

ABSTRAK

Game merupakan salah satu bentuk aplikasi yang tidak asing lagi bagi masyarakat. Namun *game* untuk produksi saat ini masih banyak di dominasi oleh mancanegara dan jarang sekali dari Indonesia yang memproduksinya terutama mengangkat cerita kebudayaan. Upaya untuk meningkatkan efisiensi di perlukan berbagai alternatif dan inovasi baru untuk mempermudah proses pengenalan budaya.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

Dengan adanya *game* ini diharapkan dapat menambah pengetahuan budaya terhadap negara-negara di dunia. Penulis memilih usia 17 sampai 25 tahun (usia remaja) sebagai sampel pengguna *game*, karena minat terhadap *game* secara umum di usia tersebut.

Hasil penerapan *game* edukasi negara-negara di dunia menunjukkan bahwa aplikasi *game* dapat digunakan untuk mengatasi masalah pengenalan informasi budaya yang berada di negara tersebut. Penulis berharap, dengan dibuatnya *game* ini para gamer selain senang dengan memainkan gamenya gamer pun dapat mendapatkan informasi tentang budaya.

Kata kunci : *Game*, Budaya, Pengetahuan.

ABSTRACT

Game is one form of application that is not foreign to the community. But the game for the current production is still dominated by foreign countries and rarely from Indonesia who produce it mainly lift the story of culture. Efforts to improve efficiency require new alternatives and innovations to facilitate cultural recognition.

Culture is a way of life that is developed and shared by a group of people and passed down from generation to generation. Culture is made up of many complex elements, including religious and political systems, customs, language, tools, clothing, buildings, and artwork.

With this game is expected to increase cultural knowledge of the countries in the world. The author selects the age of 17 to 25 years (adolescence) as a sample of game users, due to his general interest in gaming at that age.

The results of the implementation of educational game countries in the world shows that game applications can be used to overcome the problem of the introduction of cultural information residing in the country. The author hopes, with the making of this game the gamers apart from happy to play the game gamers can mendagiatkan information about culture.

Keywords: Game, Culture, Knowledge.