PROPOSAL PEMBUATAN GAME “BOLANG THE EXPLORER”



Disusun oleh:

1. Adinda Naysilla Lalita
2. Dhimas Wakhid Putra Herdiana
3. Farrel Apriandry Ciu
4. Fazilatunnisaa
5. Samuel Juananta Harton

BAB 1 PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kota Magelang adalah salah satu dari 35 Kabupaten/Kota yang ada di Jawa Tengah, terletak di tengah- tengah Kabupaten Magelang. Luas wilayah Kota Magelang adalah 18,12 Km2 atau hanya sekitar 0,06% dari luas wilayah Provinsi Jawa Tengah. Magelang terkenal sebagai kota jasa yang menopang perekonomian masyarakatnya. Salah satu jasa yang diandalkan adalah pariwisata di Kota Magelang. Untuk mempromosikan pariwisata d yang ada di Kota Magelang maka, orang harus mengerti dulu sejarah Kota Magelang.

Kota Magelang adalah salah satu kota bersejarah di Indonesia yang memiliki banyak tempat bersejarah yang masih asli hingga saat ini. Sejarah Kota Magelang diawali dari desa perdikan Mantyasih, yang saat ini dikenal dengan Kampung Meteseh di [Kelurahan](https://id.wikipedia.org/wiki/Magelang%2C_Magelang_Tengah%2C_Magelang) [Magelang](https://id.wikipedia.org/wiki/Magelang%2C_Magelang_Tengah%2C_Magelang). Kota Magelang memiliki beberapa situs bersejarah penting yang dapat menjadi potensi wisata edukasi bagi masyarakat dan pelajar. Namun, tidak semua orang tertarik untuk mempelajari sejarah Kota Magelang karena beberapa di antaranya menganggap bahwa belajar sejarah itu kurang menarik dan sulit untuk dipelajari. Begitu juga masyarakat Kota Magelang terutama kaum mudanya. Ketika mereka merantau di luar daerah dan ditanya apa ciri khas daerahmu, bagaimana sejarah daerahmu. Mereka tidak paham bahkan tidak mengenal sama sekali.

Berawal dari keprihatinan ini kami memperkenalkan sebuah produk game edukasi yang bermanfaat untuk mengenal dan dapat menceritakan Kota Magelang tanpa harus datang ke daerah asal.

Game edukasi sejarah dapat menjadi solusi yang efektif. Game edukasi sejarah Kota Magelang yang menyajikan informasi sejarah dengan cara yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar sejarah di kalangan anak-anak dan remaja. Apalagi game telah menjadi hobi popular di kalangan anak-anak dan remaja karena kemudahan akses, tantangan dan imersi, serta sosial dan kompetitif. Selain itu, dengan menambahkan unsur perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), game edukasi sejarah ini dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi modern.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang pesat juga memungkinkan game edukasi sejarah Indonesia untuk dikembangkan dengan lebih canggih dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi grafis yang tinggi, game edukasi sejarah Kota Magelang dapat memberikan pengalaman visual yang menakjubkan dan realistis bagi pemain. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi multimedia, game edukasi sejarah Kota Magelang dapat menghadirkan konten sejarah yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh pemain.

Oleh karena itu, pengembangan game edukasi untuk memperkenalkan sejarah Kota Magelang kepada khalayak umum maka dibuatlah game edukasi yang dikembangkan dengan perkembangan IPTEK untuk membantu meningkatkan minat belajar sejarah di kalangan anak-anak dan remaja. Game ini dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran sejarah Kota Magelang dan dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia akan pentingnya melestarikan budaya dan sejarah Kota Magelang.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut maka, dapat dirumuskan permasalahan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara meningkatkan motivasi dan minat untuk mengenal dan mempelajari sejarah Kota Magelang?
2. Bagaimanakah cara merancang gameplay yang menarik dan interaktif agar pengguna dapat belajar sejarah Kota Magelang dengan lebih efektif?
3. Bagaimanakah cara menerapkan teknologi dan multimedia dalam game edukasi sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif?
4. Apakah dengan menggunakan game edukasi dapat meningkatkan animo masyarakat, khususnya di Kota Magelang dalam mempelajari sejarah Kota Magelang?
5. Tujuan Pembuatan Game Edukasi

