

ABSTRAK

PERANCANGAN GAME EDUKASI SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT MENGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE

Brian Nur Hilmawan
18104006

Abstrak - Sejarah sebagai suatu kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dapat menjadi sebuah pelajaran pada masa yang akan datang bagi umat manusia. Ironisnya, generasi muda zaman sekarang lebih condong untuk mengadopsi budaya global. Kemajuan teknologi yang pesat membuat pengetahuan dalam lingkup teknologi lebih diminati. Namun, bukan menjadi suatu alasan bagi calon generasi masa depan untuk melupakan fondasi tempat ibu pertiwi berdiri. Salah satu fenomena yang tidak asing didengar adalah video game. Melihat hal ini, pengembangan *video game* yang juga akrab di adopsi pada tujuan yang lebih serius seperti edukasi, memotivasi penelitian ini untuk merancang suatu sistem *game* yang memiliki nilai edukasi yang dapat menghibur dan memberikan pengetahuan kepada penggunanya tentang salah satu kisah sejarah Kerajaan Majapahit. Penelitian dilakukan menggunakan Metode *Game Development Life Cycle* yang dimulai dari tahap inisiasi untuk membentuk mindmap melalui brainstorming pengembang, pra-produksi guna membentuk *low-fidelity prototype* dan *Game Design Document*, produksi tahap di mana *scene* dibentuk, pengujian versi *alpha* oleh pengembang, hingga pengujian *beta* oleh pengguna potensial. Penelitian telah menghasilkan game “Keraton: Maja” yang berhasil dijalankan tanpa *defect* atau *bug*. Hasil pengujian kuesioner likert oleh beta tester mendapatkan persentase skor likert sebesar 82% sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem game dapat diterima dengan sangat baik.

Kata Kunci : Sejarah, *Game*, Edukasi, Majapahit, *Game Development Life Cycle*