

PENGEMBANGAN GIM EDUKASI KEBERSIHAN LINGKUNGAN UNTUK KESADARAN MASYARAKAT AKIBAT PENCEMARAN

ABSTRAK

Abstract: The purpose of this research is to develop a educational game with game maker game engine as an alternative media for general public awareness, researchers take a material model that will be applied to 2D games and platformers. The method used by researchers is the Game Development Life Cycle (GDLC) method with stages: initiation, pre-production, production, black box testing, beta, and release. The final result of this research is an educational game entitled "Clean The Trash" which can be played on Windows program applications. Based on the questionnaire results from the black box testing of 10 respondents, 10 out of 10 people can be more aware of the types of garbage and the dangers of garbage can pollute the environment after playing the educational game "Clean The Trash!".

Keywords: Windows, Platformer, GDLC, Educational game, environment, waste, Game Maker.

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan gim edukasi lingkungan sampah berbasis windows dengan game engine game maker sebagai media alternatif untuk kesadaran masyarakat umum, peneliti mengambil model materi yang akan diaplikasikan pada gim 2D dan platformer. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah Metode Game Development Life Cycle (GDLC) dengan tahapan: inisiasi, pra-produksi, produksi, uji coba black box testing, beta, dan rilis. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu gim edukasi berjudul "Clean The Trash" yang dapat dimainkan pada aplikasi program Windows. Berdasarkan hasil kuesioner dari uji coba black box testing pengguna terhadap 10 responden, sebanyak 10 dari 10 orang dapat lebih bersadar pada jenis sampah dan bahaya sampah dapat mencemari lingkungan setelah memainkan gim edukasi "Clean The Trash!".

Kata Kunci: Windows, Platformer, GDLC, Gim edukasi, lingkungan, sampah, Game Maker.