

ABSTRAK

Michael, NPM : 535150058. Pembuatan Game Arcade-Style Racing “CarsTime” Berbasis Android. Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Juni 2020.

Game CarsTime merupakan sebuah *game* bergenre *arcade-style racing* dengan tema antigravitasi. Game ini dirancang menggunakan Unity3D dengan bahasa pemrograman C#. *Game* ini ditargetkan pada perangkat smartphone dengan sistem operasi Android. Dalam *game* ini, pemain akan beradu cepat dengan bot musuh untuk menyelesaikan pertandingan pada jalur yang tidak terikat dengan gravitasi. Pemain dapat memilih kendaraan dan map yang ingin dimainkan. Kendaraan yang dapat dipilih pemain ada tiga yaitu C.car, Sonic dan Magnum. Map yang dapat dimainkan oleh pemain ada tiga yaitu map aspal yang tidak memiliki kesulitan tambahan, map pasir yang membuat kendaraan pemain lebih lambat, dan map salju yang membuat belokan kendaraan pemain licin. Terdapat objek item selama permainan yang dapat dikumpulkan ataupun diinteraksi oleh pemain. Objek item yang dapat dikumpulkan oleh pemain adalah koin dan boost can. Objek yang dapat diinteraksi oleh pemain adalah boost pad yang dapat diinteraksi untuk meningkatkan kecepatan untuk sementara waktu. Pengujian dilakukan dengan metode blackbox testing, alpha testing oleh dosen pembimbing dan beta testing dengan melalui survei terhadap 30 responden. Hasil survei menunjukkan bahwa game “CarsTime” memiliki gameplay racing yang menarik dengan tingkat kesulitan yang mudah pada map aspal dan pasir dan sulit pada map salju.

Kata Kunci :

Android Game, Antigravitasi, Arcade-Style Racing, CarsTime, Unity3D