

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia, rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan buku proyek akhir yang menjadi syarat untuk kelulusan program studi S1 Teknologi Rekayasa Multimedia, Fakultas Ilmu Terapan, Telkom University.

Menyadari banyaknya kekurangan dalam penyusunan buku proyek akhir ini, kami mengharapkan kritik dan saran membangun dari para pembaca untuk melengkapi segala kekurangan pada buku ini.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan buku proyek akhir ini.

Banyaknya pengguna kendaraan yang masih tidak mengetahui dan melanggar lalu lintas, penulis berencana untuk mengembangkan sebuah game interaktif yang berjudul : “ GAME EDUKASI 2D BELAJAR RAMBU LALU LINTAS ” sebagai tugas proyek akhir kami. Tantangan untuk penulis sendiri adalah bagaimana membuat *game* berbasis edukasi menjadi menyenangkan sekaligus memberikan pemahaman tentang pentingnya pengetahuan rambu lalu lintas. Tujuan dari pembuatan *game* edukasi ini adalah agar masyarakat mempelajari dan mematuhi fungsi yang ada pada rambu-rambu lalu lintas. Untuk membuat game edukasi ini, penulis menggunakan metodologi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dan menggunakan *tools* Figma, dan Adobe Photoshop dalam pembuatan *game* edukasi tersebut.

Saya berharap hasil *game* interaktif ini dapat digunakan untuk masyarakat luas agar lebih taat, terhindar dari kecelakaan, serta tereduksi tentang rambu-rambu yang ada di lalu lintas.

Bandung, 5 september 2022

Penulis