

ABSTRAK

Game Edukasi Rambu-rambu Lalu Lintas 3D Berbasis Dekstop

Banyaknya kecelakaan yang terjadi saat ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman masyarakat mengenai rambu-rambu lalu lintas. Untuk itu perlu diberikan pemahaman kepada masyarakat tersebut. Cara yang paling mudah adalah memberikan simulasi berbentuk *game* edukasi tentang pemahaman rambu-rambu lalu lintas. Maka dari itu Penulis mengembangkan *Game Edukasi Rambu-rambu Lalu Lintas Berbasis Desktop* dengan menggunakan perangkat lunak Blender serta menggunakan document UML, *game* ini juga menggunakan *Scriptwriting* dan *Storyboard*. Beberapa fitur dari *game* ini adalah pemain dapat menggerakkan karakter yang ada di *game* sehingga memberikan virtualisasi terhadap bagaimana berkendara di dunia nyata, adanya rambu-rambu lalu lintas yang ditempatkan pada *game* ini yang posisinya sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, *game* ini juga memberikan *score* pada setiap pemain dimana akan terjadi pengurangan *score* apabila pemain melanggar rambu larangan. *Game* ini ditujukan bagi semua orang yang berusia minimal 17 tahun. Akhirnya *game* ini akan memberikan pengetahuan tentang rambu-rambu lalu lintas yang lebih menarik untuk dipelajari yang pada akhirnya semua orang yang memainkan *game* akan menyadari dan memahami pentingnya menaati rambu-rambu lalu lintas yang dibuktikan dari hasil *survey* yang dilakukan penulis terhadap pengguna *game*.

Kata Kunci : *Game* edukasi, Rambu-rambu lalu lintas, blender