

ABSTRAK

Pada umumnya pengetahuan anak-anak tentang sejarah pahlawan Indonesia yaitu nama, tahun-tahun kejadian dan daerah asal, yang diperoleh lewat hafalan di sekolah. Cara belajar yang salah juga diterapkan oleh guru-guru di sekolah. Karena itu, anak-anak berpikir belajar sejarah itu membosankan dan biasanya ingatan mereka tidak bertahan lama.

Dalam bukunya Proses Kreasi, Apresiasi, dan Belajar, Bapak Primadi mengemukakan bahwa:

Dorongan bermain biasanya mengejawantah sebagai trio keinginan hendak tahu, humor, dan sikap toleran, yang saling mengisi. Keinginan hendak tahu tanpa humor akan membosankan; humor tanpa sikap toleran hanya akan sampai pada pertengkaran; tanpa keinginan hendak tahu, hidup akan kering. Sikap toleran tanpa humor akan menyebabkan hidup penuh derita. Dorongan bermain inilah yang sering merupakan permulaan dari proses kreasi.

(Primadi, 2000 : 9)

Karena itu, dalam Tugas Akhir ini penulis membuat *game* interaktif berjudul “PAHLAWANKU”. *Game* ini memuat sejarah para pahlawan Indonesia. Penulis berharap dapat membantu anak-anak dalam mengenal pahlawan Indonesia, sekaligus mengembangkan kreativitas anak.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.2.1 Permasalahan.....	3
1.2.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori <i>Video Game</i>	5
2.1.1 Pengertian <i>Game</i> dan <i>Video Game</i>	5
2.1.2 Jenis-jenis Mesin <i>Video Game</i>	7
2.1.3 Proses Pembuatan <i>Video Game</i>	9
2.2 Psikologi Perkembangan Anak.....	11
2.3 Teori Proses Belajar.....	14

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta.....	16
3.1.1	Perusahaan/Lembaga Terkait.....	16
3.1.2	Sejarah Pahlawan Indonesia.....	17
3.1.3	Tinjauan terhadap Proyek/Persoalan Sejenis.....	35
3.2	Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	38
3.2.1	Analisis Masalah.....	38
3.2.2	Analisis <i>Audience</i>	38

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi.....	40
4.2	Konsep Kreatif.....	41
4.3	Konsep Media.....	41
4.4	Hasil Karya.....	42
4.4.1	Pembuka.....	42
4.4.2	Bermain.....	44
4.4.3	Penutup.....	52
4.4.4	<i>Gameplay</i>	53
4.4.5	Media.....	54
4.5	<i>Budgeting</i>	56

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	57
-----	-----------------	----

5.2	Saran.....	58
-----	------------	----

	DAFTAR PUSTAKA.....	59
--	---------------------	----

	LAMPIRAN.....	60
--	---------------	----

	SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI TUGAS AKHIR.....	75
--	---	----

	DATA PENULIS.....	76
--	-------------------	----

	UCAPAN TERIMA KASIH.....	77
--	--------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 PlayStation.....	7
Gambar 1.2 PC.....	8
Gambar 1.3 PSP.....	8
Gambar 1.4 Dingdong.....	9
Gambar 2.1 Logo PT. Akal Interaktif.....	16
Gambar 2.2 Sisingamangaraja XII.....	18
Gambar 2.3 Dr. Soetomo.....	20
Gambar 2.4 KH. Ahmad Dahlan.....	22
Gambar 2.5 Cut Nyak Dien.....	25
Gambar 2.6 Cut Nyak Meutia.....	27
Gambar 2.7 Raden Ajeng Kartini.....	29
Gambar 2.8 Pangeran Antasari.....	31
Gambar 2.9 Martha Christina Tiahahu.....	33
Gambar 2.10 Contoh Tampilan Game “Aku Anak Indonesia”.....	36
Gambar 2.11 Cover Game “Mengenal Pahlawan Indonesia”.....	37
Gambar 3.1 Pembuka Game “Pahlawanku”.....	42
Gambar 3.2 Sapaan kepada Pemain.....	43
Gambar 3.3 Pilihan “Bermain” atau “Keluar”.....	44
Gambar 3.4 Kelas A.....	44
Gambar 3.5 <i>Game Puzzle</i>	45

Gambar 3.6 <i>Game</i> Tebak Nama.....	46
Gambar 3.7 Ajakan Melanjutkan ke Kelas B.....	47
Gambar 3.8 Keterangan Memilih “Tidak”	47
Gambar 3.9 Kelas B.....	48
Gambar 3.10 <i>Game</i> Mencocokkan.....	49
Gambar 3.11 <i>Game</i> Tebak Peta.....	50
Gambar 3.12 Ajakan Melanjutkan ke Kelas C.....	50
Gambar 3.13 Kelas C.....	51
Gambar 3.14 Ucapan Selamat dan Penutup.....	52
Gambar 3.15 <i>Gameplay</i>	53
Gambar 3.16 Cover CD.....	54
Gambar 3.17 CD.....	54
Gambar 3.18 Poster.....	55
Gambar 3.19 Papan Karakter.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Interface.....	60
Lampiran B : Sketsa <i>Layout</i>	65
Lampiran C : Sketsa Karakter.....	68
Lampiran D : Lembar Asistensi.....	74