

ABSTRAK

**Ricky Yulianto, NPM: 535160054. Pembuatan *Game Action "I am ..."*
**Menggunakan Gyroscope dan Augmented Reality Pada Android. Skripsi, Jakarta:
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas
Tarumanagara, Juni 2020.****

Game "*I am ...*" merupakan game bergenre action yang menggunakan *Gyroscope* dan *Augmented Reality*. Game "*I am ...*" dibuat dengan menggunakan *Unity Engine* dan *C#* menjadi bahasa pemrograman yang digunakan, sedangkan untuk desain tampilan UI dan tombol dibuat menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*. Game "*I am ...*" menceritakan tentang penyihir bernama Rogana yang terbangun di dalam sebuah goa tanpa mengingat apapun dengan luka parah. Rogana dikalahkan oleh Karan yang merupakan penyihir dimensi yang berambisi untuk menjadi penyihir terkuat. Rogana berhasil selamat dan berupaya untuk membalaskan dendam pada Karan. Pengujian pada game "*I am ...*" dilakukan dengan metode *blackbox*, *alpha testing* dan *beta testing* melalui kuisioner yang dilakukan oleh 31 orang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game "*I am ...*" memiliki *gameplay* yang unik dengan *Gyroscope* dan *Augmented Reality* yang mudah digunakan.

Kata Kunci:

I am ..., *Rogana*, *Action Game*, *Adventure Game*, *Augmented Reality*, *Gyroscope*