

RINGKASAN

GAME EDUKASI SEJARAH PETEMPURAN SURABAYA BERBASIS SCRUM (*scenario, desain mobil dan implementasi menu*), Hasan Saiful Rizal, NIM.E31170109, Tahun 2020, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, I Putu Dody Lesmana, ST,M (Pembimbing).

Sejarah secara umum merupakan gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia salah satunya sejarah penjajahan Indonesia, salah satu pertempuran yang paling bersejarah ialah pertempuran Surabaya yang terjadi pada 10 November 1945. Indonesia merupakan negara yang memiliki sejarah yang panjang, namun banyak masyarakat saat ini terutama anak-anak dan remaja yang enggan untuk mempelajari sejarah, sejarah dianggap membosankan bagi beberapa pelajar di Indonesia.

Game merupakan sebuah aktivitas dengan tujuan hiburan atau mengisi waktu luang. *Game* edukasi merupakan sebuah permainan yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar seseorang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu.

Game Pertempuran Surabaya adalah game yang membuat kita bisa mempelajari tentang sejarah 10 November, dikarenakan sebagian besar masyarakat khususnya pada kalangan remaja dan anak-anak itu minim sekali pengetahuan tentang sejarah perjuangan kemerdekaan terutama Pertempuran 10 November yang terjadi di Surabaya.

Skenario game adalah sebuah cerita khusus yang melatarbelakangi kejadian-kejadian dalam game. Kemudian melakukan konsep dalam perancangan pada judul game dan akhirnya desain karakter ataupun tokoh disusun, ada misi – misi atau situasi yang harus diselesaikan dalam permainan yang dideferensi perangkat pengguna atau ada efek-efek khusus serta unsur spesifikasi.