

ABSTRAKSI

Sejarah merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki banyak nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Akan tetapi minat dan pengetahuan masyarakat terhadap sejarah masih rendah. Hal itu dibuktikan dengan *post test* yang dilakukan untuk mengukur pengetahuan masyarakat terhadap sejarah. Dari permasalahan tersebut peneliti memutuskan untuk membuat *board game* tentang empat kerajaan populer di Indonesia. *Board game* didesain dengan tampilan *flat design* dan *gameplay* yang menarik. *Board game* akan didesain untuk dimainkan 2-4 orang dengan durasi 30-60 menit. *Companion app* akan didesain agar pemain bisa menggunakan aplikasi sebagai pembantu proses permainan, di dalam *companion app* juga disediakan fitur info peninggalan agar pemain bisa belajar melalui *companion app*. Berdasarkan hasil validasi *board game* yang telah dibuat memiliki tampilan visual yang dan *gameplay* yang menarik. Dapat disimpulkan bahwa tugas akhir ini telah memenuhi tujuan dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi saat ini.

Kata Kunci: Board Game, Sejarah Empat Kerajaan Indonesia, Companion App, Majapahit, Mataram, Singasari, Sriwijaya.

ABSTRACT

History is one of the cultural heritages that have many values that can be applied in the life of society. However, people's interest and knowledge on history is still low. This is evidenced by a post test conducted to measure people's knowledge of history. From the problem the researchers decided to create a board game about the four popular kingdoms in Indonesia. Board games are designed with flat design and attractive gameplay. Board game will be designed to be played 2-4 people with duration 30-60 minutes. Companion app will be designed so that players can use the application as a process of game aids, in the companion app is also provided features of the relic info so that players can learn through the companion app. Based on the validation results of the game board that has been created has an interesting visual appearance and gameplay. It can be concluded that this final project has fulfilled the purpose and solve the problems faced today.

Keywords: Board Game, History of Four Kingdoms of Indonesia, Companion App, Majapahit, Mataram, Singasari, Sriwijaya.

