

**Perancangan Game Kerajaan Emporium : The First Empire Sebagai
Upaya Meningkatkan Rasa Cinta Terhadap Kebudayaan Indonesia
Pada Anak Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun**

DIYANITA SEVENTIANI

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201101264@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Ada banyak kerajaan-kerajaan besar di Indonesia yang pernah berjaya pada masanya. Di antara kerajaan-kerajaan tersebut, terdapat tiga kerajaan utama yang mempunyai andil besar dalam meramaikan perniagaan Internasional pada kurun abad ke-7 hingga ke-15, yaitu Sriwijaya, Singasari dan Majapahit. Sayangnya, pada saat ini banyak anak kurang mengenal sejarah kerajaan dengan baik karena minat anak untuk mempelajari sejarahnya terbilang rendah. Perancangan Game Kerajaan Emporium: The First Empire ini dimaksudkan sebagai media alternatif bagi penyampaian materi bertemakan sejarah kerajaan, sebab selama ini media yang digunakan bersifat satu arah dan bersifat transfer knowledge saja. Pendekatan perancangan menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada target audiens untuk mengetahui permasalahan utama yang menjadi dasar rendahnya minat anak untuk mempelajari sejarah kerajaan di Indonesia. Dengan perkembangan teknologi, materi kerajaan dikemas dalam bentuk game edukasi sehingga mampu menarik minat anak untuk mempelajari sejarah kerajaan. Dengan menggunakan media game berbasis android maka anak akan dengan mudah belajar tentang kerajaan karena sifatnya yang portabel.

Kata Kunci : perancangan, permainan edukasi, kerajaan nusantara, petualangan

**Kingdom Game Design Of Emporium : The First Empire As Efforts To
Improve Nationalism For Indonesian Culture For 10-12 Years Old
Children Of Elementary School**

DIYANITA SEVENTIANI

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201101264@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

There are many great kingdoms in Indonesia which had triumphed in his time. Among these kingdoms, there were three major kingdoms that have a big share in International commerce at 7 SM till 15 SM, that is Srivijaya, Singasari and Majapahit. Unfortunately, at this time many children are less familiar with the history of the kingdom well as the interests of children to learn its history is fairly low. The design of the kingdom Game Emporium: The First Empire is intended as an alternative medium for the delivery of content themed royal history, because during this time the media used to be one-way and just transfer knowledge. Design approach using qualitative method with descriptive analysis. Data were obtained through interviews and observations directly to the target audience to find out the main issues on which the low interest of the child to learn the history of the kingdom in Indonesia. With the development of technology, the royal material is packaged in a educational game that is able to attract children to learn the history of the kingdom. By using media based games android then the child will easily learn about the kingdom because it is portable.

Keyword : design, education game, archipelago kingdom, adventure