

Latar Belakang dan Research Gap

Game edukasi memiliki peran penting dalam menyampaikan pengetahuan secara menarik, terutama dalam bidang sejarah. Namun, saat ini banyak game edukasi yang kurang menonjolkan konteks lokal, sehingga peran sejarah nasional sering kali tidak diangkat secara maksimal. Salah satu peristiwa penting dalam sejarah Indonesia adalah perebutan Gudang Senjata Don Bosco di Surabaya, yang memainkan peran strategis dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Sayangnya, momen bersejarah ini belum mendapatkan perhatian dalam media interaktif seperti game.

Selain itu, game edukasi yang ada sering kali statis dan tidak melibatkan pemain dalam narasi yang interaktif. Narasi bercabang dan mekanisme yang dinamis masih jarang diterapkan, terutama untuk game bertema sejarah. Inilah yang menjadi kesenjangan penelitian (*research gap*).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi sejarah yang:

1. Mengangkat peristiwa lokal seperti perebutan Gudang Don Bosco sebagai fokus cerita.
2. Menyediakan gameplay berbasis narasi bercabang yang interaktif.
3. Memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui mekanisme pilihan dialog dan hasil yang memengaruhi akhir cerita.

Relevansi penelitian ini adalah memberikan kontribusi pada pengembangan media edukasi sejarah lokal yang relevan, serta meningkatkan minat generasi muda terhadap sejarah nasional melalui game.