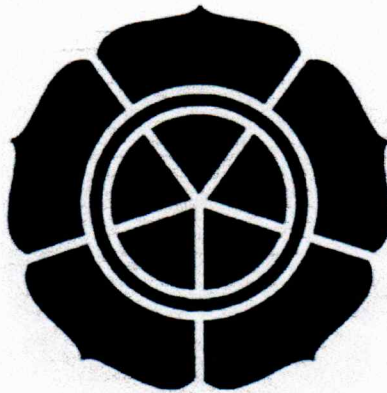


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME “DIPONEGORO  
ADVENTURE” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS  
MENGUNAKAN ENGINE CONSTRUCT 2 PADA  
SDN KARANGSARI 1 DI TANGERANG**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Sahdhani Dwi Junitasari**

**12.21.0646**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME “DIPONEGORO  
ADVENTURE” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS  
MENGUNAKAN ENGINE CONTRUCT 2 PADA  
SDN KARANGSARI 1 DI TANGERANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Sahdhani Dwi Junitasari**

**12.21.0646**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME "DIPONEGORO  
ADVENTURE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS  
MENGUNAKAN ENGINE CONSTRUCT 2 PADA  
SDN KARANGSARI 1 DI TANGERANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sahdhani Dwi Junitasari**

**12.21.0646**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 06 November 2013

**Dosen Pembimbing**

  
**Harif Al. Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME "DIPONEGORO ADVENTURE" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGUNAKAN ENGINE CONSTRUCT 2 PADA SDN KARANGSARI 1 DI TANGERANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sahdhani Dwi Junitasari**

12.21.0646

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 November 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

NIK. 190302197



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**

NIK. 190302112



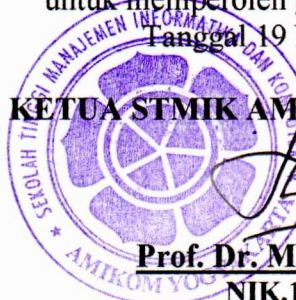
**Hanif Al.Fatta, M.Kom**

NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 19 November 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M**

NIK.190302001



## HALAMAN PERNYATAAN

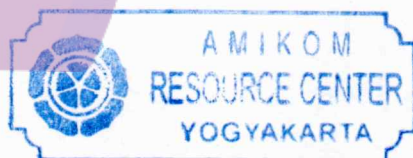
Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 November 2013



**Sahdhani Dwi Junitasari**

12.21.0646



## MOTTO

Hard work + Dreams + Dedication = Success

Do Something Today That Your Future Self Will Thank You For

Sesungguhnya ALLAH SWT tidak akan merubah nasib suatu kaum apabila mereka sendiri tidak merubahnya

(QS. AR-Ro'ad :11)

Be Strong, Things will get Better

Keep it Simple and Smile

Making Mistakes Does not Mean You're a Failure. It Just Means You're Trying and Learning in Life

Tuhan memberikan kita cobaan yg besar karena dibalik itu semua Tuhan akan memberikan kita hikmah dan kenikmatan yg luar biasa nantinya

Bukan PART TIME...Bukan SOMETIME...Bukan NO TIME  
Mesti Buat FULLTIME..Mesti Buat ON TIME..Jika bisa OVERTIME..  
Sebab MATI ANYTIME

Tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.

(Mario Teguh)

**Sahdhani D.J, S.Kom**

## PERSEMBAHAN

Penulisan Skripsi ini penulis persembahkan untuk yang tercinta :

1. Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan anugerah yang selalu dilimpahkan kepada saya sehingga Skripsi ini bisa selesai tepat waktu. Terima kasih Ya Robb.
2. Kedua orang tua saya tersayang dan tercinta, Bapak Soepartono dan Ibu Sri Wahyuningsih yang senantiasa memberikan dukungan dan support di saat down untuk penyelesaian Skripsi ini, Papi, Mami Sha tersayang, sekarang Sha bisa pulang kerumah.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa dengan sabar membimbing dan menolong saya hingga terselesaikannya Skripsi ini. Terima kasih banyak bapak.
4. Ibu Marsida, S.Pd Kepala Sekolah SDN Karang Sari 1 yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di SDN Karang Sari 1.
5. Seluruh guru, murid beserta staff SDN Karang Sari 1 yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian, terima kasih banyak.
6. Mas Riza yang selalu meluangkan waktunya untuk membimbing saya dengan sabar. Terima kasih banyak mas, sukses untuk Mas Riza.
7. Mas Fian, Mas Agoes, Feriko, Syarif, Mada, Mas Fino dan teman-teman Cupcron yang telah membantu dan memberi semangat untuk maju. Terima kasih teman-teman, sukses selalu.

