

ABSTRAK

PEMBUATAN *GAME THE LEGEND OF TIMUN MAS* DENGAN MENGGUNAKAN UNITY

Oleh:

MICHAEL IRFAN

Tujuan yang hendak dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah untuk merancang dan membuat sebuah *game* bertema cerita rakyat yang dapat dijalankan di Smartphone. Hal ini di latar belakangi oleh kurangnya Pengetahuan anak zaman sekarang dalam mengenal cerita rakyat. Dengan menggunakan *Game* sebagai media dalam melestarikan cerita rakyat Indonesia yang mulai dilupakan, penulis akan membuat cerita rakyat menjadi lebih mengasikkan dan juga seru.

Metode Pengembangan dalam pembuatan *game* bertema cerita rakyat ini dibangun dengan menggunakan metode Pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) oleh Luther Sutopo dengan enam tahapan yaitu : konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Hasil dari pengembangan metode MDLC ini adalah sebuah *Game Platforms* yang bertema Cerita rakyat Timun Mas yang berjudul “*The Legend Of Timun Mas*” yang dapat dijalankan di *Smartphone*. Dalam pembuatannya penulis menggunakan *Software* utama yaitu Unity dengan menggunakan bahasa pemrograman C# yang ada di Visual Studio sebagai penulisan scriptnya.

Dengan dibuatnya *game* ini, penulis berharap dapat melestarikan cerita rakyat Indonesia yang sudah mulai di tinggalkan oleh anak – anak zaman sekarang.

Kata kunci : Cerita Rakyat, Pemrograman C#, pembuatan game edukasi.