

ABSTRAK

Hilman Zhafiri 2025, *Merancang Dokumen Desain Game Dalam Upaya Menumbuhkan Etika Berkendara Sepeda Motor yang Baik Bagi Remaja di Bandung*. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Remaja di daerah perkotaan selalu sering melakukan perilaku berkendara yang berisiko. Hal ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kecelakaan lalu lintas meskipun pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan keselamatan berkendara. Penelitian ini menyelidiki faktor-faktor yang mendasari yang berkontribusi terhadap perilaku tersebut. Hal-hal tersebut meliputi tekanan teman sebaya, rasa percaya diri yang berlebihan, dan kurangnya pendidikan yang efektif mengenai etika berkendara. Dari permasalahan tersebut, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana penggunaan desain komunikasi visual dapat mengatasi masalah tersebut melalui pengembangan solusi gamifikasi yang interaktif.

Output yang diusulkan adalah game seluler yang dirancang khusus untuk remaja di daerah perkotaan. Memadukan relevansi budaya dengan konten pendidikan di Bandung. Dengan memanfaatkan gamifikasi, game ini berupaya untuk menanamkan perilaku berkendara yang bertanggung jawab melalui skenario yang dinamis, tantangan pengambilan keputusan, dan sistem penghargaan yang mempromosikan pilihan etika yang baik di jalan. Penelitian ini menekankan peran desain dalam mendorong perubahan perilaku, menyoroti potensi media yang kreatif, berwawasan budaya, dan interaktif untuk menjembatani kesenjangan dalam pendidikan keselamatan jalan tradisional. Proyek ini bertujuan untuk mengurangi insiden lalu lintas yang melibatkan remaja dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak.

Kata kunci: permainan, dokumen desain permainan, etika jalan