

**PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
MEGENALKAN TATASURYA UNTUK ANAK USIA SD
MENGUNAKAN GAME EDUKASI UNTUK
PLANET TARIUM JAKARTA**

Pertanggung Jawaban Tertulis
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Mercu Buana Bekasi, 2018

Oleh : Gian pradipta

NIM: 4231421019

ABSTRAK

Game edukasi adalah salah satu media penyampaian informasi yang menggunakan visual dan berbagai macam *ilustrasi* di dalamnya, informasi yang ada di dalam *game edukasi* bisa bermacam-macam jenisnya, bisa berupa pengetahuan tentang hewan, sejarah, sosial, dan pelajaran exact/umum

Tatasurya adalah salah satu dari Materi dari ilmu yang terdapat pada Astronomy, di dalam *Tatasurya* banyak hal-hal yang bisa di angkat selain urtan dan nama planet ada materi materilainya sepeti fakta tentang planet dan bulanya yang masig-masing memiliki keunikanya, perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk menarik pengunjung ke *planetarium Jakarta* dan target audience yang berusia 6 sampai 12 tahun yang masih berkembang dalam memandang dunia .

Oleh karena itu saya membuat *game edukasi* yang memiliki bentuk visual yang akan ditempatkan di tablescreen yang akan ditempatkan di berbagai titik di dalam *planetarium Jakarta game edukasi* cocok untuk Tingkat SD sampai dengan SMP

Kata kunci : *Game edukasi, Tatasurya, planetarium Jakarta , Ilustrasi*

**DESIGN COMMUNICATION DESIGN VISUAL MEGENALKAN
TATASURYA FOR CHILDREN AGE Primary School USING GAME
EDUCATION FOR PLANET TARIUM JAKARTA**

Written Project Report

Visual Communication Design Studies Program

Universitas Mercu Buana Bekasi, 2018

By : Gian Pradipta

NIM: 4231421019

ABSTRACT

Educational game is one of the media to deliver information that uses visual and various *illustrations* in it, the information contained in *educational games* can be various jenisnya, can be knowledge about animals, history, social, and lessons / exact.

The *solar system* is one of the materials of science contained in Astronomy, in the *Solar System* many things that can be lifted besides urtan and the name of the planet there is material materilai sepeti facts about the planet and bulanya each masinya memilikin keunikanya, the design of this final task aims to attract visitors to the *Jakarta planetarium* and target audience aged 6 to 12 who are still developing in view of the world.

Therefore I created *educational games* that have a visual form that will be placed on the tablescreen that will be placed at various points inside the *planetarium Jakarta educational games* suitable for elementary level up to junior high.

Keywords: Educational game, Solar System, Jakarta planetarium, Illustration