

## ABSTRAK

Revalino Calvin Lakaruna Idris. 51421282

### **Desain Dan Implementasi *Game* Berbasis 2D Menggunakan Unity Untuk Promosi Budaya Lokal Indonesia Di Luar Negeri.**

Penulisan Ilmiah, Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2024

Kata Kunci : Game, itch.io, Unity, 2D, Game Development Life Cycle, masakan Padang  
(XIV + 74 + Lampiran)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *game* yang dikembangkan menggunakan Unity berbasis 2D yang berfokus pada budaya kuliner khas Padang dari Indonesia. Dengan menggunakan metode penelitian *Game Development Life Cycle* (GDLC) peneliti dapat menjelaskan pengembangan *game* mulai dari tahap awal inisiasi hingga perilis *game* ini. Setelah melewati tahap uji coba dan memastikan *game* bebas dari error, *game* ini dirilis di platform distribusi *game* terkenal, *itch.io*. Dengan memanfaatkan media interaktif ini, tujuan utama dari pembuatan *game* adalah untuk mempromosikan dan memperkenalkan budaya Indonesia, khususnya masakan Padang, ke kancah internasional. Melalui *gameplay* yang memungkinkan pemain untuk mengelola bisnis restoran Padang di mana tugas pemain harus melayani pelanggan yang semakin ramai setiap harinya, diharapkan pemain dari berbagai belahan dunia dapat lebih mengenal dan mengapresiasi kekayaan budaya Indonesia.

Daftar Pustaka (2018 – 2023)