

PEMBUATAN GAME EDUKASI PENANGANAN PANDEMI COVID-19 MENGUNAKAN METODE GDLC

**Oleh:
Ramadhani Ilham
17030009**

INTISARI

Pada saat ini dunia sedang mengalami pandemi global covid-19, termasuk indonesia. Pemerintah indonesia telah bertindak cepat untuk menanggulangi pandemi ini, salah satunya dengan menggunakan edukasi kesehatan protokol covid-19. *Game* edukasi penanganan pandemi covid-19 yang berjudul “*Beat Covid-19*” adalah satu cara edukasi protokol covid-19. *Game* edukasi ini dibuat dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dan menggunakan *software* Unity sebagai pembuatan aplikasinya dan Adobe Illustrator sebagai pembuatan *Asset 2* dimensinya. *Game* edukasi ini dapat berjalan di platform Android versi 7-11. Hasil pengujian pengguna pada situs itch.io menunjukkan 186 *views*, 50 *download*, 30 *ratings*, 10 *comments*, 72 *impression*, 8.33% *ctr*. Dengan adanya *game* edukasi penanganan pandemi covid-19 ini diharapkan masyarakat lebih memahami betapa pentingnya protokol kesehatan untuk mencegah semakin bertambahnya penularan virus covid-19.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Covid-19, 2D, *Game Development Life Cycle*, Android.