

ABSTRAKSI

Bahasa Inggris merupakan bahasa standar internasional. Oleh karena itu, di Indonesia, pengetahuan tersebut bahkan telah diterapkan sejak usia anak. Cara umum yang digunakan untuk membangun minat dan motivasi dalam diri anak sebagai pembelajar adalah pendekatan dengan penggabungan unsur *game* (permainan) dalam proses belajar. Terutama bila dalam implementasinya didukung penggunaan teknologi komputer yang memiliki kemampuan luar biasa dalam hal visualisasi dan animasi, sehingga unsur permainan dapat dimasukkan dalam desain antarmuka maupun alur penggunaannya.

Pada tugas akhir ini, dikembangkan aplikasi yang merupakan perpaduan antara aplikasi game dengan animasi dan aplikasi belajar bahasa Inggris dengan memberikan contoh berupa pengenalan kata serta latihan yang divisualisasikan dalam bentuk game kuis (tanya-jawab) sebagai media belajar bagi anak-anak. Aplikasi Macromedia Flash MX 2004 dan ActionScriptnya, digunakan sebagai software utama untuk membangun sistem. Sebagai pendukung, digunakan juga PHP dan MySQL untuk pengelolaan database.

Hasil akhir yang diperoleh adalah sebuah program “Aplikasi Belajar Bahasa Inggris dengan Visualisasi Animasi dan Game” yang dapat digunakan anak-anak, khususnya anak dengan range usia ± 7-12 tahun. Karena tidak saja memiliki tampilan yang dibuat menarik dan interaktif tetapi juga sederhana serta mudah dimengerti.

ABSTRACT

English language is an international standard language. That's why, in Indonesia the knowledge is even apply since childrens age. The general way to build an interests and motivation on the the childrens as a student is game and study element combining approachment. Especially, if the implementations supported by computer multimedia technology which have an amazing visualization and animation ability. So the game element can be easily added to the interface design or the utilizing events.

In this final task, the application is developed by integrating game application and English language learning application by given an example such as vocabulary knowledge and exercises, which will visualized in the quiz game form (question and answer), as an alternative tools of study for the children. In the process, there is an interaction between the system and user. Macromedia Flash MX 2004 and the Actionscript, is the main software to develop this application system. PHP and MySQL are uses for the database management.

The final result is “The application of English language learning with animation and game visualization” program, which can be use by the childrens, especially childrens in the range of age about 7-12 years old. Because not only perform interesting and interactive interface, but also simple and easy to understand.