidikan anak melibatkan sejumlah pertimbangan penting yang menekankan pentingnya pendidikan yang menyenangkan, kreativitas, dan pengembangan keterampilan anak-anak. Ruang lingkup pembuatan game tebak gambar untuk pendidikan anak melibatkan sejumlah aspek penting. Pertama, tim pengembang perlu mendalami kebutuhan kurikulum pendidikan anak-anak di berbagai tingkatan usia. Dengan pemahaman ini, mereka dapat merancang konten pendidikan yang sesuai dan relevan. Selanjutnya, desain konsep dan tema menjadi fokus utama. Game ini harus dirancang dengan mempertimbangkan mata pelajaran tertentu seperti matematika, bahasa, atau sains. Tema yang menarik dan relevan akan meningkatkan daya tarik anak-anak terhadap pembelajaran.

Buku ini tidak sempurna dan penulis menghargai setiap pendapat dan kritik yang dapat membantu penulis dalam menulis buku di waktu yang akan datang. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Tim Penyusun

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>v</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>BAB 2 KONSEP DAN ANALISIS SISTEM .....</b>	<b>4</b>
A. Perancangan.....	4
B. Pengertian Game, Sejarah dan Jenis-jenisnya .....	5
<b>BAB 3 MANFAAT, ELEMENT GAME INTERAKTIF .....</b>	<b>18</b>
A. Manfaat Game Interaktif Tebak Gambar Bagi Perkembangan Pendidikan Anak .....	18
B. Elemen Menarik Pada Game Interaktif Tebak Gambar .....	28
C. Prinsip-Prinsip perkembangan Pendidikan Anak .....	31
<b>BAB 4 ANALISIS PROYEK .....</b>	<b>34</b>
A. Pemilihan Proyek .....	34
B. Manfaat proyek .....	34
C. Target Pasar .....	34
D. Tema proyek.....	35
<b>BAB 5 ALAT BANTU APLIKASI .....</b>	<b>36</b>
A. Perancangan.....	36
<b>BAB 6 PERANCANGAN STORYBOARD.....</b>	<b>38</b>
A. <i>Storyline</i> .....	38
B. <i>StoryBoard</i> .....	40
<b>BAB 7 IMPLEMENTASI DESIGN .....</b>	<b>46</b>
<b>BAB 8 PENUTUP .....</b>	<b>57</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>TENTANG PENULIS.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Game Tebak Kata.....	10
Gambar 2.2	Contoh Game Musik Anak.....	10
Gambar 2.3	Contoh Game Word Chain.....	11
Gambar 2.4	Contoh Game Memori .....	12
Gambar 2.5	Contoh Game Quiz.....	12
Gambar 2.6	Contoh Shoot Game untuk anak.....	13
Gambar 2.7	Contoh Game Petualangan.....	13
Gambar 2.8	Contoh Game Role Player.....	14
Gambar 2.9	Contoh Game Puzzle.....	14
Gambar 2.10	Contoh Game Membaca Jam.....	15
Gambar 2.11	Contoh Game Pemecah Masalah .....	16
Gambar 2.12	Contoh Game Mewarnai.....	16
Gambar 2.13	Contoh Game Berhitung .....	17
Gambar 2.13	Contoh Game Tebak Hewan .....	17
Gambar 6.1	Halaman Utama Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Hewan” .....	40
Gambar 6.2	Pertanyaan Pertama pada Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Hewan” .....	41
Gambar 6.3	Pertanyaan Kedua pada Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Hewan” .....	41
Gambar 6.4	Pertanyaan Ketiga pada Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Hewan” .....	41
Gambar 6.5	Pertanyaan Keempat pada Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Agama” .....	42
Gambar 6.6	Pertanyaan Kelima pada Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Hewan” .....	42
Gambar 6.7	Pertanyaan Keenam pada Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Hewan” .....	43
Gambar 6.8	Pop-up “Benar” pada Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Hewan” .....	43
Gambar 6.9	Pop-up “Salah” untuk Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Hewan” .....	44
Gambar 6.10	Pop-up “Waktu Habis” pada Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Hewan” ...	44

