

ABSTRAK

Febrian Hidayat.52419364

PEMBUATAN APLIKASI GAME PLATFORMER “PERTEMPURAN: BUNG TOMO” PADA ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN UNITY & ASEPRITE

PI, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2023

Kata Kunci : Aplikasi, *Game*, Platformer, Unity, Aseprite, Android (xiii + 159 + Lampiran)

Game saat ini bukan hanya memberikan unsur kesenangan saja tetapi *game* juga dapat memberikan sisi edukasi seperti Sejarah. *Game* dapat berperan terhadap perkembangan otak manusia karena di dalam *game* akan dihadapkan dengan berbagai masalah dan user harus menyelesaikan masalah tersebut agar memenangkan permainan, contoh seperti game platformer karena pada game bergenre ini pemain harus menggerakkan karakter dari satu titik ke titik lain sehingga menyulitkan pemain karena terdapat rintangan pada setiap kondisi. Pada penulisan ini menggunakan metode waterfall. Penulis mengambil judul Pembuatan Aplikasi *Game* “Pertempuran: Bung Tomo” pada Android dengan Menggunakan Unity & Aseprite. *Game* ini dibuat melalui beberapa tahap seperti pembuatan naskah cerita, lalu membuat sebuah *Storyboard* agar menggambarkan alur dari game ini, menentukan *item* dan objek yang ada di dalam game ini. Selanjutnya pembuatan asset seperti pembuatan karakter, lalu pembuatan objek seperti tanah, box dan background menggunakan software aseprite. Asset yang telah dibuat lalu di *import* ke dalam Unity agar bisa membuat project game tersebut. Dimulai dari membuat struktur folder lalu membuat object canvas yang nantinya untuk membuat 3 panel, hingga membuat *asset* gambar karakter menjadi sebuah animasi dan bisa bergerak seperti melompat, berlari, menembak dan menyerang dengan bambu.

Daftar Pustaka (2012-2022)