ABSTRAK

GIM 2 DIMENSI MENGEDUKASI UNTUK DUNIA DENTAL

Oleh
NOVANDI HIDAYAT
NIM 20102103

Saat ini permasalahan kesehatan gigi dan mulut di Indonesia terbilang masih tinggi, karena menurut Hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 menyatakan bahwa proporsi terbesar masalah gigi di Indonesia adalah gigi rusak/berlubang/sakit. Penyakit mulut bisa menimbulkan rasa sakit, penderitaan, hambatan psikologis serta deprivasi sosial, yang sangat merugikan baik orang ataupun warga tercantum didalamnya merupakan anak-anak. Kondisi mulut yang kurang baik, semacam banyaknya gigi yang berlubang bisa mengganggu aktivitas sehari-hari. Pembuatan projek gim edukasi petualangan memiliki peran yang penting menambah wawasan dengan memanfaatkan teknologi untuk mengenal ilmu tentang penyakit gigi dan mulut agar tidak merasa jenuh dengan gim-gim simulasi dan kuis. Pengembangan gim ini menggunakan metode *Game Development Lifecycle* (GDLC). GDLC terdiri dari 6 fase pengembangan, diawali dari fase inialisasi atau pembuatan konsep, preproduction, production, testing, beta, dan realease. Pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah seorang ahli Dental untuk mengvalidasi gim ini sesuai dengan materi yang valid. Dengan penelitian ini, bisa mendapat hasil dengan nilai kevalidtan pada materi gim edukasi dan nilai kelayakan. Nantinya nilai persentase akan menentukan baik atau buruk nya pada gim ini, dengan menggunakan metodologi *Game Development Lifecycle* (GDLC).

Kata Kunci :GDLC, Gim, Kesehatan, Penyakit Gigi dan Mulut, Teknologi