

ABSTRAK

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME 2D 'OSKAR ADVENTURE' MENGGUNAKAN ENGINE UNITY

Oleh :

Gusnanda Oskar
2111010113

e-mail : 2111010113.2111010113@mail.darmajaya.ac.id

Kemajuan teknologi yang pesat telah memengaruhi berbagai sektor, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi di bidang pendidikan adalah pengembangan game edukasi yang menggabungkan materi pembelajaran dengan elemen hiburan. Inovasi ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Pada era digital saat ini, banyak anak menghabiskan waktu bermain game non-edukasi. Game tersebut hanya memberikan hiburan tanpa berkontribusi pada pengetahuan atau keterampilan mereka. Kondisi ini berisiko menurunkan motivasi belajar, terutama pada anak-anak yang lebih fokus pada permainan dibandingkan kegiatan belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, pengembangan game edukasi menjadi sangat penting. Game edukasi berfungsi sebagai media alternatif yang mampu menyeimbangkan hiburan dengan konten pembelajaran yang bermanfaat.

Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan Game Development Life Cycle (GDLC) yang terdiri dari enam tahap: inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, beta, dan peluncuran, yang dikelompokkan ke dalam tiga proses utama Inisialisasi, Produksi, dan Launch. Tahap inisiasi mencakup perumusan konsep permainan, sedangkan pra-produksi berfokus pada pembuatan prototipe dan desain. Pada tahap produksi, seluruh perencanaan diwujudkan menjadi game utuh, kemudian diuji untuk memastikan kualitasnya. Setelah melalui uji beta dengan perilisan terbatas, game dilanjutkan ke tahap peluncuran.

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan materi edukasi ke dalam permainan, sehingga anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik dan dapat menjadi solusi efektif yang mendorong kebiasaan belajar yang produktif sambil tetap memberikan hiburan yang menyenangkan.

Kata kunci : Game Edukasi, Unity, Pengembangan Game, Pembelajaran Interaktif, Oskar Adventure, Motivasi.