

ABSTRAK

Samuel Allhert, 55419883.

PEMBUATAN GAME ESCAPE THE LABYRINTH MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE

Skripsi. Jurusan Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Gunadarma.
2023

Kata Kunci : *Unity*, *Escape The Labyrinth*.

(xv + 81 + Lampiran)

Seiring berkembangnya teknologi dalam kehidupan manusia sehari-hari, begitu juga teknologi yang digunakan dalam pengembangan *game*. Aplikasi *game* pada saat ini juga bukan hanya sekedar hobi yang dimainkan di waktu luang, namun juga industri besar yang memiliki kontribusi besar dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggemar aplikasi *game* juga bukan hanya anak-anak melainkan banyak remaja hingga orang tua yang bermain *game* sehari-hari. *Game* juga menjadi sesuatu yang dilombakan, baik turnamen yang kecil maupun yang besar. Singkatnya, *game* pada abad ini sudah menjadi bagian dari konsumsi masyarakat sehari-hari dari muda hingga tua. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dengan model *prototype* yang melalui beberapa tahapan yaitu, inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan rilis. Uji coba aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan komputer dan *laptop* dengan metode *black box testing*. Aplikasi ini dapat dijalankan pada platform *PC* dan dibuat dengan menggunakan *Unity Game Engine*.

(Daftar Pustaka 2012 – 2023)