Tujuan pembuatan game edukasi sejarah Kota Magelang sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan cara merancang gameplay yang menarik dan interaktif agar pengguna dapat belajar sejarah kota Magelang dengan lebih efektif.
2. Mendeskripsikan cara menerapkan teknologi dan multimedia dalam game edukasi sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.
3. Mendeskripsikan keefektifan penggunaan game edukasi dalam meningkatkan animo masyarakat, khususnya di Kota Magelang dalam mempelajari sejarah Kota Magelang .
4. Mendeskripsikan cara meningkatkan motivasi dan minat untuk mengenal dan mempelajari sejarah Kota Magelang.
5. Manfaat Pembuatan Game Edukasi
6. Manfaat Teoretis

Pembuatan game edukasi diharapkan memiliki manfaat dalam pengembangan sarana edukasi yang positif untuk mengenal dan mencintai sejarah Kota Magelang dan sejarah kota- kota lain yang ada di Indonesia, melalui pembuatan game edukasi yang mendidik.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi masyarakat
3. Dapat meningkatkan minat dan pengetahuan masyarakat untuk mengenal sejarah Kota Magelang.
4. Memperluas wawasan masyarakat tentang sejarah Indonesia dan nilai-nilai budayanya.
5. Meningkatkan keterampilan kognitif dan kemampuan pemecahan masalah masyarakat melalui permainan yang melibatkan logika dan strategi.
6. Mendorong masyarakat untuk lebih menghargai dan melestarikan warisan sejarah kota Magelang.
7. Membuka peluang bagi pengembangan game edukasi sejarah lainnya yang dapat memberikan manfaat serupa bagi masyarakat
8. Bagi Pariwisata
9. Menjadi salah satu inovasi pengenalan pariwisata maupun tempat bersejarah yang ada di Kota Magelang

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Rancang Bangun Inovasi

Menurut Wulandari (2012) game berasal dari Bahasa Inggris yang artinya bermain sesuatu. Suatu hal dapat dikatakan sebagai permainan jika dimainkan dengan aturan yang harus diputuskn. Sedangkan video game adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan media elektronik, dan memiliki berbagai jenis media seperti suara, gambar bergerak yang dibuat menarik sehingga dapat memberi kepuasan batin kepada pemain yang memainkannya. Sedangkan menurut Adams (2010) game diartikan sebagai sebuah permainan yang konteksnya tidak nyata, tetapi dibuat nyata, dengan tujuan akhir untuk memenangkan permainan dengan aturan khusus yang disesuaikan dengan game yang ada.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edukasi berarti

Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo, 2003). . Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu menjadi tahu.

Pengertian Game adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain (sebuah [mainan](https://id.wikipedia.org/wiki/Mainan)), sebuah barang atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk [hiburan](https://id.wikipedia.org/wiki/Kebahagiaan) atau [kesenangan](https://id.wikipedia.org/wiki/Kesenangan), dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan.[[1]](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan#cite_note-1)

Menurut Ahmad D Marimba, pengertian Edukasi adalah suatu bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pihak pendidikan, baik di perkembangan jasmani maupun rohani agar menjadi lebih baik.

Pengertian Sejarah adalah adalah kajian tentang masa lampau, khususnya bagaimana kaitannya dengan manusia.[[2]](https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah#cite_note-2)[[3]](https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah#cite_note-3) Dalam [bahasa Indonesia](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Indonesia), sejarah, babad, hikayat, riwayat, tarikh, tawarik, tambo, atau historidapat diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar telah terjadi pada masa lampau serta asal usul (keturunan) [silsilah](https://id.wikipedia.org/wiki/Silsilah), terutama bagi raja-raja yang memerintah.[[4]](https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah#cite_note-4)

Pengertian Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup [manusia](https://id.wikipedia.org/wiki/Manusia).[[1]](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi#cite_note-1)

