

ABSTRAK

Melalui sebuah *game*, sejarah dapat disampaikan secara interaktif. Secara sadar atau tidak sadar ketika seseorang memainkan *game* bertemakan sejarah, dia telah mempelajari sejarah tersebut. Remaja-remaja sekarang lebih suka bermain *game*. Oleh karena itu jika sejarah disampaikan melalui *game* maka akan lebih cepat diterima dan menjadi lebih interaktif. Tujuan Penelitian, ialah merancang sebuah *game* yang dapat diterima dengan baik oleh masyarakat Indonesia khususnya dan diterima oleh semua kalangan pada umumnya. *Game* ini mengangkat tokoh sejarah dari daerah Jawa Timur bernama “Ken Arok” sebagai dasar ceritanya dan dirancang untuk menjadi sebuah *game* dengan *genre action*. *Game* ditujukan khususnya bagi kalangan mahasiswa, namun juga dapat dimainkan oleh semua orang. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode *prototype*. Dengan metode analisis, yaitu studi pustaka untuk landasan teori dan panduan pembuatan skripsi, kuesioner untuk analisis pengguna, analisis pasar yang merata di pulau Jawa dan survei untuk analisis *game* sejenis sebagai referensi. Sedangkan metode perancangan yang digunakan, yaitu perancangan *gameplay*, perancangan sistem dengan UML, dan pembuatan storyboard. Hasil yang Dicapai, ialah sebuah rancangan *game* ber-*genre action* untuk OS Android yang memiliki teknologi touchscreen dengan tema pengkhianatan Ken Arok kepada majikannya, Tunggal Ametung. Simpulan yang diperoleh adalah sebuah *game* yang diharapkan dapat memperkenalkan sejarah Indonesia kepada masyarakat khususnya kalangan mahasiswa.

Kata Kunci

Android, Game, Indonesia, Market, Sejarah

ABSTRACT

Through the game, the history can be delivered interactively. Consciously or unconsciously, when someone plays a game with the theme of history, he has studied history. Teenagers now prefer to play games. Therefore, if the history is delivered through game will be more readily accepted and become more interactive. Research Objectives, devise a game that can be well accepted by Indonesian people especially by global user. This game lifted by historical subject from East Java named "Ken Arok" and designed to be an action game. This game created purposely for College Students, but can also be played by all people. Research Methods that used is a Prototype Method. With Analysis Method, that is a literature for theoretical basis and thesis creation guide, questionnaire for user analysis, spread evenly market analysis in Java, and survey for similar game analysis as a reference. While used design method is, gameplay design, UML system design, and storyboard creation. Results that achieved is an action-genre game project for Android OS that have a touchscreen technology with "The Betrayal of Ken Arok to his employer, Tunggul Ametung" as the theme. Conclusion is a game that is expected to introduce the history of Indonesia to the community, especially among Student.

Keyword

Android, Game, Indonesia, Market, History