

ABSTRAK

PERANCANGAN *GAME MOBILE* 'PETUALANGAN PANDAWARA' SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENJAGA LINGKUNGAN PERAIRAN UNTUK USIA 11-15 TAHUN

Siti Shellma Putri Buana¹⁾, Afusa Nidya Kinasih²⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾ Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Pencemaran perairan di Indonesia masih menghadapi tantangan besar yang berdampak pada lingkungan, kesehatan, dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Kurangnya kesadaran, terutama di kalangan anak dan remaja, menjadi salah satu faktor yang memperburuk kondisi ini. Perancangan ini bertujuan menciptakan *game* edukasi yang berjudul “Petualangan Pandawara” untuk anak usia 11–15 tahun, guna menumbuhkan kepedulian serta partisipasi generasi muda terhadap pelestarian lingkungan perairan di Indonesia. *Game* ini menggunakan karakter yang terinspirasi dari Pandawara Group, tokoh nyata yang dikenal melalui aksi bersih-bersih lingkungan perairan. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur dan wawancara. Hasil perancangan menunjukkan bahwa *game* ini mampu meningkatkan pemahaman, empati, dan keinginan pengguna untuk berkontribusi menjaga kebersihan lingkungan perairan. Perancangan ini diharapkan dapat mendorong tindakan nyata serta menunjukkan bahwa *game* edukasi merupakan media yang efektif untuk menumbuhkan pemahaman dan kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan perairan.

Kata kunci: Permainan Edukasi, Lingkungan Perairan, Kesadaran Lingkungan.

Pustaka :
Tahun Publikasi :