

Abstrak

Rambu lalu lintas adalah perlengkapan di jalan raya berupa angka, lambang, dan huruf yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah, dan petunjuk arah bagi pengguna jalan. Tujuan dibuatnya rambu lalu lintas adalah sebagai alat komunikasi antar pengguna jalan agar pengguna jalan satu sama lain mengerti dan agar tidak kecelakaan. Rambu lalu lintas sering kita lihat di jalan raya namun kadang kita mengerti tapi melanggar atau kita tidak mengerti sehingga kita melanggar. Dan dari perilaku dan pengetahuan kita dalam mengendarai di jalan raya itu yang mempengaruhi tingkat pelanggaran atau kecelakaan lalu lintas. Untuk itu perlu media untuk menjadi wadah sebagai peringatan atau pencegahan kepada anak-anak yang kelak akan menjadi pengguna jalan. Di zaman sekarang dimana smartphone sudah dikenal sejak dini untuk mengajarkan anak, menghibur anak, dan pengalih perhatian anak adalah wadah yang tepat. *Game* interaktif adalah *game* untuk mengenalkan dan memiliki interaksi antara pemain dan *game*. *Mobile Game* tentang rambu lalu lintas diharapkan dapat membantu mengenalkan anak pada rambu lalu lintas sejak dini. Dengan permainan merangkai gambar acak rambu lalu lintas membuat anak bisa mengingat rambu lalu lintas. Pada perancangan game interaktif ini menggunakan metode kualitatif berupa wawancara dan studi kasus untuk pengumpulan data dan pendekatan.

Kata kunci: Rambu lalu lintas, Permainan , Interaktif.