Gambar 6.11	Pop-up “Nilai” untuk Menampilkan Skor pada Game Interaktif Tebak Gambar untuk Anak “Mengenal Hewan” .....	45
Gambar 7.1	Implementasi Game Interaktif Tebak Gambar Hewan untuk Pendidikan Anak.....	46
Gambar 7.2	Halaman Awal/Menu Utama Game Interaktif Tebak Gambar .....	47
Gambar 7.3	Tampilan Pertanyaan Pertama Game Interaktif Tebak Gambar Hewan.....	47
Gambar 7.4	Tampilan Pertanyaan Kedua Game Interaktif Tebak Gambar Hewan.....	48
Gambar 7.5	Tampilan Pertanyaan Ketiga Game Interaktif Tebak Gambar Hewan.....	49
Gambar 7.6	Tampilan Pertanyaan Keempat Game Interaktif Tebak Gambar Hewan.....	50
Gambar 7.7	Tampilan Pertanyaan Kelima Game Interaktif Tebak Gambar Hewan.....	51
Gambar 7.8	Tampilan Pertanyaan Keenam Game Interaktif Tebak Gambar Hewan.....	52
Gambar 7.9	Tampilan Pop-up “Jawaban Benar” .....	53
Gambar 7.10	Tampilan Pop-up “Jawaban Salah” .....	53
Gambar 7.11	Tampilan Pop-up “Waktu Habis” .....	54
Gambar 7.12	Tampilan Pop-up “Soal Habis” .....	55
Gambar 7.13	Tampilan Pop-up “Nilai” yang Menampilkan Skor Akhir .....	55

# BAB

# 1

# PENDAHULUAN

Pembuatan game interaktif tebak gambar untuk pendidikan anak melibatkan sejumlah pertimbangan penting yang menekankan pentingnya pendidikan yang menyenangkan, kreativitas, dan pengembangan keterampilan anak-anak. Berikut adalah beberapa faktor yang mungkin menjadi latar belakang pembuatan game ini.

Pertama, permainan memiliki kemampuan alami untuk menarik perhatian anak-anak. Dalam pengaturan yang benar, ini dapat diubah menjadi pengalaman pembelajaran yang efektif. Game interaktif tebak gambar memanfaatkan daya tarik visual dan tantangan intelektual yang membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan menarik bagi anak-anak.

Selain itu, perkembangan teknologi, terutama perangkat seluler dan platform game, telah membuka peluang baru untuk menciptakan game yang mudah diakses dan dimainkan. Ini memberikan akses ke pembelajaran interaktif kepada anak-anak di berbagai lingkungan dan latar belakang.

Penting juga untuk mengenali kekuatan gambar dalam membantu anak-anak memahami konsep-konsep kompleks. Gambar memberikan cara visual untuk memahami kata-kata dan ide-ide, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Selain itu, pembuat game sering melibatkan pendidik, psikolog anak, dan desainer instruksional dalam pengembangan game. Kolaborasi ini memastikan bahwa konten game sesuai

# BAB

# 2

# KONSEP DAN ANALISIS SISTEM

## A. Perancangan

Desain atau perancangan memegang peran yang sangat penting dalam keseluruhan proses produksi. Salah satu tujuan utama desain adalah memberikan pandangan yang terperinci, komprehensif, dan sangat jelas kepada para programmer dan insinyur yang terlibat dalam tahap produksi. Dalam konteks ini, desain bertindak sebagai panduan yang menciptakan kerangka kerja yang sangat rinci, dengan tujuan agar para pelaku produksi dapat memahami dengan mudah, mengikuti, dan menerapkan dengan efektif semua elemen yang diperlukan.

Proses desain adalah saat-saat di mana berbagai teknik dan metode diterapkan. Ini mencakup penyusunan deskripsi terperinci tentang arsitektur keseluruhan sistem dan komponen-komponennya, serta mempertimbangkan dengan seksama segala kemungkinan hambatan atau kendala yang mungkin muncul selama proses produksi. Sesuai dengan definisi yang ditemukan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019), desain merupakan suatu tindakan merencanakan, memetakan, dan menetapkan suatu rencana sebelum menjalankan suatu aksi, tindakan, atau perencanaan. Dalam konteks bahasa Inggris, istilah "design" merujuk kepada disiplin ilmu yang terkait dengan perencanaan, rancangan, atau perancangan. Hasil dari proses desain ini biasanya diekspresikan dalam bentuk gambar, rancangan, atau dokumen yang sangat rinci.

# BAB 3

## MANFAAT, ELEMEN GAME INTERAKTIF

### A. Manfaat Game Interaktif Tebak Gambar Bagi Perkembangan Pendidikan Anak

Game tebak gambar memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Berikut adalah beberapa manfaat dari bermain game tebak gambar pada anak.

1. Peningkatan Keterampilan Kognitif: Game tebak gambar melibatkan proses pengamatan, analisis, dan pemecahan masalah. Ini membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak, termasuk memahami pola, mengenali objek, dan memperbaiki daya ingat.



