

PERANCANGAN CHARACTER SYSTEM DAN GAME CONTROLLER PADA GAME SANDBOX 3D "TREASURE HUNT"

Abdul Mujib Arrohman

Program Studi Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

ABSTRAK

Kemajuan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Hampir setiap kegiatan tidak bisa lepas dari teknologi. Generasi sekarang tidak bisa lepas dari peran sebuah *game*. Seakan-akan bermain *game* sudah menjadi rutinitas harian bagi mereka. Game memiliki kesulitan yang berbeda, begitu juga dari pengembang game tidak asal dalam membuat sebuah game, dan tidak hanya bermanfaat untuk IQ, game juga dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk menjaga emosi. Laporan ini menggunakan pemrograman C# dan dengan menggunakan "*System Development Life Cycle*" sebagai metode pembuatannya. Pembuatan *game* ini memakai tools *Unity* untuk membuat *system* nya, dan juga menggunakan *blender* dan *Google Skethcup* sebagai media pembuatan *model* 3D nya.

Kata Kunci : Pemrograman Game, Manfaat Games

***PERANCANGAN CHARACTER SYSTEM DAN GAME CONTROLLER
PADA GAME SANDBOX 3D "TREASURE HUNT" (CHARACTER SYSTEM
DESIGN AND GAME CONTROLLER ON 3D SANDBOX GAMES "TREASURE
HUNT")***

Abdul Mujib Arrohman

Program Studi Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

ABSTRACT

Technological advancement is growing very rapidly. Almost every activity can not be separated from technology. The present generation can not be separated from the role of a game. As if playing games has become a daily routine for them. Games have different difficulties, as well as from game developers not originating in making a game, and not only beneficial for IQ, games can also enhance a person's ability to maintain emotion. This report uses C # programming and by using "System Development Life Cycle" as the method of making it. Making this game using Unity tools to create its system, and also using blender and Google Skethcup as a medium for making its 3D model.

Keywords : Game Programming, Benefits of the game