8. Kakak saya tersayang dan tercinta Mbak Sahrani Megarisa yang selalu membantu dan mensupport saya dalam menyelesaikan skripsi ini. I love you my best sister.
9. Keluarga kecil saya yang berada dibantul Mbak Uut, Om Nas, Dek Ifa, Dek Dzaky yang memberikan dukungan dan membantu saya dalam proses skripsi ini hingga akhir. Mbak Sasha sayang kalian.
10. Adik – adik saya tercinta Dek Rio dan Dek Messy yang selalu dan selalu menanyakan kapan pulang dan kapan selesai skripsi. Mbak bisa pulang sekarang Dek.
11. Sobat – sobat seperjuangan dalam membuat game Mas Lambang, Bu Istiqoma, Mbak Ida, Mbak Ditta, Dek Novi, Mas Jun yang memberikan saya motivasi dan membantu untuk menyelesaikan skripsi saya. Terima kasih banyak teman-teman. Sukses selalu.
12. Sobat- sobat saya Genk Tello tersayang dan tersayong Bunda Santi, Mama Uphie, Unni Beny, Young Luluk, Rizky Satya (Pak donz), Rizki .P. (Ichi), Pakde Ucil, Arif, Pak veve, dan Mataram (Tara). Terimakasih sobat, karena dukungan kalian dengan selalu bertanya kapan selesai skripsi, yang memacu saya menyelesaikan skripsi ini. Sukses selalu sobat. Love you all.
13. Seluruh dosen kampus STMIK AMIKOM berserta staf yang senantiasa mambantu dalam proses Tugas Akhir ini.
14. Seluruh teman-teman saya yang sudah seperti keluarga di Kost Putry Yully, Mbak Ira, Kiki, Rilla, Manda, Mbak Ani&keluarga, Ditta, Echa,



Betty, dan teman-teman yang lain. Terima Kasih banyak doa dan dukungannya.

15. Seseorang yang memberikan motivasi untuk saya cepat menyelesaikan skripsi dan wisuda bulan januari. Terima kasih banyak ya.
16. Dek Fany yang selalu memberi semangat dan dukungan untuk cepat menyelesaikan skripsi ini dan selalu menunggu di Surabaya. Terima kasih banyak adek sayang.
17. Danu yang sudah mambantu mencapai skripsi sampai akhir, Terima kasih teman.
18. Seluruh teman – teman S1 Transfer 12 yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
19. Seluruh teman – teman di kampus STMIK AMIKOM, yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Skripsi dengan Judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME "DIPONEGORO ADVENTURE”SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN ENGINE CONSTRUCT 2 PADA SDN KARANGSARI 1 DI TANGERANG” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, Penyusunan Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan Terima Kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dengan sabar dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Ibu Marsida, S.Pd Kepala Sekolah SDN Karang Sari 1 yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di SDN Karang Sari 1.

5. Seluruh guru, murid beserta staff SDN Karang Sari 1 yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian, terima kasih banyak.
6. Segenap Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai terselesaikannya Skripsi ini.
6. Orang tua, saudara-saudara beserta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
7. Semua teman-teman seperjuangan yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
8. Sahabat serta saudara penulis yaitu sahabat-sahabat SITI- Transfer 2012 yang penulis sayangi, tanpa mereka Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik.
9. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan selanjutnya.

