

## ABSTRAK

**Tarsisius Stanley, NPM: 535150039. Pembuatan Game Fighting "Brawlmania". Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Juli 2019.**

*Game Brawlmania* adalah sebuah *fighting game*. *Game* ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman C# dalam *game engine* Unity. *Game* memiliki tampilan dua dimensi. Situasi dalam *game* meminjam latar dari Universitas Tarumanagara. *Game* ini menyediakan tiga mode permainan yaitu *Arcade*, *Versus*, dan *Practice*. *Arcade* adalah tempat *player* bertarung dengan 8 karakter yang dikendalikan AI secara beruntun. *Player* juga memperoleh *score* ketika memainkan mode tersebut yang dapat dibandingkan dengan *score player* lain. Sepuluh *player* dengan *score* tertinggi akan terdaftar dalam menu *High Score*. *Versus* adalah tempat *player* bertarung dengan karakter yang dikendalikan oleh AI atau *player* lain. Di dalam mode *Versus*, dapat dilakukan pengaturan seperti tempat arena bertanding, banyaknya ronde bertarung, dan batas waktu untuk tiap ronde. *Practice* adalah tempat *player* berlatih menggunakan karakter melawan *dummy*. Ada delapan karakter yang dapat dimainkan. Setiap karakter mewakili fakultas yang ada di Universitas Tarumanagara dan memiliki gerakan kombo dan keunikan sendiri. Pengujian pada *game* dilakukan dengan metode *blackbox*, *alpha testing*, dan *beta testing*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *gameplay* dan fitur yang disediakan sudah cukup menarik untuk sebuah *fighting game*.

### **Kata Kunci:**

*Arcade, Brawlmania, C#, Fighting Game, Unity, Versus*