

DEVELOPMENT OF A 3D-BASED EDUCATIONAL GAME ON
INDONESIAN HERBAL PLANT CULTIVATION

Ketut Wendy Asada Wiratha

Computer Science, Game Development Program

Contributor:

Ng Melissa Angga, M.M.Comp.

Mikhael Ming Khosasih, S.kom., M.M., M.kom

ABSTRACT

Herbal plants are plants that have the ability to kill disease-causing agents and boost the immune system. Indonesia has long been acquainted with and utilize herbal plants from generation to generation. This is due to the fact that traditional medicine has lower side effects compared to modern medicine. The level of knowledge among teenagers regarding the types of herbal plants and how to cultivate them is still low. One way to educate teenagers is by using 3D gaming media, which is widely used today. This research also conducts an analysis of similar systems and identifies several advantages and disadvantages of similar applications used as evaluation materials in the development of the application. The aim of this research is to create a 3D gaming application that can teach how to cultivate herbal plants by displaying detailed plant models. Based on the validation results, players succeed in understanding how to cultivate and care for herbal plants effectively.

Keywords: 3D Game, Educational Game, Herbal Plants

PEMBUATAN GAME EDUKASI PEMBUDIDAYAAN TANAMAN HERBAL
INDONESIA BERBASIS 3D

Ketut Wendy Asada Wiratha

Teknik Informatika, Program Game Development

Pembimbing:

Ng Melissa Angga, M.M.Comp.

Mikhael Ming Khosasih, S.kom., M.M., M.kom

ABSTRAKSI

Tanaman herbal merupakan tanaman yang mempunyai khasiat untuk membunuh bibit penyakit dan meningkatkan daya tahan tubuh. Indonesia telah mengenal dan menggunakan tanaman herbal secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Hal ini dikarenakan obat tradisional memiliki efek samping yang rendah dibandingkan obat modern. Tingkat pengetahuan remaja terhadap jenis dan cara membudidayakan tanaman herbal masih rendah. Salah satu cara untuk mengajarkan remaja adalah dengan menggunakan media game 3D yang banyak digunakan saat ini. Penelitian ini juga melakukan analisis sistem sejenis dan terdapat beberapa kelebihan serta kekurangan dari aplikasi serupa yang digunakan sebagai bahan evaluasi dalam pembuatan aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi game 3D yang dapat mengajarkan cara membudidayakan tanaman herbal dengan menunjukkan model tanaman secara detail. Berdasarkan hasil validasi, pemain berhasil dalam memahami cara membudidayakan dan merawat tanaman herbal dengan baik.

Kata kunci: Game 3D, Game Edukasi, Tanaman Herbal