Yogyakarta, 29 November 2013

Penulis





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABLE .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI .....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Landasan Teori .....	7
2.1.1 Sejarah Diponegoro.....	7
2.1.2 Definisi Game .....	8
2.1.3 Sejarah Perkembangan Game .....	9
2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran.....	10



2.1.5	Pengertian Edukasi.....	12
2.1.6	Pengertian Game Edukasi .....	13
2.1.7	Pentingnya Game .....	14
2.1.8	Manfaat Game.....	15
2.1.9	Elemen Dasar Game.....	16
2.1.10	Jenis – jenis Game.....	17
2.1.11	Langkah-langkah Awal Membuat Game .....	21
2.1.12	Karakteristik Game .....	24
2.1.13	Audio.....	24
2.2	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	25
2.2.1	Abode Photoshop CS 3 .....	26
2.2.2	Construct 2 .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>32</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>32</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Profile Sekolah .....	32
3.1.2	Visi dan Misi SDN Karang Sari 1 .....	33
3.3.2.1	Visi .....	33
3.3.2.2	Misi.....	33
3.1.3	Struktur Organisasi Sekolah.....	34
3.2	Analisis Sistem .....	35
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	36
3.2.2	Analisis SWOT .....	36
3.2.2.1	Faktor Kekuatan ( <i>Strengths</i> ).....	37
3.2.2.2	Faktor Kelemahan ( <i>Weaknesses</i> ).....	37
3.2.2.3	Faktor Peluang ( <i>Opportunity</i> ).....	38
3.2.2.4	Faktor Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	38
3.2.3	Analisis Kebutuhan .....	39
3.2.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	39
3.2.3.2	Kebutuhan Nonfungsional.....	40
3.2.4	Analisis Kelayakan.....	43

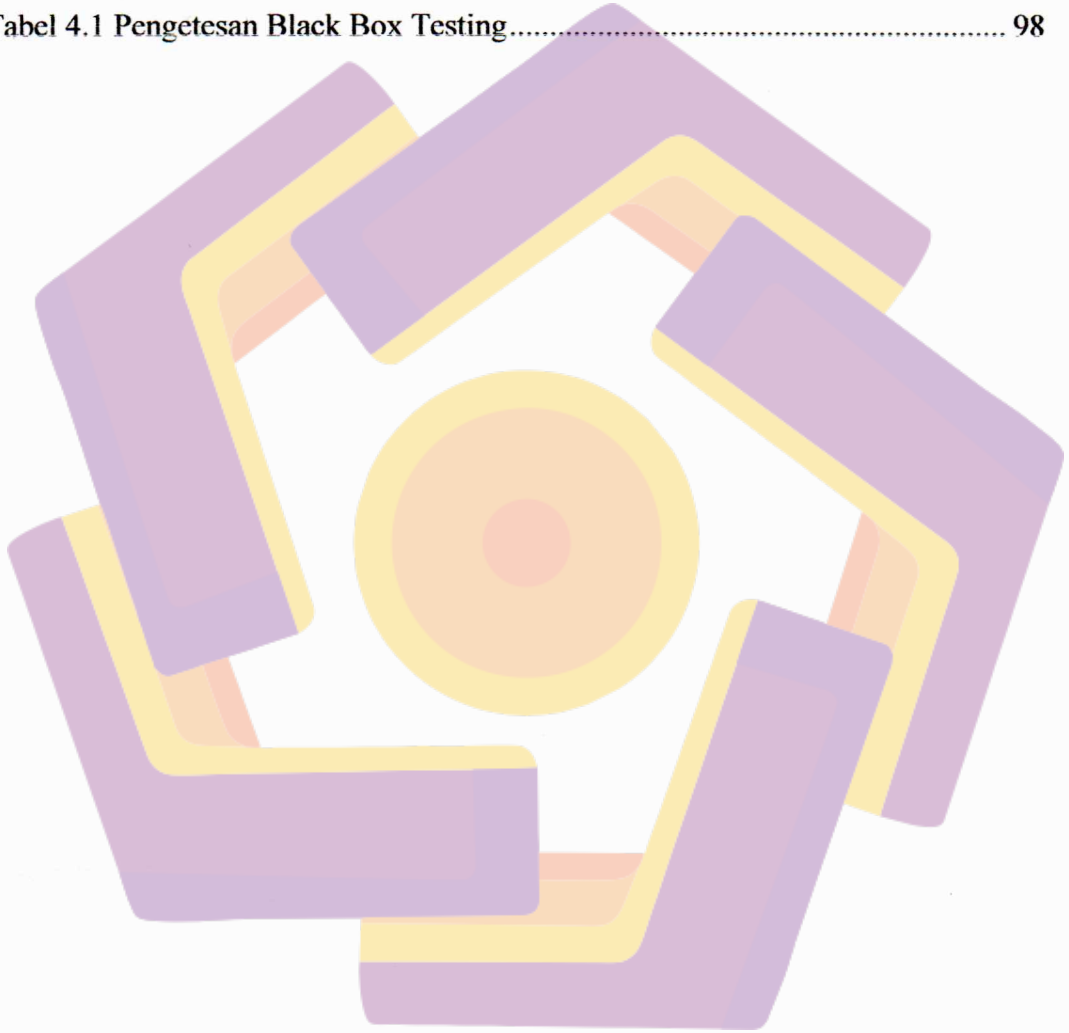
3.2.4.1	Kelayakan Teknis .....	43
3.2.4.2	Kelayakan Operasional.....	43
3.2.4.3	Kelayakan Hukum .....	43
3.3	Perancangan Game .....	44
3.3.1	Tahapan Menentukan Genre dan Alur Game Sebagai Ide Dasar ...	44
3.3.1.1	Menentukan Genre .....	44
3.3.1.2	Menentukan Alur/Jalan cerita Game .....	44
3.3.2	Tahapan Menentukan Garis cerita/Storyline dan Pemodelan pada Game .....	46
3.3.2.1	Gambaran pada Menu Intro.....	46
3.3.2.2	Gambaran pada Menu Utama.....	46
3.3.2.3	Gambaran pada Menu PlayGame .....	47
3.3.2.4	Gambaran Menu Sejarah Diponegoro .....	48
3.3.2.5	Gambaran Menu Petunjuk.....	49
3.3.2.6	Gambaran Menu Credit .....	49
3.3.2.7	Konsep Pemodelan Sistem Permainan menggunakan UML.....	50
3.3.3	Tahapan Menentukan Grafis(Graphic) pada Game .....	61
3.3.3.1	Sketsa atau gambar .....	61
3.3.3.2	Perancangan Antarmuka.....	68
3.3.4	Tahapan Menentukan Suara (Sound) pada Game .....	73
3.3.5	Tahapan Menentukan Tool dan Kontrol pada Game .....	74
3.3.6	Tahapan Proses Pembuatan Game .....	75
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>76</b>
	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>76</b>
4.1	Implementasi .....	76
4.1.1	Persiapan Asset-asset Game.....	76
4.1.2	Proses Membuat Gambar dan Pewarnaan.....	77
4.1.2.1	Proses Manual Drawing .....	77
4.1.2.2	Proses Pewarnaan / Colouring.....	83
4.1.3	Pembuatan Button .....	85
4.1.4	Proses Pembuatan Animasi .....	86