# BAB

# 4

# ANALISIS PROYEK

## A. Pemilihan Proyek

Alasan pemilihan proyek ini sebagai obyek untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang pembuatan game tebak gambar interaktif sebagai game edukasi untuk anak. Serta, karena belum banyaknya anak yang mengenal game edukasi tebak gambar sederhana ini dengan harapan game sederhana ini dapat mempengaruhi hal baik pada anak pada masa kini.

## B. Manfaat proyek

Adapun manfaat dari pembuatan proyek kali ini adalah kita dapat mengetahui bahwa game interaktif tebak gambar ini benar-benar berpengaruh positif pada pendidikan anak, serta untuk mengedukasi anak dan pengguna aplikasi game interaktif ini menjadi tahu pentingnya game interaktif sederhana yang kami buat ini untuk perkembangan imajinasi anak dan untuk mengembangkan pengetahuannya.

## C. Target Pasar

Target pada proyek ini dikhususkan bagi anak berumur 3-10 tahun yang sudah bisa membaca ataupun yang belum bisa dibantu dengan bimbingan orang tuanya. Game ini berisikan permainan soal tebak tebakan yang jawabannya berupa gambar yang harus dipilih berdasarkan soal yang tertulis, game ini menyenangkan untuk dimainkan anak dan bisa menambah pengetahuan.

# BAB

# 5

# ALAT BANTU APLIKASI

## A. Perancangan

Pada perancangan game interaktif yang selanjutnya akan diimplementasikan pada bab berikutnya maka akan dijelaskan komponen yang akan digunakan pada proyek kali ini.

### 1. Aplikasi yang digunakan

Aplikasi yang digunakan pada proyek game kali ini adalah Adobe Animate dengan menggunakan berbagai macam tools didalam nya yang mendukung fitur *pop up*, *timer*, dan lainnya.

Adobe Animate adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe Inc. yang digunakan untuk membuat animasi, grafik bergerak, dan konten multimedia interaktif. Awalnya dikenal sebagai Adobe Flash Professional, Adobe Animate memungkinkan pengguna untuk membuat animasi 2D, aplikasi web, permainan, iklan interaktif, video, dan banyak jenis konten digital lainnya.

### 2. Font yang digunakan

Font yang digunakan pada game interaktif tebak gambar ini adalah font default dari aplikasi Adobe Animate, dan adapun untuk judul game ini yaitu “mengenal Hewan” menggunakan font *Woodcutter Light*.

# BAB

# 6

# ALAT BANTU APLIKASI

## A. *Storyline*

*Storyline* yang digunakan untuk pembuatan game interaktif tebak gambar ini adalah:

### 1. *Scene 1*

Menu: pada menu ini akan ditampilkan halaman utama yang berisi tombol mulai untuk segera memulai permainan interaktif tebak gambar ini.

### 2. *Scene 2*

Pertanyaan Pertama: pada halaman ini menunjukkan pertanyaan pertama yang berisikan tentang gambar apa yang harus ditebak pengguna. Isi pertanyaannya adalah “aku terbang dengan bebas, siapa aku?” pertanyaan akan selalu berubah dan akan diacak setiap kali kuis dijalankan dan juga tertampil timer dan tombol home untuk kembali ke halaman utama.

### 3. *Scene 3*

Pertanyaan kedua: berisi “aku punya belalai dan telinga yang besar, siapa aku?” pertanyaan akan selalu berubah dan akan diacak setiap kali kuis dijalankan dan juga tertampil timer dan tombol home untuk kembali ke halaman utama.

# BAB 7

## IMPLEMENTASI DESIGN

Pada tahap Implementasi ini maka akan dijelaskan bagaimana pengaplikasian perancangan dan design yang akan diterapkan pada perancangan game interaktif tebak gambar ini.



Gambar 7.1 Implementasi Game Interaktif Tebak Gambar Hewan untuk Pendidikan Anak

Pada gambar di atas terlihat hasil implementasi pembuatan game edukasi interaktif tebak gambar yang sudah dibuat menggunakan aplikasi Adobe Animate. Game ini untuk saat ini bisa

# BAB

# 8

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Pembuatan game interaktif tebak gambar untuk pendidikan anak adalah inisiatif yang positif dan berpotensi memberikan berbagai manfaat bagi anak-anak. Berikut beberapa kesimpulan yang bisa diambil dari pembuatan game tersebut:

