

## **PERANCANGAN GAME GEMATRIK SEBAGAI CARA PENGGUNAAN ENERGI LISTRIK SECARA BIJAK DI KOTA SEMARANG**

**EKA DEVI TANJUNG SARI**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : 114201101245@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Energi listrik sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok masyarakat dalam menjalankan berbagai aktifitasnya dan bahan bakar fosil menjadi salah satu sumber utama pembangkit listrik yang digunakan PT. Perusahaan Listrik Negara saat ini. Namun dengan konsumsi sumber daya listrik yang terus meningkat, Indonesia akan mengalami krisis listrik dalam 10-15 tahun kedepan. Oleh karena itu, demi masa depan generasi mendatang perlu adanya suatu gerakan penggunaan listrik secara bijak oleh semua pihak. Salah satunya yaitu mengedukasi penggunaan listrik secara bijak pada anak usia 7 – 11 tahun di Kota Semarang melalui perancangan game Gematrik dengan cara yang menyenangkan. Pendekatan perancangan menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada staff PT. Perusahaan Listrik Negara dan target audience untuk mengetahui permasalahan utama yang mendasari penggunaan listrik sehari-hari. Dengan menggunakan game berbasis android diharapkan anak-anak dapat mengambil peran dalam mengurangi konsumsi listrik yang berlebih dengan cara mengaplikasikan pesan yang terkandung pada game kedalam kehidupan mereka sehari-hari.

Kata Kunci : perancangan, permainan edukasi, bijak listrik.

## **GEMATRIK GAME DESIGN ABOUT THE WISE USE OF ELECTRICAL ENERGY AT SEMARANG**

**EKA DEVI TANJUNG SARI**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : 114201101245@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Electricity has become one of principal necessity in our society when doing daily life activity and un-recycling fuel used for power station by PT. Perusahaan Listrik Negara. But because of the consumption of electricity always increase everytime, Indonesia will have crisis of electricity in next 10 – 15 year. So, the next generation will need a movement in used electricity wisely for all side. One of the movement is for educate children in 7 – 11 years old to used electricity wisely in Semarang city trough design game Gematrik in fun way. Design approach used qualitative method with descriptive analityc. The Data gathered from interview, direct observation in PT. Perusahaan Lisrik Negara and from target audience to known the main problem in daily used electricity. By using android game base platform, children can take a part in reduce high electricity consumption by applying the game message in their activity life.

Keyword : design, education game, electricity energy wisely.