

**ABSTRAK**  
**RANCANG BANGUN GAME *HIDDEN OBJECT* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN**  
**MUSEUM NALADIPA**

Oleh:

Almira Faiz Faradilla

13102035

Museum Naladipa memiliki koleksi berupa benda-benda bersejarah yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari pada masa lalu seperti kendi, tampah, siwur dan masih banyak lagi benda-benda yang saat ini udah jarang ditemukan. Media promosi yang dilakukan Museum Naladipa masih menggunakan *website* desa yang berisi gambar disertai informasi terkait benda-benda koleksi dan melalui penyelenggaraan event kebudayaan. Cara itu masih kurang efektif untuk mengenalkan Museum Naladipa kepada Masyarakat. Solusi yang di tawarkan pada penelitian ini adalah melakukan promosi melalui media game untuk mengenalkan museum sebagai kawasan wisata sejarah, yaitu dengan membuat perancangan game *Hidden object* Museum Naladipa. Pada *game* ini pemain diajak untuk mencari benda-benda koleksi museum yang hilang dengan waktu yang terbatas dan tingkat kesulitan yang berbeda tiap tahapnya. Dalam pembuatan game Museum Naladipa menerapkan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dari Rido Ramadan yang berisi tahapan *initiaion, pre-production, production, testing, beta* dan *realease*. Hasil yang didapat dari penelitian ini berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan adalah game Museum Naladipa berhasil membuat masyarakat mengetahui keberadaan museum, mengetahui proses didapatkan benda-benda koleksi dan informasi mengenai benda koleksi.

**Kata kunci:** *Game, Museum Naladipa, Hidden object, Banyumas*