1. Pembelajaran yang Menyenangkan: Game interaktif tebak gambar dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Ini bisa membantu meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
2. Pengembangan Keterampilan Kognitif: Melalui game ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti pengenalan pola, pemecahan masalah, dan peningkatan daya ingat.
3. Peningkatan Kreativitas: Menjawab teka-teki gambar mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif dan berimajinasi. Mereka dapat mengasah kemampuan mereka dalam merancang solusi unik.
4. Pengetahuan Tematik: Game tebak gambar juga dapat digunakan untuk mengenalkan konsep dan pengetahuan baru kepada anak-anak, seperti huruf, angka, hewan, tumbuhan, dan sebagainya.
5. Pengembangan Keterampilan Sosial: Beberapa game interaktif juga dapat dimainkan bersama teman atau keluarga, yang dapat membantu dalam pengembangan

## DAFTAR PUSTAKA

<https://www.popmama.com/community/groups/big-kid/big-kid-and-school-life/15-jenis-game-edukatif-untuk-pembelajaran>

<https://sumbarprov.go.id/home/news/18777-permainan-edukatif-buat-anak>

<https://www.merdeka.com/sumut/manfaat-bermain-tebak-tebakan-bagi-anak-latih-komunikasi-dan-ingatan-klm.html>

## TENTANG PENULIS

### II WIDYA



II WIDYA lahir di Bogor pada tanggal 12 Maret 2002. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara dan menghabiskan masa kecilnya di kota Bogor, tinggal bersama orang tuanya hingga lulus Sekolah Menengah Atas/Kejuruan.

Riwayat pendidikannya dimulai dari SDN Tegal Jaya 02 pada tahun 2008-2014, SMP Dinamika Umat pada tahun 2014-2017, dan SMA/SMKK Al-Mukhlisin pada tahun 2017-2021. Selanjutnya pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikannya di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta.

Setelah menyelesaikan pendidikan SMA, penulis melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Sistem Informasi pada tahun 2020. Selama berkuliah, penulis aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satunya Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM). Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, penulis sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalamannya.

### NAJWA FARAH



Najwa Farah adalah perempuan kelahiran 2002 pada tanggal 24 Desember. Penulis merupakan anak keempat dari empat bersaudara. Penulis menghabiskan masa kecil di kota Bogor, tinggal bersama Orang tua hingga sekarang.

Riwayat pendidikan dimulai dari SDN Jampang 04 (tahun 2008-2014), SMP IT Daarul Rahman III (2015-2017), SMA IT Daarul Rahman III (tahun 2018-2020), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (tahun 2021).

Untuk saat ini, penulis aktif di kampus dan masuk atau ikut andil dalam organisasi BEM, yang membuatnya lebih aktif dan lebih sosialisasi dan juga banyak melakukan hal-hal yang ternyata berguna baginya, dan juga orang lain. Dan juga, untuk saat ini penulis melanjutkan kuliah di STTI NIIT I-Tech dengan jurusan yang diambil, yaitu Sistem Informasi di tahun 2021.

Selama berkuliah, penulis dengan aktif ikut dalam organisasi kemahasiswaan seperti komunitas design dan editing yang diadakan oleh kemahasiswaan, juga dengan aktif melakukan berbagai project yang berkaitan dengan design.

### **JEFRI RAHMADIAN, S.Kom., M.Kom.**



Jefri Rahmadian., S.Kom., M.Kom. lahir di Padang pada tanggal 28 Agustus 1976 yang merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara dan menamatkan sekolahnya sampai tingkat menengah atas di Padang, Sumatera Barat. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan tinggi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Swadharma Jakarta, dan penulis berhasil meraih gelar sarjana S1 pada Program Studi Sistem Informasi pada Tahun 2003. Setelah menamatkan kuliah, penulis mengabdikan diri menjadi pengajar pada almamater beliau. Pada tahun 2008, penulis diangkat sebagai Dosen Tetap pada Sekolah Tinggi Teknologi Infomasi NIIT Jakarta. Tidak lama kemudian, penulis melanjutkan studinya di Program Magister Komputer (S2) di Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Komputer ERESHA Jakarta dan berhasil menyelesaikan S2 pada Tahun 2012. Selain itu penulis juga pernah menjadi pengajar pada beberapa Perguruan Tinggi di Jakarta diantaranya Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta (POLIMEDIA), Universitas Krisna Dwipayana Jakarta (UNKRISNA), Sekolah Tinggi Desain Interstudi, serta pernah menjadi Dosen Tamu pada Politeknik Negeri Semarang (POLINES). Selain menjadi dosen, penulis juga aktif memberikan pelatihan pada Instansi pemerintah baik Sipil

maupun Militer. Penulis juga pernah menjadi pembicara dalam sebuah workshop yang diselenggarakan oleh Kementerian Hukum Dan Hak Azasi Manusia. Saat ini, penulis aktif terdaftar sebagai Asesor Uji Kompetensi Badan Nasional Sertifikasi Profesi sejak tahun 2013.