

ABSTRAK

Pengetahuan tentang pengelolaan sampah, khususnya kepada anak usia dini merupakan kunci kesuksesan terhadap penerapan kebiasaan membuang sampah yang baik. Kemudahan memperoleh pengetahuan melalui media yang lebih familiar dengan anak-anak seperti *game* memberikan dampak positif yang cukup signifikan kepada anak usia dini. Metode pemberian informasi melalui *game* tentunya memberikan solusi permasalahan dengan cara yang interaktif dan cocok untuk anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan *Game Design* terkait *Game* Plastic Monster Trash. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi serta dampak baik bagi permasalahan yang ada. Penelitian merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan Studi Pustaka, Observasi, serta Studi Dokumen. Kemudian, Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis lebih lanjut dengan membandingkan game sejenis, Hasil kajian data menjadi dasar perancangan *Game Design Document* guna mencapai tujuan penelitian, Perancangan ini difokuskan kepada pokok pembahasan seputar *Game Design Document*. Penjabaran terkait hal tersebut berguna untuk memahami bagaimana perancangan *Game Design Document* dapat bekerja untuk memenuhi tujuan utama perancangan, yaitu menyediakan media alternatif berupa *Game* untuk mengetahui apa itu sampah plastik dan bagaimana cara mengelolanya.. Diharapkan perancangan ini akan menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada.

Kata Kunci : *Game Design*, Sampah, Anak sekolah dasar,