

## **ABSTRAK**

### **GAME EDUKASI PENGENALAN PAKAIAN ADAT INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE**

Oleh  
Kofer De Marcos Sihaloho  
NIM 20102254

*Game* sangat populer dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media wawasan bagi anak-anak dan remaja. Namun sayangnya *game* yang bertemakan wawasan dan edukasi khususnya yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia, terutama tentang pakaian adat di Indonesia masih jarang ditemukan. Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah merancang dan membuat suatu aplikasi *game* edukasi pengenalan pakaian adat berbasis GDLC yang dapat dimainkan oleh anak-anak secara *offline*. Melalui *game* tersebut pengguna dapat mengetahui pakaian adat yang ada di Indonesia. Implementasi dari *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam pembuatan *game* Pengenalan pakaian adat adalah proses yang menggunakan metode yang terstruktur dan teratur dalam pembuatan *game*. GDLC terdiri dari beberapa tahap, seperti tahap inisiasi, pra-produksi, produksi, testing, beta dan rilis aplikasi. Penelitian ini melibatkan 30 responden untuk menguji *game* edukasi dengan menggunakan *blackbox* dan *System Usability Scale* (SUS). Hasilnya menunjukkan rata-rata nilai 73,83 dengan index kategori “*good*” menandakan *game* edukasi ini memiliki fitur yang menarik serta menambah wawasan mengenai pakaian adat Indonesia.

**Kata Kunci : Game Development Life Cycle(GDLC), Aplikasi, Android, Game Edukasi.**