

PERANCANGAN PERMAINAN “THE THINKER GAME” TENTANG TOKOH – TOKOH NASIONAL INDONESIA

NUZULINA

42317110024

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman, semakin maju teknologi yang mudah diakses oleh semua kalangan. Dengan begitu semakin mudah mengkonsumsi konten – konten yang bertebaran dijejaring social media tetapi semakin juga terlupakanya sejarah. Teruma untuk kalangan anak – anak yang masih pelajar, yang lebih mengenal *public figure* dibandingkan dengan tokoh – tokoh nasional yang telah berjuang untuk bangsa. Hal tersebut terjadi dikarenakan anak – anak lebih menyukai bermain dengan sosila media dibandingkan dengan membaca buku atau *research* tentang ilmu pengetahuan. Sehingga hal tersebut menjadi masalah, untuk menumbuhkan kesadaran dan mengenang pahlawan – pahlawan bangsa yang sudah mulai terlupakan. Maka penulis membuat sebuah perancangan visual dalam bentuk media permainan kartu sesuai dengan target dari perancangan ini yang masih anak – anak. Selain bertujuan untuk mengenang dan memperkenalkan tokoh – tokoh nasional ini, melalui media permainan kartu ini bisa menjadi refensi belajar dengan cara yang menyenangkan.

Kunci: permainan, kartu, edukasi

DESIGN OF “THE THINKER GAME” ABOUT INDONESIAN NATIONAL FIGURES

NUZULINA

42317110024

ABSTRACT

Along with the development of times, increasingly advanced technology that is easily accessible to all people. That way it is easier to consume contents that are scattered on social media networks but history is also increasingly forgotten. Especially for children who are still students, who are more familiar with public figures than national figures who have fought for the nation. This happens because children prefer to play with social media than reading books or research about science. So that it becomes a problem, to raise awareness and remember the heroes of the nation who have begun to be forgotten. So the author makes a visual design in the form of card game media according to the target of this design which is still a child. In addition to aiming to commemorate, and introducing these national figures, through the media this card game can be a learning reference in a fun way.

MERCU BUANA

Keys: games, card, education