

ABSTRAK

Permasalahan rendahnya tingkat kunjungan dan penggunaan komputer di Perpustakaan Bergerak Limbah Pustaka menjadi tantangan akibat meningkatnya penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mencari langkah tepat yang dapat meningkatkan minat anak-anak mengunjungi perpustakaan sekaligus memanfaatkan fasilitas yang tersedia melalui pengembangan *game* edukatif berbasis *Unity*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan pendekatan *Game Development Life Cycle* (GDLC), yang terdiri dari enam tahapan: *initiation, pre-production, production, testing, beta testing, dan release*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini menghasilkan sebuah *game* edukatif yang menarik, dengan tingkat kelayakan 90,55% berdasarkan pengujian *beta* terhadap aspek visual, *gameplay*, dan daya tarik. Selain itu, jumlah pengunjung perpustakaan meningkat signifikan dari 115 menjadi 338 dalam satu bulan setelah perilisian *game*. *Game* ini memberikan pengalaman pembelajaran interaktif yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan sosial anak-anak melalui tantangan yang ada di dalam *game*, serta memperkenalkan konsep daur ulang yang meningkatkan kesadaran lingkungan. Berdasarkan hasil yang sudah didapat, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pengembangan *game* edukatif berbasis *Unity* dengan pendekatan GDLC menjadi strategi efektif untuk meningkatkan jumlah pengunjung, memanfaatkan fasilitas perpustakaan, dan mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif.

Kata kunci: *Game Edukatif, Kerajinan Tangan, Unity, Game Development Life Cycle*