ABSTRAK

Rancang Bangun Game Edukasi 2D Untuk Anak-Anak Pra Sekolah

Oleh

AGUS SUHENDAR
10107485

Salah satu bentuk hiburan yang tidak asing lagi adalah *Game. Game* atau permainan merupakan kegiatan yang paling disukai anak-anak ataupun kalangan dewasa. Menjaga kebersihan lingkungan merupakan tanggung jawab semua pihak. Contoh yang paling sederhana adalah prilaku membuang sampah pada tempatnya, ini menjadi sesuatu hal yang penting karena dampak dari membuang sampah sembarangan dapat merusak lingkungan dan menimbulkan bibit-bibit penyakit. Oleh karena itu kesadaran untuk membuang sampah pada tempatnya perlu ditanamkan sejak usia dini.

Pembangunan *game* edukasi 2D untuk anak-anak pra sekolah dibangun dengan penyajian materi yang interaktif, memudahkan anak-anak pra sekolah lebih memahami akan jenis-jenis sampah organik dan non organik. Di dalam permainan tersebut diterapkan suatu algoritma *generate and test*, algoritma tersebut digunakan pada gerak seekor hewan yang menjauhi karakter utama tanpa mempertimbangkan dan memperhitungkan apakah solusi yang didapat optimal atau tidak. Genre *game* yang akan dibangun bersifat adventure, permainan ini dirancang seolah-olah pemain berada di lingkungan yang akan dijadikan di setiap level tersebut

Hasil uji dari Aplikasi game 2D ini menunjukkan bahwa Aplikasi game dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan nuansa *game* yang menyenangkan dalam penyampaian edukasi cara membuang sampah yang baik dan benar dengan alur cerita dan pesan-pesan yang lebih interkatif dengan adanya animasi Berdasarkan pada penggunaan judul game dan storyline yang dibangun di dalam game ini.

Kata Kunci : *game sampah,edukasi 2D, generate and test*