

## ABSTRAK

Oki Kurniawan, 14117646

APLIKASI GAME HISTORY OF BANDUNG MENGGUNAKAN  
GAMEMAKER STUDIO 2

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi  
Informasi. Universitas Gunadarma. 2020

Kata kunci : *Game*, GameMaker Studio 2, GML, *Platformer*

(xiii + 51 + Lampiran)

*Game* adalah suatu sarana hiburan yang sering dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Seiring perkembangan teknologi komputer, *Game* memiliki banyak genre dan variasi permainan. Karena hal inilah penulis membuat sebuah *game* dengan genre *platformer* yang memiliki unsur edukasi. Unsur edukasi tersebut dibuat dalam sebuah jalan cerita seorang pahlawan nasional dari peristiwa “Bandung Lautan Api”. Untuk membuat *game* “History of Bandung” ini penulis menggunakan *game engine* dengan nama GameMaker Studio 2. Dalam *game* ini, pemain dapat mengasah keterampilan dan pengetahuan umum melalui mini *game* yang ditawarkan dalam permainan. *Game* ini dapat dimainkan pada perangkat komputer dengan sistem operasi Windows baik 32bit maupun 64bit dalam bentuk format berkas *executable* (.exe) untuk menjalankannya.

Daftar Pustaka (2003 – 2015)