

PENGEMBANGAN GIM EDUKASI MENGENAI NARKOBA BERBASIS DESKTOP

ABSTRAK

Abstract: *This study discusses the development of an educational desktop-based game that addresses narcotics, psychotropics, and addictive substances. This "Kuis Anti Narkoba" game aims to be an interactive medium for learning about drugs. This game was developed using the Game Development Life Cycle (GDLC) methodology, which has 6 stages: initiation, pre-production, production, testing, beta, and release. The result of this research is a game titled "Kuis Anti Narkoba", which according to the results of test that have been conducted, 13 out of 14 people claim to be positive that this application can be an interesting learning medium about drugs and their types.*

Kata Kunci: *Educational Games, Game Development Life Cycle, Narcotics, Psychotropics, Addictive Substances, Desktop*

Abstrak: *Penelitian ini membahas tentang pengembangan gim edukasi yang membahas narkotika, psikotropika, dan zat adiktif berbasis desktop. Gim "Kuis Anti Narkoba" ini memiliki tujuan untuk menjadi media interaktif pembelajaran mengenai narkotika. Gim ini dikembangkan dengan menggunakan metodologi Game Development Life Cycle (GDLC) yang memiliki 6 tahapan: inisiasi, pre-produksi, produksi, uji coba, beta, dan rilis. Hasil dari penelitian ini adalah gim berjudul "Kuis Anti Narkoba", yang menurut hasil uji coba yang sudah dilakukan, 13 dari 14 orang mengaku positif bahwa aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik mengenai narkotika dan jenis jenisnya.*

Kata Kunci: *Gim Edukasi, Game Development Life Cycle, Narkotika, Psikotropika, Zat Adiktif, Desktop*