ISBN 978-623-98018-2-3

Paper ID : 58

Perancangan Game Mobile Bergenre Edukasi Menggunakan Unity

Susanti M. Kuway[1], Gabriel Rio Rudolfo[2], Jovian Jung[3]
[1,2,3]STMIK Pontianak
E-mail: [1]shantykuway@stmikpontianak.ac.id, [2]gabriel.rudolfo@stmikpontianak.ac.id,
[3]jovian.jung@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Game berbasis android terus berkembang dari waktu ke waktu, begitu juga dengan game edukasi. Game edukasi bukan hanya sekedar game yang membuang-buang waktu pemain, tetapi dapat menjadi media alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Bahkan game edukasi lebih interaktif dan partisipatif dengan memanfaatkan perangkat smartphone. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah mobile game edukasi menggunakan Unity 3D sebagai enginenya dan menggunakan metode Game Development Lyfe Cycle (GDLC) dalam membuat game. Penelitian ini telah menghasilkan rancangan game edukasi pecah balon yang sangat interaktif dan mampu memberikan manfaatkan bagi pemain, baik itu dari sisi rancangannya maupun dari sisi ketersediaan fiturnya. Game edukasi ini memang masih dikategorikan sederhana dan oleh karenanya perlu mempertimbangkan untuk menerapkan teknologi Augmented-Reality (AR) pada game tersebut agar dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif serta dari sisi fitur perlu menambahkan kuis dan materi.

Kata Kunci*—Unity 3D, Edukasi, Pecah Balon, Mobile Android.*

Abstract

Android-based games continue to develop from time to time, as well as educational games. Educational games are not just games that are a waste of players' time, but can be an alternative media in learning activities. Even educational games are more interactive and participatory by utilizing smartphone devices. The purpose of this research is to produce an educational mobile game using Unity. The target users of this Android-based educational mobile game are children over the age of 5 years. The game is designed using Unity 3D as the engine and uses the Game Development Lyfe Cycle (GDLC) method in making games. This research has produced a balloon burst educational game design that is very interactive and able to provide benefits for players, both in terms of design and in terms of the availability of features. This educational game is still categorized as simple and therefore it is necessary to consider applying Augmented-Reality (AR) technology to the game so that it can become one of the interactive learning media and in terms of features it is necessary to add quizzes and materials.

Keywords*—Unity 3D, Education, Balloon Burst, Android Mobile.*