Bolang yang diambil dari kata “Bocah Magelang”. Bocah dalam kbbi berarti anak (kecil); kanak-kanak. Namun dalam lingkup umum kata bocah biasa digunakan untuk memanggil anak usia 5-13 tahun. Berdasarkan beberapa ketentuan dalam peraturan perundang-undangan memang masih tidak ditemui keseragaman mengenai usia dewasa seseorang, sebagian memberi batasan 21 (dua puluh satu) tahun, sebagian lagi 18 (delapan belas) tahun, bahkan ada yang 17 (tujuh belas) tahun.

plorer diambil dari kata “Eksplor” dalam Bahasa Indonesia dalam kbbi yang berarti penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan ), terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu; penyelidikan; penjajakan

1. Pembahasan

Proposal ini bertujuan untuk membuat sebuah game edukasi yang berisi informasi

sejarah kota Magelang. Game ini akan membantu meningkatkan minat belajar sejarah, terutama bagi anak-anak dan remaja yang lebih suka belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Berikut adalah beberapa poin penting yang perlu dibahas dalam proposal ini :

1. Konsep Game

Konsep game harus dirancang dengan baik sehingga game dapat menyenangkan dan menghibur sambil tetap memberikan informasi sejarah yang akurat dan bermanfaat. Game ini dapat dirancang dalam bentuk adventure game, di mana pemain dapat mengeksplorasi kota Magelang dan belajar tentang tempat-tempat bersejarah yang ada di Kota Magelang.

1. Konten Sejarah

Game edukasi sejarah ini harus berisi informasi sejarah yang akurat dan lengkap tentang kota Magelang. Informasi ini dapat diambil dari sumber-sumber sejarah seperti buku-buku sejarah, arsip, dan informasi yang diperoleh dari narasumber lokal yang kompeten. Konten sejarah harus dibuat menarik agar dapat menarik perhatian pemain dan meningkatkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut tentang sejarah kota Magelang.

1. Desain Grafis

Desain grafis game edukasi ini harus menarik dan sesuai dengan tema sejarah kota Magelang. Desain grafis dapat mencakup tokoh-tokoh sejarah, bangunan bersejarah, dan pemandangan kota Magelang. Selain itu, desain grafis juga harus dapat mendukung interaksi pemain dengan game sehingga dapat meningkatkan pengalaman bermain game secara keseluruhan.

1. Pengembangan Game

Game edukasi ini harus dikembangkan dengan menggunakan teknologi dan software terkini agar dapat berjalan dengan baik dan lancar di device PC. Pengembangan game harus dilakukan oleh tim yang ahli dalam bidang game development agar game dapat dirilis dalam waktu yang tepat dan memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

1. Strategi Pemasaran

Setelah game selesai dikembangkan, strategi pemasaran harus dipikirkan dengan matang agar game ini dapat dikenal dan dimainkan oleh banyak orang. Pemasaran dapat dilakukan melalui media sosial, iklan online, dan kolaborasi dengan pihak-pihak terkait seperti sekolah dan pemerintah daerah.

Dalam rangka mencapai tujuan pembuatan game edukasi sejarah kota Magelang, diperlukan kerjasama antara berbagai pihak terkait, termasuk tim pengembang game, narasumber sejarah lokal, dan pihak pemerintah daerah. Dengan adanya game edukasi sejarah ini, diharapkan minat belajar sejarah kota Magelang dapat meningkat, sehingga masyarakat dapat lebih menghargai dan melestarikan warisan sejarah yang ada di kota tersebut.

1. Penutup

Game edukasi sejarah tentang kota Magelang ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari sejarah kota Magelang. Dengan game ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih

interaktif dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa memahami sejarah kota Magelang dengan lebih baik. Selain itu, game ini juga dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran sejarah di kelas. Dalam pengembangan game ini, akan dilibatkan warga setempat dan pengembang game untuk memastikan kualitas dan akurasi isi game. Diharapkan game edukasi sejarah kota Magelang ini dapat menjadi game edukasi sejarah yang berguna dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Terima kasih atas perhatian yang diberikan.