

PERANCANGAN GAME INTERAKTIF EDUKASI TERUMBU KARANG UNTUK ANAK

Layla Dwi Fitri

42318010025

ABSTRACT

Currently the level of marine pollution in Indonesia is very alarming. This makes the condition of marine life worse, one of which is the damage to coral reefs. Knowledge about coral reefs needs to be instilled from an early age to the next generation of the nation. The way that can be done is by utilizing existing technology, one of which is educational game learning media. Educational games are games that are made with the aim not only to entertain, but also to add insight to its users. Therefore, the author designed an informative, educative, and interactive media, namely a game called the game "Dunia Coral Reef" which has an attractive design and gameplay and has been adapted for children. From this design the author got a lot of various feedbacks, but overall this game received a positive response. So the final conclusion from all the feedback shows that the game goals have been achieved, both in terms of visuals and game mechanics.

Keywords: *Game, Education, Coral Reef*

PERANCANGAN GAME INTERAKTIF EDUKASI TERUMBU KARANG UNTUK ANAK

Layla Dwi Fitri

42318010025

ABSTRAK

Saat ini tingkat pencemaran laut di Indonesia sangat memprihatinkan. Hal ini membuat kondisi biota laut semakin memburuk, salah satunya yaitu kerusakan terumbu karang. Pengetahuan mengenai terumbu karang perlu ditanamkan sejak dini kepada generasi penerus bangsa. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada, salah satunya yaitu media pembelajaran *game* edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan bukan hanya untuk menghibur, namun juga dapat menambah wawasan bagi penggunanya. Oleh karena itu penulis merancang sebuah media informatif, edukatif, dan juga interaktif yaitu sebuah *game* bernama *game* “Dunia Terumbu Karang” yang memiliki desain dan *gameplay* yang menarik dan telah disesuaikan untuk anak-anak. Dari perancangan ini penulis mendapatkan banyak *feedback* yang beragam, namun secara keseluruhan *game* ini mendapatkan respon yang positif. Sehingga kesimpulan akhir dari seluruh *feedback* menunjukkan bahwa tujuan perancangan *game* telah tercapai, baik dari segi visual maupun mekanisme *game* ini.

Kata kunci: *Permainan, Edukasi, Terumbu Karang*