
ABSTRAK

Helmi Yusuf Susanto, NPM: 535150072. Pembuatan Game *Action-Adventure* 2.5D "Dysphoria: Delirious Realm" dengan Unity. Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Januari 2020.

Game "Dysphoria: Delirious Realm" adalah *game* ber-*genre action-adventure* 2.5D untuk PC dengan elemen *visual novel* yang memungkinkan pemain untuk mendapatkan *ending* yang berbeda setelah menyelesaikan *story* di dalam *game*. *Game* ini dibuat menggunakan *game engine* Unity dengan C # sebagai bahasa pemrogramannya. Tujuan para pemain dalam *game* ini adalah untuk menyelesaikan semua *stage* kecuali *tutorial* yang dapat dilewati. Pada setiap *stage*, pemain akan menghadapi berbagai rintangan seperti *monster*, *hazard*, dan *puzzle* untuk dapat menyelesaikan *stage*. Pengujian dilakukan dengan metode *blackbox testing*, *alpha testing* oleh dosen pembimbing, dan *beta testing* terhadap 30 responden melalui kuesioner. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game* dengan *genre action-adventure* 2.5D sangat populer untuk dimainkan. *Game* "Dysphoria: Delirious Realm" memiliki *gameplay* yang menarik dan tingkat kesulitan yang cukup menantang, terutama pada *stage* 4 dan di atas tetapi masih memiliki kekurangan dalam bentuk serangan musuh biasa yang mudah diprediksi.

Kata Kunci:

2.5D, Action-Adventure Game, Dysphoria: Delirious Realm, Visual Novel.