

ABSTRAK

Transisi dari kehidupan sekolah menengah ke dunia perkuliahan seringkali menjadi tantangan bagi mahasiswa baru. Pengenalan lingkungan kampus yang selama ini dilakukan dinilai kurang efektif karena keterbatasan waktu dan metode ceramah yang tidak memadai untuk memahami lokasi dan mekanisme perkuliahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game pengenalan lingkungan kampus berbasis Android dengan genre *point-and-click adventure* 2D yang menggabungkan elemen visual novel, menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) sebagai kerangka pengembangan. Penelitian ini melibatkan beberapa tahapan, mulai dari studi literatur, perancangan konsep, produksi, hingga pengujian beta dengan melibatkan pengguna eksternal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game yang dikembangkan mendapatkan respons positif, dengan mayoritas pengguna menyatakan bahwa game tersebut menyenangkan dan mudah dipahami. Fitur klue visual yang diimplementasikan juga berhasil meningkatkan navigasi pemain di dalam game. Dengan demikian, game ini berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode GDLC serta sesuai dengan tujuan penelitian dalam waktu kurang dari 2 bulan, namun untuk pengembangan yang lebih matang dan optimal, waktu yang dibutuhkan diperkirakan sekitar 3 hingga 6 bulan.

Kata kunci: GDLC, point-and-click adventure, 2D, visual novel, pengenalan lingkungan kampus, Android

ABSTRACT

The transition from high school to university life is often a challenge for new students. Traditional methods of campus orientation are considered ineffective due to time constraints and the lecture-based approach, which is inadequate for understanding campus locations and academic mechanisms. This study aims to develop an Android-based campus orientation game with a 2D point-and-click adventure genre that incorporates visual novel elements, utilizing the Game Development Life Cycle (GDLC) as the development framework. The study involved several stages, including literature review, concept design, production, and beta testing involving external users. The results show that the game received positive feedback, with the majority of users finding it enjoyable and easy to understand. The implemented visual clue feature also successfully enhanced player navigation within the game. Thus, the game was successfully developed using the GDLC method and met the research objectives within less than two months. However, for a more refined and optimized development, an estimated additional development time of around 3 to 6 months is recommended.

Keywords: *GDLC, point-and-click adventure, 2D, visual novel, campus orientation game, Android*