

## Abstrak

Sejarah merupakan mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari oleh setiap bangsa. Dengan belajar sejarah juga kita dapat mengembangkan nilai dan kecakapan sosial seperti nilai demokrasi, nasionalisme, patriotisme, bertanggung jawab, mandiri dan yang terpenting untuk kemajuan suatu bangsa. Akan tetapi pada saat ini, belajar sejarah sudah seperti momok yang ditakuti oleh siswa. Selama ini pendidikan sejarah diidentikan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas. Baik strategi, metode maupun teknik pembelajaran lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton. Tetapi sampai saat ini visualisasi yang diberikan dalam buku sejarah masih kurang menarik minat pembaca. Untuk memperkenalkan dan menanamkan sikap nasionalisme sejak dini tentunya diperlukan suatu media sebagai penunjang untuk terwujudnya informasi yang dapat menggambarkan dan memvisualisasikan karakteristik serta juga nilai-nilai perjuangan pahlawan. Adapun tujuan dari *Heroes of Indonesian* adalah untuk memperkenalkan kembali dan memupuk rasa nasionalisme dan patriotisme dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Dalam perancangan *Heroes of Indonesian*, kami menggunakan metode yang dapat menunjang kelancaran dalam pembuatan game. Pertama kami menganalisis kebutuhan dari cerita yang kami gunakan yaitu sejarah pasca kemerdekaan dan bentuk visualisasi tokoh-tokohnya berbentuk Chibi. Perancangan *User Interface/GUI* disesuaikan dengan latar kejadian yang sesungguhnya. Pengimplementasiannya menggunakan *game engine* Unity. pengujian dan testing nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam pemeliharaan game ini.

*Heroes of Indonesian* merupakan *game* yang memberikan pengalaman dan informasi terkait perjuangan yang telah dilakukan oleh para pahlawan yang telah mempertahankan kemerdekaan Indonesia pada saat pasca kemerdekaan Indonesia. Karakter yang ditampilkan adalah karakter yang mencerminkan pejuang saat perjuangan atau pahlawan Indonesia dan lawannya adalah *company* dari negara penjajah yang ingin kembali menjajah Indonesia. Dan juga *game* ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang dimana sebelum permainan dimulai pemain diberikan informasi mengenai peperangan yang terjadi di suatu daerah. Setelah pemain membaca *intro* yang ada pada *game*, permainan pun dimulai. Setelah memenangkan permainan, pemain akan diberikan sebuah reward berupa monumen sesuai tempat terjadinya peristiwa. Tidak hanya itu, *game* ini juga dilengkapi dengan fungsionalitas AR (*Augmented Reality*) sehingga pemain nantinya dapat melihat monumen dengan bentuk 3D. Dengan bermain *game* ini, user lebih mudah untuk mempelajari tentang sejarah, sehingga dapat mengingat peristiwa sejarah yang ada dengan visualisasi yang lebih menarik.

**Keyword** : Pasca kemerdekaan Indonesia, monumen, *Heroes of Indonesian*, sejarah, pembelajaran, Chibi, AR (*Augmented Reality*).