

ABSTRAK

Grandy, NPM: 535160022. Pembuatan Game 2D Rhythm Running “Catch The Beat” Pada Platform Android. Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Januari 2021.

“*Catch The Beat*” adalah sebuah game 2D dengan genre *Rhythm* pada platform Android. Game ini dirancang menggunakan Unity sebagai game *engine* dalam pembuatan game dengan C# sebagai bahasa pemrograman. Permainan ini mempunyai 15 *stage* yang masing-masing memainkan musik yang berbeda-beda. Game konsep game ini adalah pemain harus menyelesaikan *stage* yang berisi macam-macam rintangan yang dapat dilewati atau dihancurkan sesuai dengan *beat* dan tempo yang terdapat pada musik yang dipilih. Pengujian dilakukan dengan melakukan metode *blackbox*, *alpha*, dan *beta testing* melalui survei pada 32 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game “*Catch The Beat*” merupakan permainan yang tingkat kesulitannya sedang, dapat menghibur dan memiliki kontrol yang mudah dimainkan. Sebagian pemain tertarik dengan game ini, Namun terdapat beberapa kekurangan pada sisi visual dan variasi musik. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa permainan ini cukup mudah untuk dipahami baik oleh pemain yang pernah maupun belum pernah bermain game dengan genre *Rhythm* sebelumnya.

Kata Kunci:

Android Game, Music, Rhythm Running Game, Catch The Beat , Unity