

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *MOBILE GAME* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN *CRITICAL THINKING* PADA REMAJA

Oleh: Adrian Avisena  
NIM: 1601174263

Pada era Globalisasi ini menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan dan keterampilan hidup, dan karir yang lebih ekstrem sebagai salah satu contohnya yaitu *critical thinking*. Namun remaja Indonesia selalu berada pada peringkat terendah dalam kemampuan *critical thinking*, pada abad ini para siswa merupakan generasi digital atau generasi Z, mereka biasa hidup dengan menggunakan komputer, *game*, ponsel dan alat-alat digital lainnya menyebabkan maraknya pecandu *game* di kalangan remaja. Pada era digital yang terus berkembang, *Game* dapat dijadikan sebagai media interaktif alternatif pembelajaran konvensional. Sehingga tujuan dari penelitian ini merancang purwarupa *game* berbasis *android* dengan fokus *critical thinking*. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner, wawancara, dan observasi lapangan. Konten aplikasi *game* yang akan dirancang bergenre *casual-puzzle* sub genre *Adventure* dengan *point-of-view* yang digunakan adalah *top-Down* dan style visual *pixel art*. Remaja lebih banyak menggunakan media informasi digital, seperti ponsel, karena aksesibilitas, kemudahan penggunaan, keterhubungan sosial, dan kemajuan teknologi sehingga manfaat yang ingin dicapai pada perancangan ini agar mengembangkan kemampuan *critical thinking* kepada remaja dan menghibur serta memberikan edukasi lewat *game*. Hasil yang dicapai dalam perancangan ini berupa perancangan purwarupa *mobile game android* yang berfokus pada *critical thinking* untuk remaja.

Kata Kunci: *Critical Thinking*, *Mobile Game*, pembelajaran alternatif, media interaktif, perancangan