

ABSTRAK

Andrean Danawan, NPM: 535160043. PERANCANGAN GAME ARCADE “CITY PROTECTOR” DENGAN UNITY MENGGUNAKAN TOUCH GESTURE RECOGNIZER. Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Juli 2020.

Game City Protector merupakan sebuah *game* dengan genre *arcade tower defense* dengan unsur *endless*. *Game* ini dibuat dengan menggunakan Unity dan dimainkan dengan menggunakan *platform* Android. Dalam *game* ini, pemain adalah seorang *protector* yang bertugas menjaga gerbang kota dari serangan *zombie* yang membawa peledak. Pemain menggunakan *gesture* untuk menggambar simbol pada perangkat Android untuk membunuh *zombie*. *Zombie* akan hancur saat bentuk simbol yang digambar sesuai dengan simbol pada peledak yang dibawa *zombie*. Proses *training gesture* untuk *game* ini dilakukan secara manual hingga setiap kali melakukan *recognize* diperoleh skor kecocokan lebih dari 95%. Pengujian terhadap *game* ini dilakukan dengan metode *blackbox*, *alpha testing* dan *beta testing* melalui kuesioner yang dibagikan pada 32 orang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game City Protector* memiliki fitur dan konsep *gameplay* yang menarik dan memberikan pengalaman baru karena fitur *Touch Gesture Recognizer* masih jarang ditemukan pada *game* pada umumnya, sehingga pemain tertarik untuk memainkan lagi.

Kata Kunci:

Android game, Arcade Tower Defense, City Protector, Endless game, Touch Gesture Recognizer, Unity.