

ABSTRAK

Wisesa Arvi Wibowo, 51420281

PERANCANGAN APLIKASI GAME 2D PLATFORMER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GODOT BERBASIS WINDOWS.

Skripsi. Jurusan Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Gunadarma. 2024.

Kata Kunci: Game Edukasi, IPS, Godot, Desktop.

(XIII + 82)

Dalam pengembangan game 2D, integrasi elemen permainan yang sederhana namun menarik dapat meningkatkan pengalaman bermain serta mendukung tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa game 2D yang memungkinkan pemain mengumpulkan materi pelajaran dengan mengalahkan monster melalui tujuh tahap, termasuk tahap akhir. Game ini dirancang untuk platform Windows dan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang mencakup analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan evaluasi. Fitur utama dari game ini meliputi penyimpanan progres permainan melalui interaksi dengan TV/radio dalam game, serta pembelian keterampilan dan barang konsumsi dari NPC bernama Guru. Selain itu, game ini menampilkan pertarungan bos akhir yang memberikan ringkasan material yang telah dikumpulkan oleh pemain. Pengujian menunjukkan bahwa game ini berfungsi dengan baik dalam aspek fungsional, progresi permainan, dan manajemen ekonomi, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki dalam desain visual dan pengalaman pengguna untuk mencapai kualitas yang lebih optimal.

Daftar Pustaka (2005 - 2024)