

ABSTRAK

Hutan adalah sebuah area lahan yang terisi dan terdominasi dengan pepohonan. Banyak definisi hutan yang digunakan di dunia, perhutanan dapat di bedakan dengan hal hal seperti, kerapatan pohon, tinggi pohon, penggunaan lahan, kedudukan hukum dan fungsi ekologis, salah satunya adalah hutan lindung yang berfungsi sebagai perlindungan sistem penyangga kehidupan untuk mengatur tata air, menjaga kesuburan tanah, dan menghentikan banjir. Namun kesadaran atas penjagaan dan kepedulian terhadap lingkungan hutan lindung masih minim bagi masyarakat terutama pada hutan lindung TAHURA (Taman Hutan Raya) yang terdapat di Bandung, Jawa Barat. Video gim merupakan sebuah media populer yang dapat menarik generasi serta kalangan masyarakat. Video gim juga menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat efektif dan bermanfaat pada anak dan remaja. Oleh sebab itu, akan dirancang video gim yang dapat menyadarkan masyarakat melalui cerita yang akan di masukan ke dalam *gameplay* untuk memberi pembelajaran mengenai kesadaran krisis hutan lindung dengan merancang gim dan *game design document* mengenai bercocok tanam dan menjaga lingkugan hutan lindung sebagai gim *designer*. Target pasar dari video gim ini adalah remaja awal (13-18) yang sudah dapat peka terhadap permasalahan dan kepentingan di lingkungan sekitarnya. Jenis penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode kualitatif dengan melakukan studi pustaka mengenai hutan lindung, yang kemudian disambungkan dengan melakukan observasi pada hutan lindung TAHURA secara langsung, dan diakhiri dengan wawancara dengan Dinas Kehutanan Jawa Barat. Hasil perancangan ini akan berbentuk Video Gim dengan gaya *pixel* yang bertemakan bercocok tanam dan menjaga lingkugan hutan lindung.

Kata kunci: Taman Hutan Raya, Flora, Fauna, *Video Game*, *Game Design*.