

Abstrak

Sejarah merupakan salah satu identitas bangsa yang harus dihormati dan dijaga serta dilestarikan agar bisa menjadi warisan anak cucu kelak. Hal ini tentu menjadi tanggung jawab para generasi muda serta dukungan dari berbagai pihak. Terdapat beberapa metode dalam penyampaian sejarah di Indonesia. Salah satunya dengan pendidikan pada sekolah khususnya pada jenjang SMP hingga SMA, karena pada jenjang ini mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang wajib disertakan. Dari beberapa metode yang ada, pengemasan sejarah Indonesia dalam bentuk *game* merupakan salah satu metode yang ampuh dikarenakan terjadinya proses bermain sambil belajar. Karena itulah kami membuat *game* yang mengangkat sejarah Indonesia berbasis Android. *Game* yang kami buat bernama “Bocah”, dalam *game* ini sejarah Indonesia dikemas dalam cerita antara kejadian sejarah sesungguhnya dan cerita fiksi yang kami buat. Pemisahan tersebut dilakukan dengan cara tidak bertemunya karakter utama dalam *game* Bocah dengan pelaku sejarah yang dikenal secara spesifik seperti Ir. Sukarno. Dan sejarah yang disajikan dalam *game* ini diantaranya Sejarah Pangeran Diponegoro/Perang Jawa dengan judul Sang Pangeran, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan judul *Proklamasi*, dan Sejarah Bandung Lautan Api dengan judul *Kota Api*. Kontribusi dari *game* ini adalah *game* ini membantu kalangan pelajar SMP hingga SMA dalam memahami mata pelajaran sejarah dengan lebih baik lagi.

Kata Kunci: Bocah, *Game*, Sejarah, Android