

RINGKASAN

DESAIN OBJECT DAN PERGERAKAN NPC PADA GAME SEJARAH PERTEMPURAN SURABAYA, Evan Hendra Lukito, Tahun 2020, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, I Putu Dody Lesmana, ST,M (Pembimbing).

Sejarah adalah peristiwa penting yang terjadi di suatu tempat atau suatu daerah. Sejarah sendiri banyak menyimpan banyak misteri di dalamnya yang dimana jika kita mempelajarinya dengan baik dan benar, maka kita dapat mengetahui sisi sejarah di suatu tempat yang sekarang kita pijak di tempat kita tinggal. Terutama karena kita tinggal di Negara Indonesia, yang dimana jika kita ambil garis besar dari Negara Indonesia sendiri banyak cerita-cerita yang kita dapat . Salah satu contoh sejarah yang ada di Jawa Timur adalah pertempuran 10 November 1945. Pertempuran itu sendiri bermula di kota Surabaya. Cerita yang terambil dari kisah pertempuran 10 November 1945 adalah teriakan kemerdekaan yang terjadi di Surabaya setelah dijajah oleh Sekutu dan Belanda.

Game adalah salah satu aktifitas yang dimana dapat memberikan informasi atau memberikan ilmu bagi penggunanya. Dalam tahapan ini game sendiri bertujuan untuk memberikan ilmu atau memberikan pelajaran bagi para pelajar yang dimana malas atau tidak suka dengan system pembelajaran secara membaca . Dengan adanya game ini bahwa para pelajar tidak perlu lagi mempelajari materi sekolah dengan membaca , melainkan dengan bermain game yang bertemakan **DESAIN OBJECT DAN PERGERAKAN NPC PADA GAME SEJARAH PERTEMPURAN SURABAYA** .

Pertempuran Surabaya adalah salah satu cerita masa kelam yang di rasakan oleh arek-arek Suroboyo. Yang dimana mereka berperang melawan bangsa Sekutu dan Belanda dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia . Dan mempertahankan kota mereka sendiri dari bangsa penjajah. Dalam pertempuran itu sendiri sangat lama dan panjang, yang dimana setelah kehadiran bangsa Belanda dan disambut oleh Sekutu. Mau tidak mau arek-arek Suroboyo melancarkan serangan kepada Bangsa asing yang akan mengambil alih kota Surabaya dari arek-arek Suroboyo.