

ABSTRAK

Tujuan penelitian ialah untuk merancang sebuah aplikasi *game* yang interaktif dan menarik dan dapat digunakan sebagai sarana hiburan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis kuesioner untuk mengetahui ketertarikan masyarakat terhadap dunia *game* sekarang ini dan menjadi masukan serta metode perancangan yang meliputi perancangan *game*, alur cerita, fitur dan lainnya. Selain itu digunakan juga analisa aplikasi sejenis dan studi pustaka yang menjadi referensi pembuatan *game* ini. Hasil yang dicapai skripsi ini adalah sebuah aplikasi *game* berbasis *Unity3d* yang dapat dijalankan di sistem operasi Android, sehingga menarik dan tidak membosankan untuk dimainkan. Apalagi rintangan-rintangan yang diberikan dalam *game* ini maka akan menambah ketertarikan para *user* untuk mencobanya. Simpulannya adalah membuat *game* yang tidak membosankan dan dapat menjadi sebuah hiburan.

Kata Kunci :

Game, Unity3D, Android