

## ABSTRAK

### PERANCANGAN GAME EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BURUNG ENDEMIK INDONESIA

Jihannisa Adisfioni.<sup>1)</sup>, Sri Wahyuning Septarina.<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

<sup>2)</sup> Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Indonesia merupakan negara dengan keanekaragaman spesies burung terbanyak keempat di dunia. Namun, data juga menunjukkan bahwa Indonesia memiliki jumlah burung terancam punah tertinggi nomor satu di dunia. Setiap lapisan masyarakat harus ikut serta dalam upaya pelestarian burung endemik Indonesia, termasuk anak-anak. Permainan edukasi di gadget menjadi opsi yang menarik di era teknologi seperti sekarang. Dengan tingginya penggunaan gadget oleh anak-anak, pengembangan game *mobile* edukatif menjadi solusi yang relevan. Oleh karena itu, penulis merancang *game mobile* edukasi yang bertujuan sebagai media pengenalan burung endemik Indonesia kepada anak-anak. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan studi literatur. Perancangan game ini melibatkan anak-anak dalam upaya pelestarian burung endemik bertujuan sebagai langkah pencegahan kepunahan spesies dan sebagai investasi dalam pembentukan generasi yang peduli terhadap lingkungan. Perancangan ini akan menghasilkan konsep yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman, rasa empati, dan tanggung jawab anak-anak terhadap lingkungan sekitarnya, serta menginspirasi partisipasi aktif dalam usaha pelestarian alam di masa depan.

**Kata kunci:** Burung Endemik Indonesia, Game Edukasi, Anak-Anak

Pustaka :

Tahun publikasi :