

ABSTRAK

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Rafy Irfanza Fadhly

19102036

Sejarah merupakan tolak ukur dalam perkembangan peradaban manusia. Dalam nilai-nilai sejarah, manusia dapat mengetahui hal-hal yang terjadi di masa lampau seperti asal-usul suatu bangsa, budaya, cerita rakyat, budaya, peperangan dan penemuan dalam ilmu pengetahuan. Ironisnya semangat nasionalisme dan rasa cinta tanah air sebagai generasi muda Indonesia memudar dan mencapai tahap yang memprihatinkan pada era globalisasi. Budaya yang disajikan secara interaktif dengan menggunakan teknologi bisa menjadi salah satu solusi efektif untuk menguatkan nilai sejarah, apalagi jika menggunakan media yang tepat dan populer pada penerapannya. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan sejarah bagi generasi muda dengan mengadaptasi cerita rakyat yang dijadikan sebagai *game* berbasis multimedia interaktif. Game ini didesain dan dirancang dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang di dalam metode tersebut beberapa tahapan-tahapan seperti *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, *release*. Dengan adanya metode-metode tersebut bisa membantu penulis membuat sebuah *game* dari tahap awal hingga akhir. Hasil penelitian dapat meningkatkan pengetahuan sejarah bagi generasi muda dengan memberikan pengalaman baru dan informasi yang menarik.