

ABSTRAK

Nazar Febriyana (12146629), Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Budaya Tari Nusantara Berbasis *Android* Menggunakan *Construct 2* .

Dimana semakin berkembangnya teknologi pada dunia aplikasi dan banyak juga jenis aplikasi-aplikasi yang berkembang. Namun dibalik kemajuan teknologi informasi dan komunikasi banyak sekali dampak negatif bagi anak-anak yang semakin asik bermain dengan *smartphone* ketimbang belajar. Dalam hal ini penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi *game* berbasis *android* yang memadukan unsur permainan dan unsur pembelajaran yang nantinya membuat anak yang menggunakan aplikasi ini merasa tidak bosan ataupun tidak merasa jenuh. Karena di dalamnya terdapat unsur bermain nya juga. Adapun tema *game* edukasi ini adalah pengenalan tari nusantara. Kemudian untuk data yang dikumpulkan oleh penulis menggunakan metode observasi dengan cara mengambil data-data dari buku seni tari. Tujuan dari aplikasi ini supaya anak-anak lebih memanfaatkan waktunya untuk belajar sambil bermain mengenal tarian nusantara. Sehingga diharapkan dengan inovasi seperti ini maka dapat meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap tari nusantara. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *construct 2* yang berbasis *HTML5*. Aplikasi ini berisikan 2 menu untuk memulai permainan, yaitu mengenal dan bermain yang didalamnya terdapat isi yang menyenangkan. Aplikasi *game* edukasi ini diharapkan nantinya dapat menunjang minat belajar anak dan tentunya di bawah bimbingan orang tua, serta juga menjadi media pembelajaran interaktif yang menarik bagi anak-anak.

Kata Kunci : Aplikasi, Game, Edukasi, Android, Construct 2

ABSTRACT

Nazar Febriyana (12146629), Making of Educational Game Application Introduction of Dance Culture of Nusantara Based Android Using Construct 2.

Where the development of technology in the world of applications and many types of applications that develop. But behind the advancement of communication technology and communications a lot of negative impact for children who increasingly cool to play with smartphones rather than learn. In this case the author took the initiative to create android-based game applications that combine elements of the game and learning elements that will make children who use this application feel not bored or not feel bored. Because in it there are elements of his play as well. The theme of this educational game is the introduction of dance nusantara. Then for the data collected by the author using the method of observation by taking data from the book of dance art. The purpose of this application so that children more use their time to learn while playing to know dance archipelago. So hopefully with innovation like this hence can increase interest of children to dance nusantara. Making this application using construct 2 based on HTML5. This application contains 2 menus to start the game, which is to know and play in which there is a fun content. This educational game application is expected to later support the interest of children's learning and of course under the guidance of parents, as well as an interactive learning media that appeals to children.

Keywords: Educational, Game, Application, Android, Construct 2