

ABSTRAKSI

SEPTIYANA WARDHANI, RANCANG BANGUN APLIKASI *GAME 3D NIGHT AT FOREST* BERBASIS ANDROID Skripsi, Jakarta : Program Studi Teknik Informatika, FSTI, ISTN, Agustus 2018.

Dasar penelitian ini adalah untuk membuat game yang memudahkan user bermain dengan level yang lebih menantang dan lebih menarik. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode *Waterfall*, dengan *Sistem Operasi Windows 7* 64-bit, Program dan Desain Unity 5.6.1, dan Bahasa pemrograman C# (C Sharp). Yang menjadi objek penelitian adalah *Game 3D Night at Forest* berbasis *Android*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat rancang bangun aplikasi game dapat menghibur serta melatih rasa menghargai atas kesempatan yang diberikan secara terbatas dan memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam *game action*. Berdasarkan hasil penelitian yang melalui hasil pembuatan dan tahap pengujian game yang telah dilakukan dan dijabarkan dalam bab pembahasan, penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa game berteknologi 3D yang bernama *Night at Forest* berbasis android ini dapat berjalan dengan baik, lancar, tanpa interface errors, dan tanpa performance errors pada saat dioperasikan di smartphone yang memiliki sistem operasi android versi (*Ice CreamSandwich*) keatas atau minimal android versi 4.1 (*Jellybean*).

Kata kunci : *Android, Game, Unity 3D, Action*