PERANCANGAN GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI GAS RUMAH KACA BAGI REMAJA

Dimas Rifqi Novica - 27110001

ABSTRAK

Kemajuan teknologi membawa manusia pada era digital. Hal ini berpengaruh pada kemunculan media baru seperti *game*. *Game* yang lebih interaktif dan menarik tentu saja membuat pemain menjadi kecanduan, namun ketika konten *game* diubah, maka hal negatif tersebut dapat diubah menjadi hal yang positif. Misalnya adalah penggunaan *game* sebagai media edukasi mengenai isu lingkungan yang kini marak dibicarakan.

Konsentrasi Gas Rumah Kaca (GRK) di atmosfer semakin bertambah akibat manusia semakin banyak menggunakan bahan bakar fosil. Peningkatan emisi ini diduga menjadi penyebab pemanasan global dan perubahan iklim. Beberapa dampaknya telah nyata terlihat merugikan manusia. Berdasarkan fenomena tersebut, maka pesan untuk membatasi dan mengurangi emisi GRK perlu disebarluaskan, terutama kepada remaja sebagai generasi penerus. Tentunya dengan karakteristik target sasaran tersebut, perlu diketahui bagaimana cara menginformasikan solusi tersebut melalui perancangan *game*, sehingga dapat mengajak remaja untuk melakukan kegiatan positif bagi lingkungan sekitar dalam kehidupan kesehariannya. Pendekatan *game* dilakukan dengan cara pemberian stimulus terhadap komponen kognitif target sasaran.

Game yang dirancang berjenis *casual game* karena relatif lebih sederhana dilihat dari grafis, *gameplay*, serta waktu bermain yang singkat. Visual *game* dibuat secara 2D agar tetap menarik dan ringan untuk internet. Interaktivitas dibentuk dari pemilihan dan penamaan karakter dalam *game*. Pesan dalam *game* dibuat bercampur ke dalam *gameplay* dan cerita singkat dengan menawarkan nilai baik dan buruknya perbuatan remaja terhadap lingkungan.

Kata Kunci: Perancangan, *Game*, Gas Rumah Kaca.