

ABSTRAK

Syarif Hidayat (14042021), Pembuatan dan Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Poly Merah Putih

Sistem Pendidikan Sejarah di Indonesia kebanyakan cenderung mengajar dengan lebih menitikberatkan pada sisi hafalan berkaitan dengan sederet nama tokoh, tanggal dan tahun peristiwa monumental yang mungkin tidak berarti apa-apa bagi siswa. Akibatnya membuat pelajaran sejarah menjadi salah satu mata kuliah paling membosankan, tidak hanya membuatnya tidak efektif tetapi juga membuatnya mudah untuk dilupakan. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat game edukasi yang mampu menjadi media edukasi sejarah. Games Engineer yang kami gunakan adalah Unity 3d personal dan Software Modeling yang kami gunakan adalah Blender. Unity adalah salah satu game engineer terbaik dimana unity menawarkan banyak kemudahan dalam mendesain game *real time*, Blender adalah software modeling yang digunakan untuk membuat film pendek atau animasi tetapi juga dapat digunakan untuk membangun 3d asset untuk Unity. Games edukasi sejarah diharapkan tidak hanya mampu membuat kesan baru kepada dunia Games tanah air tetapi mengurangi kecemasan orang tua tentang minimnya Games yang menyenangkan tetapi juga mendidik dan mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Kata Kunci: Sejarah, Unity, Games



ABSTRACTION

Syarif Hidayat (14042021), Making and Designing Educational Game on the History of Independence of Poly Merah Putih

The History Education system in Indonesia mostly tends to teach with more emphasis on memorization related to a series of names of figures, dates and years of monumental events that may not mean anything to students. This makes history one of the most boring courses, not only making it ineffective but also making it easy to forget. The purpose of this research is to create an educational game that can become a historical educational media. The Games Engineer we use is Unity 3d personal and the Modeling Software we use is Blender. Unity is one of the best game engineers where unity offers a lot of convenience in designing real time games, Blender is a modeling software that is used to create short films or animations but can also be used to build 3d assets for Unity. It is hoped that historical educational games will not only be able to make a new impression on the world of homeland games but also reduce parental anxiety about the lack of fun games, but also educate and foster a sense of love for the country.

Key Word : History, Unity, Games

