

ABSTRAK

Masih adanya pengguna kendaraan yang masih tidak mengetahui dan melanggar lalu lintas, penulis berencana untuk mengembangkan sebuah *game* interaktif yang berjudul : “ GAME EDUKASI 2D RAMBU LALU LINTAS ” sebagai tugas proyek akhir kami. Dengan menggunakan metodologi MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) penulis mengembangkan aplikasi *game* interaktif yang bertujuan untuk mengedukasi pengguna tentang rambu lalu lintas. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan penulis, 86,53% koresponden setuju bahwa game edukasi rambu lalu lintas ini sudah sesuai dan siap untuk dimainkan.

Kata Kunci: game edukasi, rambu lalu lintas