

INTISARI

Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk bermain atau hiburan guna memberikan kesenangan atau kepuasan. Pemanfaatan game edukasi merupakan jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah ilmu pengetahuan kepada penggunanya melalui media yang unik dan menarik. Pemanfaatan game edukasi tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat anak dalam mengenal pelajaran atau oleh orang tua sebagai sarana penyampaian informasi kepada anak khususnya dalam mempelajari budaya jawa sejak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC) yang sering digunakan untuk pembuatan game. Metode Game Development Life Cycle memiliki 3 tahapan utama yaitu inisialisasi, produksi, dan release. Pembuatan game ini menggunakan construct 2 yang berbasis HTML5 menjadi lebih mudah digunakan dan dimengerti oleh seorang programmer pemula karena memiliki tools yang khusus dirancang untuk pembuatan game. Hasil dari penelitian ini adalah terbuatnya game edukasi Adventure of Java pengenalan budaya jawa berbasis android yang didalamnya terdapat rintangan dan soal-soal mengenai budaya jawa yang ditawarkan kepada pengguna.

Kata kunci: Game, Edukasi, Budaya Jawa.

ABSTRACT

Games are a medium used for play or entertainment to provide pleasure or satisfaction. The use of educational games is a type of media used to provide teaching, increase knowledge to users through unique and interesting media. Teachers can use these educational games as a learning medium to improve children's memory in recognizing lessons or by parents as a means of conveying information to children, especially in studying Javanese culture from an early age. This research uses the Game Development Life Cycle (GDLC) method which is often used for game creation. The Game Development Life Cycle method has 3 main stages, namely initialization, production and release. Making this game using HTML5-based construct 2 is easier to use and understand for a novice programmer because it has tools specifically designed for game creation. The result of this research is the creation of an Android-based Adventure of Java educational game introducing Javanese culture in which there are obstacles and questions about Javanese culture that are offered to users.

Keywords: Games, Education, Javanese Culture.