ABSTRAK

Game merupakan media yang sangat sering dijumpai di era digital, mudah diakses dengan berbagai jenis gawai dan sifatnya yang menghibur menjadikannya bagian dari kehidupan banyak anak-anak. Game memiliki beberapa unsur penting di dalamnya, salah satu unsur tersebut adalah environment game yang dapat menentukan mood dan suasana dari game tersebut. Pembuatan environment yang sesuai dengan habitat asli suatu satwa langka seperti Elang Jawa dapat memberikan wawasan mengenai lingkungan tempat tinggal satwa tersebut kepada target audience. Dalam perancangan laporan tugas akhir ini, digunakan metodologi penelitian kualitatif (Phenomenological Research) yang mengumpulkan data dengan metode observasi dan studi pustaka. Perancang menggunakan teori design environment yang memperhatikan unsur penting dalam melakukan perancangan environment. Objek penelitian akan melalui tahapan adaptasi untuk keperluan media game. Nantinya rancangan environment ini dapat digunakan untuk merancang game The Last Garuda. Harapannya rancangan environment ini akan mampu memberi wawasan melalui media yang menarik perhatian kalangan anak-anak.

Kata Kunci: Environment Game, Habitat Elang Jawa