

Perancangan Game Action "Adventure in Mandhala Bhakti Museum" untuk mengenalkan Museum Mandhala Bhakti di Kota Semarang.

ARETTA ANIENDRA

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

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

Email : 114201101053@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Di jaman yang serba teknologi ini membuat hal-hal yang berupa sejarah tidak dilirik. Teknologi makin banyak diciptakan untuk membantu kehidupan manusia menjadi lebih praktis. Hal ini menjadi dasar bagi pihak museum Mandhala Bhakti untuk mulai melakukan kampanye dan promosi dengan media teknologi untuk mengenalkan museumnya sebagai kawasan wisata sejarah, yaitu dengan membuat perancangan game Adventure in Mandhala Bhakti Museum. Dalam game ini pemain akan diajak untuk mengenal museum Mandhala Bhakti dengan teknologi visual 2 dimensi. Dibandingkan dengan pengetahuan sejarah mengenai museum Mandhala Bhakti terbatas dalam bentuk visual pembelajaran interaktif menjadi kurang maksimal karena tidak semua anak mengetahui museum Mandhala Bhakti. Dalam game terdapat visualisasi bentuk bangunan dan ruangan yang dapat dipahami oleh target audience mengenai bentuk dari museum Mandhala Bhakti yang dihadirkan dengan menarik dan komunikatif sehingga target audience dapat aktif dalam pembelajaran melalui game. Berdasarkan metode perancangan 5W+1H dengan pengambilan data berupa wawancara dan kuisioner kepada target audience, 90% responden lebih memilih untuk bermain game mobile karena lebih efektif dan praktis untuk metode pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu game Adventure in Mandhala Bhakti Museum ditampilkan dalam 2 dimensi menggunakan platform Android.

Kata Kunci : pembelajaran, museum Mandhala Bhakti, anak, game, sejarah

Action Game Design of "Adventure in Mandhala Bhakti Museum " to introduce Mandhala Bhakti Museum at Semarang.

ARETTA ANIENDRA

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

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

Email : 114201101053@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

In the era of technology makes things such as the history didn't seen by people. Technology created to help more people's lives become more practical. Furthermore this became the basis for the museum Mandhala Bhakti to start campaigns and promotions with media technology to introduce the history of the museum as a tourist area, by making the design of the game Adventure in Bhakti Mandhala Museum. In this game players will be invited to get to know the Mandhala Bhakti museum with technology 2 dimensional visuals. Compared with historical knowledge about Bhakti Mandhala museum limited in the form of visual interactive learning becomes less than the maximum because not all children know the museum Mandhala Bhakti. In the game there is a visualization of the shape of the building and the room that can be understood by the target audience the shape of a museum Mandhala Bhakti presented with interesting and communicative so that the target audience can be active in learning through about the game. Based on the design method 5W + 1H with data accumulation such as interviews and questionnaires to the target audience, 90% of respondents prefer to play mobile games because more effective and practical method learning for fun. Therefore the game Adventure in Mandhala Museum Bhakti displayed in 2 dimensions using the Android platform.

Keyword : learning, museum Mandhala Bhakti, 5W+1H, children, game, history