

ABSTRAKSI

Pengetahuan masyarakat umum akan Agresi Militer Belanda I dan II masih minim pada saat ini. Maka dari itu dibuatlah sebuah *game digital* agar masyarakat umum dapat mengetahui Agresi Militer Belanda I dan II. Dalam perkembangan dunia *development game*, muncul satu *genre* yaitu *Historical Game*. Genre tersebut menjadi terobosan dalam belajar sejarah lewat game. Squire menjelaskan bahwa game digital dapat pilihan baru untuk mendapatkan pengetahuan tentang sejarah. Pada awalnya, dikumpulkan data keadaan saat ini untuk mengetahui seberapa jauh masyarakat umum mengetahui tentang Agresi Militer Belanda I dan II. Lalu dibuatlah desain game berdasarkan keadaan dan kebutuhan saat ini. Desain yang dibuat adalah sebuah game platformer 2D yang berisi teka-teki yang harus dipecahkan pemain. Lalu, dari desain tersebut dibuat game digital. Proses pembuatan dimulai dari pembuatan asset yang berupa tilemaps dan tileset untuk animasi, serta program itu sendiri. Setelah game digital selesai, dilakukan tes kepada masyarakat dengan metode pre-post test. Hasilnya, terdapat kenaikan signifikan yang menunjukkan bahwa game digital dapat meningkatkan pengetahuan tentang sejarah, terutama Agresi Militer Belanda I dan II.

Kata Kunci: *Agresi Militer Belanda, Game Sejarah, Game Digital*

ABSTRACT

The knowledge of general public of Dutch Military Offensive I and II is still low for now. Therefore, made a digital game so general public can get the knowledge of Dutch Military Offensive I and II. In the development world of game development, there made Historical Game genre. That genre become breakthrough in study from game. Squire explain that digital game become a new option to get knowledge about history. In the beginning, data being collected from current state to get to know how far general public know about Dutch Military Offensive I and II. Then, made design based on those current state and need. The design that was made was a game of 2D Platformer that filled with puzzle that must solved by player. Then, from the design, made a digital game. Development proses begin from making assets, like tilemaps, tilesets for animation, then the program itself. After the development is finished, made a test for general public with pre-post test method. The result show there is a significant increase in knowledge that show digital games can increase people's knowledge about history, especially Dutch Military Offensive I and II.

Kata Kunci: *Dutch Military Offensive, Historical Game, Digital Game*