4.1.5	Proses Import Image .....	87
4.1.6	Proses Import Sound / Music .....	88
4.1.7	Pembahasan Implementasi dan Event.....	88
4.1.7.1	Implementasi dan Event Menu Intro .....	88
4.1.7.2	Implementasi dan Event Menu Utama .....	89
4.1.7.3	Implementasi dan Event Menu Play Game .....	90
4.1.7.4	Implementasi dan Event Menu Sejarah Diponegoro.....	94
4.1.7.5	Implementasi dan Event Menu Petunjuk.....	95
4.1.7.6	Implementasi dan Event Menu Credit.....	96
4.1.7.7	Implementasi dan Event Tampilan Game Over .....	96
4.2	Uji Coba Game .....	98
4.3	Penggunaan Sistem.....	103
4.4	Manual Program .....	104
4.4.1	Tampilan Menu Intro .....	104
4.4.2	Tampilan Menu Utama .....	104
4.4.3	Tampilan Menu Play game .....	105
4.4.4	Tampilan Game Over.....	107
4.4.5	Tampilan Menu Sejarah Diponegoro .....	107
4.4.6	Tampilan Menu Petunjuk .....	108
4.4.7	Tampilan Menu Credit .....	108
4.5	Memelihara Sistem.....	109
BAB V	.....	111
PENUTUP	.....	111
5.1	Kesimpulan.....	111
5.2	Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	.....	113



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sketsa/gambar tokoh pada playgame dan Deskripsi.....	61
Tabel 3.2 Sketsa/gambar tokoh pada Sejarah Diponegoro dan Deskripsi .....	66
Tabel 3.3 Sound pada Game .....	73
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing.....	98





