

ABSTRAK

Pembangunan game sebagai media informasi, digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada museum Sri Baduga untuk mengenalkan koleksi yang disimpan di ruangan khusus atau ruangan masterpiece. Pada umumnya pengunjung (anak-anak) memiliki rasa ingin tahu dan lebih menyenangi hal hal yang menarik. Game sebagai media informasi dibangun untuk mengenalkan senjata tradisional khususnya daerah Jawa Barat yang disimpan di ruangan masterpiece tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media informasi yaitu game nusantara treasure dengan menggunakan metodologi MDL (*Multimedia Development Life Cycle*) dari Sutopo dengan tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* dan MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetic*) dari Hunicke. Setelah selesai dibangun selanjutnya tahap pengujian fungsi fungsi game nusantara treasure yang dilakukan oleh pembuat dan lingkungan pembuatnya sendiri.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah media informasi game nusantara treasure untuk pengunjung museum Sri Baduga.

Kata kunci: Game, media informasi, koleksi, senjata tradisional, *Multimedia Development Life Cycle, Mechanics, Dynamics, Aesthetic*.

ABSTRACT

Development of games as a medium of information, used to overcome the existing permasalahan in Sri Baduga museum to introduce the collection stored in a special room or room masterpiece. In general, visitors (children) have a curiosity and more pleasure from things interesting. Game as an information medium constructed to introduce traditional weapons, especially the area of West Java which is stored in the room masterpiece.

The purpose of this study is to produce information media are game archipelago treasure using the methodology of MDL (Multimedia Development Life Cycle) of Sutopo with stage concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution and MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetic) of Hunicke. Once completed the next phase of testing functions archipelago treasure game performed by the manufacturer and the manufacturer's own environment.

The end result of this research is a game of information media archipelago treasure for visitors to the museum Sri Baduga.

Keywords: Game, media information, collections, traditional weapons, Multimedia Development Life Cycle, Mechanics, Dynamics, Aesthetic.