**ABSTRAK**

Zamzami, Ilham. 2019. Game Edukasi Pengenalan Bahaya Napza Pada Anak Usia Dini Berbasis *Mobile*. Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Kanjuruhan Malang.

Pembimbing: Amak Yunus, S.Kom, M.Kom.

Kata Kunci : Game Edukasi, Napza, Mobile RPG.

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan dikarenakan ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasin konvensional. salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Biasanya dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah dan dalam konteks yang tidak serius ataun dengan tujuan refreshing. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi game berbasis mobile untuk menaggulangi penyalahgunaan Napza. NAPZA adalah zat kimia atau obat yang dapat mengubah keadaan psikologi seperti perasaan, pikiran, suasana hati, dan perilaku jika dimasukkan ke dalam tubuh manusia baik dengan cara dimakan, diminum, dihirup, suntik, intravena, dan lain sebagainya. Game ini memiliki genre RPG (role playing game) dimana dimana player memiliki peran pada setiap permainannya,