

ABSTRAK

Pada perkembangan teknologi saat ini, hiburan untuk masyarakat bermacam-macam salah satunya adalah *game*. Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Aplikasi *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre* aplikasi *game* juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi *game* yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata.

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan *game* Bolang ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* (Sutopo, 2003). Tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*. Aplikasi dari pembuatan *game* ini menggunakan beberapa *software* pendukung yaitu Adobe Flash CS4 dan Corel Draw X5.

Hasil akhir dari pembangunan sistem ini adalah sebuah aplikasi *game* yang dapat menambahkan ilmu pengetahuan dan melatih daya ingat *user*, disertai gambar yang menarik, diharapkan *game* ini dapat memberikan dampak positif bagi *user* dan mengubah dampak negatif terhadap *game*. Karena selama ini orang tua beranggapan bermain *game* membuat anak tidak mau belajar. Diharapkan dengan adanya *Game* Bolang ini anak-anak dapat bermain sambil belajar.