

ABSTRAK

Nama : Agung Nur Aprianto
NIM : 41514210044
Pembimbing TA : Sri Dianing Asri ST, MKom
Judul : Pengembangan *Game* Edukasi
Studi Kasus : Sejarah Kerajaan Indonesia di
Monumen Nasional (Monas)

Sejarah merupakan bagian terpenting dalam kehidupan kita khususnya bangsa Indonesia , karena dengan mempelajari sejarah kita tahu bahwa sesungguhnya bangsa Indonesia adalah bangsa yang besar. Namun seiring berjalannya waktu teknologi semakin berkembang pengajaran sejarah pun harus mengikuti perkembangan teknologi. Maka dibuatlah *game* edukasi sejarah dengan mengambil pembelajaran dari diorama di Monumen Nasional (Monas). Terdapat proses *iterative* dalam pengembangan *game* yaitu membuat *prototipe* , dimainkan (*testing*) dan disempurnakan berulang kali sebelum dianggap final. *Game* dirancang seperti *genre adventure* yaitu pemain akan melakukan perjalanan dari luar area monas hingga masuk ke dalam monas. Setelah masuk pemain bisa melihat diorama – diorama seperti layaknya di monas dalam grafis dua dimensi. Jika karakter didekatkan pada diorama maka akan muncul sebuah *trigger* yang akan membawa pemain masuk ke diorama tersebut. Untuk bisa keluar dalam diorama tersebut pemain harus menyelesaikan tantangan yang ada seperti menjawab kuis. *Game* ini dibuat beberapa *scene* yang diimplementasikan dengan *game engine* unity. Berdasarkan pengujian *black box* fitur – fitur *game* edukasi sejarah di monas bekerja sesuai harapan.

Kata Kunci: *Game*, *Game* Edukasi, Unity, Monas