

ABSTRAK

Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2

Ridwan Janata
17312128

Pada era kemajuan teknologi saat ini perkembangan game sudah sangat pesat, terutama pada game yang dibuat untuk perangkat berbasis teknologi *mobile*. Game *mobile* adalah game yang dimainkan pada *handphone*, *smartphone*, *PDA*, dan *tablet*. Namun dibalik pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia, populasi satwa – satwa langka endemik di Indonesia masih terus mengalami penurunan dan mulai mengalami kepunahan, hal ini terjadi karena maraknya perburuan liar dan perusakan habitat mereka, Dibutuhkan media yang dapat memperkenalkan dan memberi informasi mengenai satwa langka yang dilindungi. Salah satu media yang paling menyenangkan dan dapat dengan mudah diterima dengan baik adalah melalui suatu game. Oleh karena itu keluarlah ide untuk membuat game edukasi yang dapat memperkenalkan dan menampung informasi mengenai satwa – satwa langka Indonesia. Dalam penelitian ini proses pengembangan menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*), Penulis membuat game berbasis mobile android dan menggunakan Construct 2 untuk mengembangkan game, dengan berdasarkan pengujian menggunakan aspek *Usability ISO 9126* mendapat nilai presentase rata – rata 89%.

Kata Kunci: *satwa, game, construct 2, game development life cycle*

ABSTRACT

Development Of Educational Adventure Game Introduction Of Protected Animals In Indonesia Using Construct 2

Ridwan Janata
17312128

In the current era of technological progress, the development of games has been very rapid, especially in games made for mobile technology-based devices. Mobile games are games that are played on mobile phones, smartphones, PDAs, and tablets. However, behind the rapid development of technology in Indonesia, the population of endemic endangered species in Indonesia is still decreasing and starting to experience extinction, this is due to rampant poaching and destruction of their habitat. A media that can introduce and provide information about protected endangered species is needed. One of the most enjoyable and easily accepted media is a game. Therefore, the idea came out to create an educational game that can introduce and accommodate information about Indonesia's endangered animals. In this study, the development process uses the GDLC (Game Development Life Cycle) method. The author makes an android-based mobile game and uses Construct 2 to develop the game, with an average test percentage value of 89%, based on testing using the Usability aspect of ISO 9126.

Keywords: *animals, game, construct 2, game development life cycle*