

ABSTRAKSI

Alfi Syahrin. 50412605

APLIKASI GAME LOGIC GAMBARAN MAHASISWA MENGGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID

Penulisan Ilmiah. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2015

Kata Kunci : aplikasi, android, permainan, *game logic*, unity.

(xii + 55 + lampiran)

Perkembangan dunia *game* saat ini sangat pesat sekali baik 2D maupun 3D. Perkembangan ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang mendukungnya, salah satunya yaitu perkembangan perangkat *mobile* yang sangat cepat. Penulisan ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi permainan untuk perangkat *mobile* yang dapat di jadikan sebagai sarana hiburan yang bermanfaat untuk mengasah logika pemain dalam mengisi waktu luang. Dalam penulisan kali ini penulis tertarik untuk membuat aplikasi *game logic* “Gambaran Mahasiswa” berbasis android, dengan menggunakan *software* yang tengah naik daun dalam membuat sebuah *game* yaitu Unity. “Gambaran Mahasiswa” merupakan aplikasi permainan yang dapat digunakan untuk mengasah daya pikir dan nalar yang tentunya akan memaksimalkan kinerja otak. Proses permainannya pemain dituntut untuk menjawab apa maksud dibalik gambar yang diberikan yang mana dibalik gambar tersebut mengandung istilah umum yang digunakan dalam kegiatan perkuliahan. Sisi menarik dari permainan ini yaitu menumbuhkan minat penasaran, mengingat imajinasi serta emosi sang pemain akan dimainkan oleh kesulitan *game* ini. Proses pembuatan aplikasi berlangsung dengan perancangan tampilan, sistem, serta melakukan uji coba langsung terhadap beberapa *smartphone* untuk mengukur suatu hasil yang diinginkan. Hasil dari proses pembuatan aplikasi adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan yang edukasi dalam membantu pemain mengembangkan kemampuan otak kiri serta mengasah logika pemain dalam mengambil suatu keputusan.

Daftar Pustaka (1997-2015)