

SKRIPSI
GAME ADVENTURE “MONKEY KING” BERBASIS 2D
MENGGUNAKAN UNITY GAME ENGINE



Oleh :

Nama : Mirza Andhika Ananda

Nim : 21552010026P

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN
2023/2024

SKRIPSI
GAME ADVENTURE “MONKEY KING” BERBASIS 2D
MENGGUNAKAN UNITY GAME ENGINE



*Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna mendapat
Gelar Sarjana S1*

Oleh :

Nama : Mirza Andhika Ananda

Nim : 21552010026P

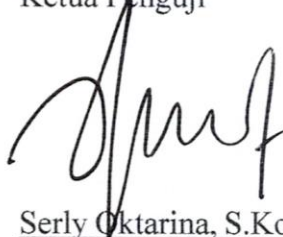
PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN
2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Mirza Andhika Ananda
Nim : 21552010026P
Program Studi : Ilmu Komputer
Judul Skripsi : *Game Adventure "Monkey King" Berbasis 2D*
Menggunakan *Unity Game Engine*

Telah dipertahankan dihadapkan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sumatera Selatan dan dinyatakan **LULUS** pada Selasa 16 Juli 2024 di Universitas Sumatera Selatan.

Palembang, Selasa 16 Juli 2024
Ketua Penguji



Serly Oktarina, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0208099001

Penguji I



Dr. M. Taufik Roseno, ST
NIDN.0023037705

Penguji II



Ubaidillah, M.Kom
NIDN.0227127402

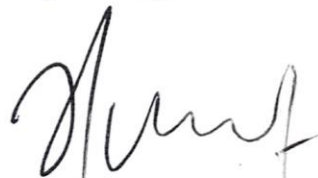
Mengetahui,

Dekan



Dr. M. Taufik Roseno, ST
NIDN.0023037705

Kepala Program Studi



Serly Oktarina, S.Kom., M.Kom
NIDN.0215109003

ABSTRAK

Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat. Fenomena ini juga akan mempengaruhi perkembangan *game*. Saat *game* mulai muncul, hanya satu atau dua orang yang dapat menggunakan konsol *game* untuk memainkan *game* tersebut, dan media tampilan harus tetap menggunakan TV. Namun, saat ini, *game* berkembang seiring dengan pertumbuhan pengetahuan dan kreativitas manusia. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun *game* 2D “*Monkey King*” *genre Adventure* menggunakan *Unity Game Engine* yang dapat memberikan pengetahuan dan membantu anak-anak dalam belajar, bereksplorasi dalam menghadapi rintangan dan masalah yang ada. Metode yang digunakan dalam merancang dan membangun *game* ini menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*).

Kata kunci : *Game, Monkey King, Platform Game dan Metode GDLC (Game Development Life Cycle)*.

ABSTRACT

Currently, technological developments are very rapid. This phenomenon will also affect the development of games. When games first appeared, only one or two people could use game consoles to play the game, and the display media had to use TV. However, currently, games are developing along with the growth of human knowledge and creativity. The purpose of this study is to build a 2D game "Monkey King" Adventure genre using the Unity Game Engine that can provide knowledge and help children learn, explore in facing obstacles and problems. The method used in designing and building this game uses the GDLC (Game Development Life Cycle) method.

Keywords : Game, Monkey King, Platform Game dan Metode GLDC (Game Development Life Cycle).