

LAPORAN SKRIPSI

GAME MONOPOLI SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN TATA

SURYA



DISUSUN OLEH:

TJAN CHRISTOPHORUS MOSES

17.N2.0016

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

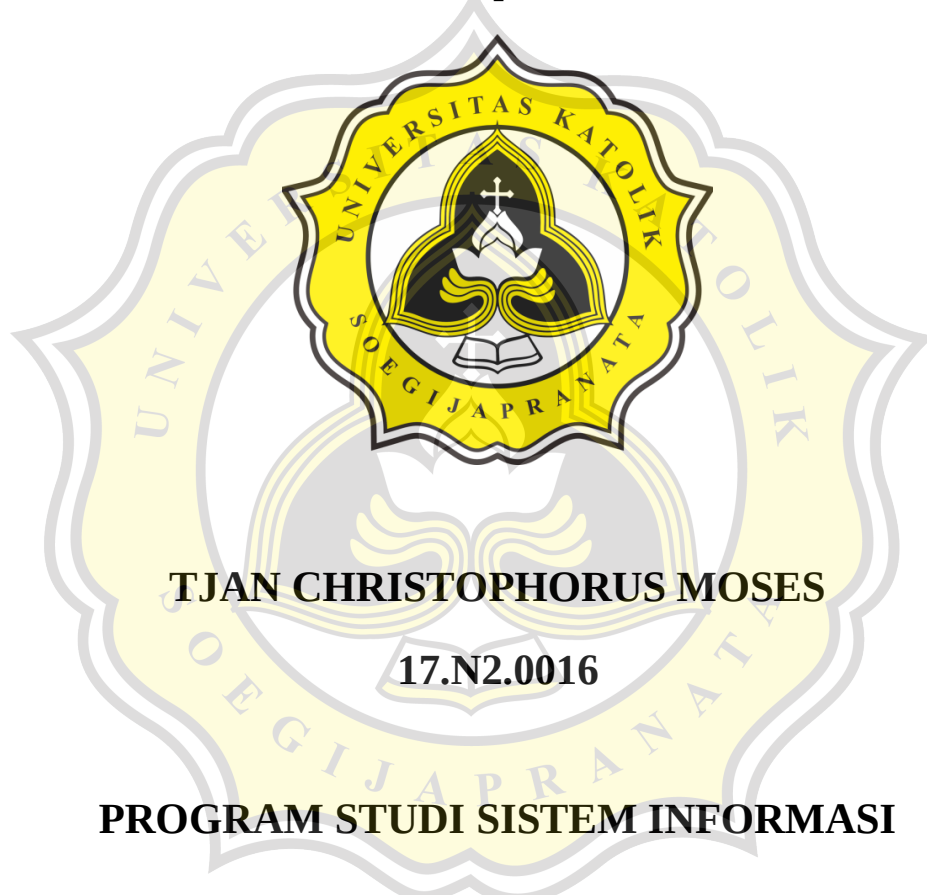
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2024

LAPORAN SKRIPSI
GAME MONOPOLI SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN TATA
SURYA

Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Ilmu
Komputer



TJAN CHRISTOPHORUS MOSES

17.N2.0016

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2024

ABSTRAK

Dalam era digital yang semakin maju, game telah menjadi sarana hiburan yang sangat populer di berbagai kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Popularitas game tidak hanya didorong oleh kemajuan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan game dalam menyediakan pengalaman interaktif yang menyenangkan. Namun, selain sebagai alat hiburan, game juga memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai sarana pendidikan yang efektif. Meskipun demikian, inovasi dalam pengembangan game edukatif yang menarik dan relevan bagi semua usia masih kurang mendapat perhatian yang cukup. Masalah utama yang dihadapi adalah bagaimana menciptakan sebuah game yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Banyak game edukatif yang ada saat ini kurang menarik bagi pemain karena terlalu fokus pada aspek pendidikan dan kurang memperhatikan elemen hiburan. Tantangan lain adalah bagaimana mengintegrasikan elemen edukatif, seperti strategi ke dalam game tanpa mengurangi kesenangan dan interaktivitas yang menjadi daya tarik utama game itu sendiri. Sebagai solusi atas masalah-masalah tersebut, penelitian ini mengembangkan sebuah game dengan genre board game, yaitu monopoli, yang dirancang menggunakan aplikasi Construct 3. Game ini dirancang untuk tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung elemen edukatif yang kuat. Hasil pengujian berdasarkan tabel menunjukkan bahwa game Monopoli Tata Surya memiliki desain dan gameplay yang menarik .

Kata Kunci: construct 3, game edukatif, hiburan, inovasi, monopoli, .

ABSTRACT

In the rapidly advancing digital era, games have become a very popular means of entertainment for various segments of society, from children to adults. The popularity of games is driven not only by technological advancements but also by their ability to provide enjoyable interactive experiences. However, beyond entertainment, games also hold great potential as effective educational tools. Despite this, innovation in developing educational games that are engaging and relevant to all age groups has not received adequate attention. The main issue faced is how to create a game that is not only entertaining but also educational. Many existing educational games are less appealing to players because they focus too much on the educational aspect and neglect the entertainment element. Another challenge is how to integrate educational elements like strategy, into the game without diminishing the fun and interactivity that are the main attractions of the game itself. As a solution to these problems, this research developed a board game genre, namely Monopoly, designed using the Construct 3 application. This game is designed to not only entertain but also contain strong educational elements. The research results show that the developed Monopoly game has an interesting display and gameplay.

Keywords: construct 3, educational games, entertainment, innovation, Monopoly.