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Abode Photoshop CS 3 .....	27
Gambar 2.2 Tampilan Construct 2 .....	30
Gambar 3.1 Storyline Menu Intro .....	46
Gambar 3.2 Storyline Menu Utama .....	46
Gambar 3.3 Storyline Menu PlayGame .....	47
Gambar 3.4 Storyline Menu Sejarah Diponegoro .....	48
Gambar 3.5 Storyline Menu Petunjuk .....	49
Gambar 3.6 Storyline Menu Credit .....	49
Gambar 3.7 Use Case Diagram Game .....	51
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu PlayGame .....	52
Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Sejarah Diponegoro .....	53
Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Petunjuk .....	54
Gambar 3.11 Activity Diagram Menu Credit .....	55
Gambar 3.12 Activity Diagram Menu Sound .....	55
Gambar 3.13 Sequence Diagram tombol Play Game .....	57
Gambar 3.14 Sequence Diagram Sejarah Diponegoro .....	58
Gambar 3.15 Sequence Diagram Petunjuk .....	59
Gambar 3.16 Sequence Diagram Credit .....	60
Gambar 3.17 Sequence Diagram Sound .....	60
Gambar 3.18 Antarmuka Menu Intro .....	68
Gambar 3.19 Antarmuka Menu Utama .....	69
Gambar 3.20 Antarmuka Menu Play Game .....	70
Gambar 3.21 Antarmuka Menu Credit .....	71
Gambar 3.22 Antarmuka Layar Game Over .....	71
Gambar 3.23 Rancangan antarmuka Menu Sejarah Diponegoro .....	72
Gambar 3.24 Rancangan antarmuka Menu Petunjuk .....	72
Gambar 4.1 Gabungan gambar karakter Diponegoro pada Kertas A4 .....	77
Gambar 4.2 Penggambaran Karakter Tentara Belanda .....	78

Gambar 4.3 Penggambaran Karakter Jendral Belanda.....	78
Gambar 4.4 Penggambaran Karakter Pangeran Mangkubumi.....	78
Gambar 4.5 Penggambaran Karakter Sentot Prawirodirjo.....	79
Gambar 4.6 Penggambaran Karakter Kyai Mojo.....	79
Gambar 4.7 Penggambaran Tentara Pejuang Indonesia.....	79
Gambar 4.8 Penggambaran Rakyat Indonesia .....	80
Gambar 4.9 Penggambaran Burung .....	80
Gambar 4.10 Penggambaran Rel Kereta dan Makam.....	80
Gambar 4.11 Penggambaran Pangeran Diponegoro saat Balita .....	81
Gambar 4.12 Penggambaran ibu dari Pangeran Diponegoro.....	81
Gambar 4.13 Penggambaran ayah dari Pangeran Diponegoro .....	81
Gambar 4.13 Penggambaran Suasana Hutan .....	82
Gambar 4.14 Penggambaran Benteng 1 .....	82
Gambar 4.15 Penggambaran Bendera Indonesia .....	82
Gambar 4.16 Penggambaran Bendera Belanda.....	82
Gambar 4.17 Pewarnaan Karakter Diponegoro .....	83
Gambar 4.18 Pewarnaan Karakter Jendral dan Tentara Belanda.....	83
Gambar 4.19 Pewarnaan Karakter Sahabat Diponegoro.....	84
Gambar 4.20 Pewarnaan Karakter Pejuang dan Rakyat Indonesia.....	84
Gambar 4.21 Pewarnaan Background dan Frame.....	84
Gambar 4.21 Pewarnaan Burung .....	85
Gambar 4.22 Pewarnaan Makam dan Rel.....	85
Gambar 4.23 Button utama .....	85
Gambar 4.24 Button Sound Active .....	86
Gambar 4.25 Buton Deactivate .....	86
Gambar 4.26 Button Pilihan Pause .....	86
Gambar 4.27 Animasi Diponegoro .....	86
Gambar 4.28 Animasi Burung .....	87
Gambar 4.29 Tampilan Menu Intro .....	89
Gambar 4.30 Tampilan Menu Intro Event .....	89
Gambar 4.31 Tampilan Menu Utama.....	90



