

ABSTRAK

Rivaldi (12146805), Pembuatan Aplikasi Game Pengasah Otak (Puzzle) Dan Kuis Sejarah Ketapang “INI AM KETAPANG T” Berbasis Android

Abstrak-Animasi interaktif merupakan media pembelajaran yang cukup populer saat ini. Penyampaian yang lebih interaktif dan berwarna serta memiliki nilai seni dan kreatifitas tinggi dalam penyampaian materi, menjadikan pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan menyampaikan informasi secara manual. Pembuatan animasi interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran disini adalah untuk mengenalkan seni budaya, wisata, kuliner dan sejarah Ketapang Kalimantan Barat kepada orang-orang yang belum mengetahui tentang Ketapang Kalimantan Barat. Dalam perancangan animasi interaktif ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan cara mengumpulkan data-data yang akan diolah dan dibuat suatu rumusan sehingga akhirnya sampai pada suatu kesimpulan bahwa orang-orang yang belum mengetahui tentang Ketapang Kalimantan Barat lebih menyukai belajar dengan menggunakan animasi interaktif dibandingkan dengan buku.

Kata Kunci: Aplikasi Game *Puzzle* dan Kuis.

ABSTRACT

Rivaldi (12146805), Pembuatan Aplikasi Game Pengasah Otak (Puzzle) Dan Kuis Sejarah Ketapang “Ini am Ketapang T” Berbasis Android

Abstract-The interactive animation is the most popular as learning media now days. Delivery that more interactive and colored with an art value and advanced creativity in the delivery of material, bring into significant influence compared with the delivery manually. Making interactive animation can be use as learning media to introduce an art culture, tourism, food and history of Ketapang Kalimantan Barat to people who don't know yet about Keatapang Kalimantan Barat. On designing this interactive animation, the writer using description method, which is collecting data that will processed and made a formula until to conclusion that people who don't know yet about Ketapang Kalimantan Barat more excited to learn using interactive animation than with a book.

Kata Kunci: Aplikasi Game *Puzzle* dan Kuis