

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *GAME RACING SUNDAY MORNING RACE* DENGAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE* (MDLC) MENGUNAKAN UNITY 3D

Oleh : Fadhil Hilmi Prasetya (1511503144)

Game merupakan jenis hiburan yang disukai oleh hampir semua kalangan orang, mulai dari anak-anak, dewasa, sampai yang sudah tua. Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu cara membuat *game* 3 dimensi dengan genre *racing* yang dapat dimainkan oleh semua kalangan dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Unity 3D merupakan salah satu *game development engine* yang sangat umum digunakan karena *user friendly* yang ditawarkan. Dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yaitu suatu tahap yang di dalamnya terdapat pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, testing, dan yang terakhir distribusi. Dengan MDLC ini, *game yang dibuat akan* mendapatkan hasil akhir yang diharapkan, akurat, serta optimal. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara penerapan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam pengembangan suatu *game*, agar *game* yang dikembangkan lebih optimal dan juga untuk mengetahui cara menghubungkan fungsi dari satu *script* ke *script* yang lain dengan Unity 3D dan juga bahasa pemrograman C#. Hasil penelitian adalah sebuah *game racing* yang fungsional.

Kata Kunci : *Racing, Game, Unity 3D, Multimedia Development Life Cycle*

xiv+70 halaman; 50 gambar; 2 tabel; 4 lampiran