

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 telah berdampak secara signifikan pada fasilitas sosial, yang menyebabkan meningkatnya permintaan video game. Industri game di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang signifikan, dengan pasar game mencapai Rp. 650,86 miliar, atau \$ 416,90 juta USD. Pertumbuhan video game telah menyebabkan kebutuhan bagi para pengembang game untuk menciptakan pengalaman yang inovatif dan inovatif. Salah satu pendekatan yang efektif adalah Game Development Life Cycle (GDLC), yang menyediakan pekerjaan yang sistematis dan terstruktur untuk pengembangan game. Unity, sebuah platform pengembangan game yang populer, juga memainkan peran penting dalam menciptakan game yang sukses. Integrasi GDLC dan Unity memungkinkan terciptanya pengalaman bermain game yang berkualitas tinggi dan menarik. Integrasi Unity dan GDLC dapat menghasilkan kualitas dan stabilitas game yang lebih baik.

Kata kunci: *Video game, Game Development Life Cycle, Unity*

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has significantly impacted social facilities, leading to increased demand for video games. The gaming industry in Indonesia has experienced significant growth, with the gaming market reaching Rp. 650,86 billion, or \$416,90 million USD. The growth of video games has led to a need for game developers to create innovative and innovative experiences. One effective approach is the Game Development Life Cycle (GDLC), which provides systematic and structured work for game development. Unity, a popular game development platform, also plays a crucial role in creating a successful game. The integration of GDLC and Unity allows for the creation of a high-quality and engaging game experience. Integration of Unity and GDLC can lead to better game quality and stability.

Key words: *Video game, Game Development Life Cycle, Unity*