Gambar 4.32 Tampilan Menu Utama Event .....	90
Gambar 4.33 Tampilan Play game.....	91
Gambar 4.34 Tampilan Play Game Pause.....	91
Gambar 4.35 Tampilan Play Game Pause Pilihan .....	91
Gambar 4.36 Tampilan Play game Event .....	94
Gambar 4.37 Tampilan Menu Sejarah Diponegoro .....	94
Gambar 4.38 Tampilan Event Sejarah Diponegoro .....	95
Gambar 4.39 Tampilan Menu Petunjuk .....	95
Gambar 4.40 Tampilan Event Petunjuk .....	96
Gambar 4.41 Tampilan Menu Credit .....	96
Gambar 4.42 Tampilan Event Credit .....	96
Gambar 4.43 Tampilan Game Over .....	97
Gambar 4.44 Tampilan Event Game Over.....	97
Gambar 4.45 Tampilan Menu Intro .....	104
Gambar 4.46 Tampilan Menu Utama.....	105
Gambar 4.47 Tampilan Play Game .....	106
Gambar 4.48 Tampilan Play game Pause .....	106
Gambar 4.49 Tampilan Play game Pause Pilihan .....	106
Gambar 4.50 Tampilan Game Over .....	107
Gambar 4.51 Tampilan Menu Sejarah Diponegoro .....	108
Gambar 4.52 Tampilan Menu Petunjuk .....	108
Gambar 4.53 Tampilan Menu Credit .....	109

## INTISARI

Perkembangan game pada zaman modern ini sangatlah pesat, dengan munculnya gadget terbaru semakin bertambah game unik dan menarik . Para pembuat game berlomba untuk menciptakan game yang dapat memuaskan para pencinta game. Mulai dari game dengan genre action hingga edukasi.

Dari sekian banyak game yang diangkat pada game ini bertema petualangan yang menceritakan tentang petualangan pangeran Diponegoro melawan penjajah Belanda. Game ini merupakan game bergenre edukasi yang di peruntukan siswa Sekolah Dasar 4, 5, dan 6 dalam matapelajaran IPS materi Perang Diponegoro. Game edukasi yang bertemakan petualangan ini menggambarkan bagaimana seorang Pangeran Diponegoro melawan para musuh – musuhnya hanya dengan bersenjatakan sebuah bambu runcing, senjata simbolis bangsa Indonesia. Game ini di rancang untuk permainan single player dan dimainkan secara offline.

Dalam **“Perancangan dan Pembuatan Game "Diponegoro Adventure" Sebagai Media Pembelajaran IPS Menggunakan Engine Construct 2 pada SDN Karang Sari 1 di Tangerang”** selain menggunakan Construct 2 berbasis HTML 5 game ini juga menggunakan Adobe Photoshop, dan aplikasi pendukung lainnya. Game edukasi ini diharapkan dapat membantu para siswa sekolah dasar maupun masyarakat untuk lebih mengenal sejarah dari para pahlawan Negara tercinta kita yaitu Indonesia.

**Kata Kunci :** Game, Construct 2, Edukasi, Petualangan





## **ABSTRACT**

*Development of the game in the modern era is very rapid, with the advent of the latest gadgets increasingly unique and interesting game. Game maker compete to create games that can satisfy the lovers of the game. Start of the game with the action genre to education.*

*Of the many games that raised at this game the theme of adventure that follows the adventures of Prince Diponegoro resist of the dutch colonialist. This game is an educational game in the genre designation Elementary School 4, 5, and 6 in social studies lesson at Diponegoro war material. Adventure-themed educational game that illustrates how a Prince Diponegoro against the enemy - an enemy armed only with bamboo spears, the symbolic weapon of the Indonesian nation. This game is designed for a single player game and can be played offline.*

*In "Designing and Making Games "Diponegoro Adventure" As a Media of IPS Learning Using Engine Construct 2 at SDN Karang Sari 1 in Tangerang" than using Construct 2 game based HTML 5 is also using Adobe Photoshop, and other supporting applications. This educational game is expected to help the elementary school students and the general public to learn more about the history of the heroes of our beloved country is Indonesia.*

**Keywords:** *Game, Construct 2, Education, Adventure*