

INTISARI

GAME “ASTANA : CONQUER NUSANTARA” 2D BERBASIS ANDROID

OLEH :

Anggara Wintang Ramadhan
14/368845/SV/07097

Perkembangan teknologi pada era globalisasi ini sangat cepat dan hampir menyeluruh di semua kalangan dan semua bidang. Salah satu bidang yang tidak bisa lepas dari teknologi adalah pendidikan. Dengan adanya teknologi, penyampaian materi jadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Salah satunya adalah penyampaian materi tentang sejarah. Banyak dari kita yang merasa bahwa mempelajari sejarah adalah hal yang membosankan, menjadikan minat mempelajari sejarah rendah.

Indonesia memiliki banyak sejarah terutama sejarah tentang kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia yang mana harus dipelajari didalam buku-buku yang tebal. Tentu sangat membosankan dan terkesan statis.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlunya suatu media yang dapat memberikan hiburan sekaligus memberikan suatu informasi. Maka dari itu, dibangunlah sebuah aplikasi *game mobile* yang tidak hanya menghibur namun juga dapat memberikan informasi mengenai sejarah kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia. *Platform mobile* dipilih karena dapat dimainkan kapan dan dimana saja. *Game* yang dikembangkan berjudul “Astana : Conquer Nusantara” 2D Berbasis Android.

Dari hasil pengembangan dan pengujian terhadap responden, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa *game* ini dapat memberi informasi tentang sejarah kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia kepada pemain dan dapat menghibur pemain.

Kata kunci : *smartphone, game, arcade*, kerajaan, sejarah, pendidikan.

ABSTRACT

2D GAME “ASTANA : CONQUER NUSANTARA” FOR ANDROID

BY :

Anggara Wintang Ramadhan
14/368845/SV/07097

In this globalization era, technology is significantly developed and distributed into various sector. One of the sector which affected by technology is education. By using technology, materials that given from the teacher will be delivered more dynamic and fun, especially the materials about history. Many of us assuming if studying about history is exhausting that caused a low attraction to study about history.

Indonesia has many history, specifically about ancient kingdom which presented in thick books. It surely gives static and uninteresting impression.

According by the issue, it need a media which could give entertaining information about history. By this reason, mobile game could be one of the solution which not also to entertain but also to gives information about the ancient kingdoms in Indonesia. Mobile platform was chosen since it is flexible to play in any places and at anytime. The developed game named “Astana : Conquer Nusantara” which based 2D in Android platform.

The result of developing and testing of this game, the witer has reach the conclusion that this game could give informations about the history of ancient kingdom of Indonesia to the players and can entertain the player.

Keyword : Game, kingdom, Astana, arcade, smartphone, history, education.