

ABSTRAK

**PERANCANGAN UI UX GAME EDUKATIF KEBAKARAN HUTAN DI
WONOSOBO UNTUK DEWASA MUDA**

Oleh : Jeremy Budhi Nugraha

1601202117

Mendaki merupakan salah satu olahraga yang ekstrim dalam melakukannya. Dalam mendaki diperlukan pembelajaran terlebih dahulu untuk seorang pendaki. Pendaki tidak hanya soal badan yang perlu dipersiapkan namun diperlukan antisipasi dan kesigapan apabila tiba-tiba adanya bencana alam dipegunungan. Salah satu yang sering terjadi bencana alam yaitu kebakaran hutan. Banyak pendaki yang berada di situasi kebakaran hutan dan pendaki tidak memiliki adanya edukasi dalam menanggapi penanganan kebakaran hutan tersebut. Penyebab kebakaran hutan pun dapat dari alam atau dari ulah manusia. Oleh karena itu tujuan dalam penelitian ini untuk perancangan media edukatif yaitu game edukatif berisi penanganan dalam kebakaran hutan dan memiliki jobdesk dalam merancang *UI UX game* edukatif kebakaran hutan. Metode penelitian yang dipergunakan yaitu *mix method*. Penelitian kualitatif untuk mencari data dengan cara 1) observasi salah satu Gunung yang terbakar; 2) wawancara BPBD Wonosobo, DISPARBUD Wonosobo, *Basecamp* Gunung Prau dan Gunung Sumbing; 3) studi literatur tentang kebakaran hutan dan *UI UX Game* dari beberapa jurnal dan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Game Experience Questionnaire* untuk perbandingan kualitas *experience* dari *game* referensi untuk dipergunakan dalam perancangan. Hasil kajian data menjadi dasar perancangan *UI UX game* guna mencapai tujuan penelian. Penelitian ini untuk perancangan *UI UX Game* edukatif kebakaran hutan kepada pendaki ataupun masyarakat umum dalam cara antisipasi penanganan kebakaran hutan.

Kata Kunci : *Game* Edukatif, *UI UX*, Pendaki