

INTISARI

Indonesia merupakan negara maritim dengan luas perairan sebesar 6,4 juta kilometer persegi seperti yang diutarakan dalam situs Badan Informasi Geospasial (BIG) dengan pusat Hidrografi dan Oseanografi TNI Angkatan Laut pada tahun 2018. Keanekaragaman hayati laut yang luar biasa dan peran penting laut dalam ekosistem global menjadi fokus utama dalam upaya konservasi laut di Indonesia. Pengetahuan dan kesadaran masyarakat, terutama generasi muda, terhadap pentingnya konservasi laut menjadi kunci dalam menjaga keberlanjutan sumber daya laut. Skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah game edukasi yang berfokus pada konservasi laut Indonesia berjudul “Harmoni Pesisir”. Game ini dirancang untuk memperkenalkan isu-isu lingkungan laut, ancaman terhadap ekosistem laut, dan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk melindungi sumber daya laut. Metode pengembangan game ini menggunakan GDLC dengan pengujian pre-test dan post-test dengan SDN Kalibenda sebagai studi kasusnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman masyarakat, terutama generasi muda, tentang pentingnya konservasi laut Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi permainan sebagai alat pendidikan, diharapkan bahwa game edukasi ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk menggerakkan perubahan positif dalam sikap dan perilaku terhadap lingkungan laut.

Kata kunci: Konservasi Laut, Game Edukasi, Indonesia, Lingkungan Laut, Pendidikan Lingkungan.

ABSTRACT

Indonesia is a maritime nation with an expanse of waters covering 6.4 million square kilometers, as stated on the Badan Informasi Geospasial (BIG) website, with the Pusat Hidrografi dan Oseanografi TNI Angkatan Laut in 2018. The extraordinary marine biodiversity and the crucial role of the oceans in the global ecosystem have become the primary focus of marine conservation efforts in Indonesia. Knowledge and awareness among the public, especially the younger generation, about the importance of marine conservation are key to preserving the sustainability of marine resources. This thesis aims to develop an educational game focusing on Indonesian marine conservation titled "Harmony of the Coastline." The game is designed to introduce marine environmental issues, threats to marine ecosystems, and the efforts that can be undertaken to protect marine resources. The game development method employs the Game Development Life Cycle (GDLC) with pre-test and post-test using SDN Kalibenda as a case study. The results of this research are expected to contribute to enhancing the understanding of the public, particularly the younger generation, regarding the significance of Indonesian marine conservation. By harnessing gaming technology as an educational tool, it is hoped that this educational game can serve as an effective means to inspire positive changes in attitudes and behaviors towards the marine environment.

Keywords: Marine Conservation, Educational Game, Indonesia, Marine Environment, Environmental Education.