

## **ABSTRAK**

Pada akhir tahun 2019, terdapat kemunculan penyakit yang berasal dari keluarga virus Corona. Dengan pertimbangan menghindari nama virus yang tidak akurat, WHO meresmikan nama baru untuk 2019 n-Cov menjadi Covid-19. Kajian ini dilatar belakangi oleh kondisi permasalahan yang sedang terjadi pada saat ini dan membawa perubahan besar ke segala aspek kegiatan di kehidupan sehari-hari. Masalah yang dibahas pada kajian ini adalah Game Pemberantas Covid “Covid Heroes”. Tujuan dari kajian ini adalah merancang game berbasis android sebagai alternatif media pembelajaran guna memberikan informasi seputar Covid-19 secara tersirat dan meningkatkan kesadaran khususnya mengenai upaya pencegahan penyebaran Covid-19 yang interaktif, seru, dan menghibur bagi kalangan anak-anak dan remaja yang berusia 10-18 tahun. Metode penyelesaian masalah yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode waterfall, metode ini menggambarkan pendekatan sistematis dan berurutan pada pengembangan aplikasi.

**Kata Kunci :** Covid-19, Game, Android.