

ABSTRAK

RANCANG BANGUN GAME KARAKTER PAHLAWAN LAMPUNG BERBASIS ANDROID

Disusun Oleh:
Tiardo Syahputra
1911010148

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah game karakter pahlawan Lampung dengan menerapkan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) di SMP Xaverius Pringsewu. Unity dipilih sebagai platform utama untuk implementasi dan pengembangan *game* ini. Tujuan utama adalah menciptakan sebuah pengalaman bermain yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dengan memanfaatkan pengetahuan tentang pahlawan Lampung. Studi ini dimulai dengan tahap perencanaan yang meliputi identifikasi kebutuhan pengguna, analisis karakteristik budaya Lampung yang relevan, dan penentuan fitur utama yang akan diimplementasikan dalam *game*. Desain karakter pahlawan Lampung dikerjakan dengan menggunakan *software Adobe Illustrator* yang membuat karakter tersebut seperti gambar ilustrasi. Pengembangan dilakukan menggunakan *software Unity*, mengintegrasikan model karakter, animasi, dan mekanika permainan. Tahap pengujian dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan kualitas dan konsistensi *game* sebelum peluncuran. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah prototipe *game* yang memvisualisasikan karakter pahlawan Lampung secara autentik, sambil memberikan pengalaman interaktif yang mendalam kepada pengguna, khususnya siswa SMP Xaverius Pringsewu. Dengan menerapkan GDLC dan memilih Unity sebagai platform pengembangan, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teknologi *game* lokal, tetapi juga mempromosikan dan memperkuat pengetahuan tentang karakter pahlawan Lampung yaitu Raden Intan II melalui media digital, menciptakan pendidikan yang interaktif dan bernilai tambah bagi komunitas pendidikan.

Kata kunci- *Game*, Unity, *Game Development Life Cycle*, Pahlawan Lampung

ABSTRACT

GAME DESIGN OF LAMPUNG HERO CHARACTER BASED ON ANDROID

By:
TIARDO SYAHPUTRA
1911010148

The research purpose was to develop a game of Lampung hero character by applying the Game Development Life Cycle (GDLC) method at Xaverius Junior High School Pringsewu. Unity was chosen as the main platform for the implementation and development of this game. The main objective was to create a gaming experience that is not only entertaining but also educational by using knowledge about Lampung heroes. The study began with a planning stage that included identifying the needs, analyzing relevant characteristics of Lampung culture, and determining the main features to be implemented in the game. The character design of Lampung heroes is done using Adobe Illustrator software which makes the character look like an illustration image. Development was done using Unity software, integrating the character model, animation, and game mechanics. The testing stage was carried out on an ongoing basis to ensure the quality and consistency of the game before launch. The final result of this research was a game prototype that visualized the characters of Lampung heroes authentically while providing an immersive interactive experience to users, especially students of Xaverius Junior High School Pringsewu. By applying GDLC and choosing Unity as the development platform, this research not only contributes to the development of local technology but also promotes and reinforces the knowledge of the character of Lampung hero, Raden Intan II through digital media, creating an interactive and value-added educational interactive and value-added education for the education community.

Keywords: Game, Unity, Game Development Life Cycle, Lampung Heroes