

ABSTRAK

Pengembangan game “Proklamasi: Jejak Kemerdekaan” bertujuan untuk menghasilkan sebuah game 2D *adventure* bertema sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Metode GDLC diterapkan melalui tahapan inisiasi, *pre-production*, *production*, dan *testing* dengan Game Design Document (GDD) sebagai acuan utama dalam proses pengembangan. Game ini dirancang dengan mekanik pergerakan karakter, interaksi dengan NPC, sistem pengumpulan item, sistem *objective*, antarmuka pengguna (UI), serta kondisi kemenangan sebagai penanda penyelesaian permainan.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa seluruh fitur utama yang dirancang pada GDD berhasil diimplementasikan ke dalam game. Secara kuantitatif, dari total delapan fitur utama yang dirancang, seluruhnya berhasil direalisasikan dengan tingkat ketercapaian implementasi sebesar 100%. Selanjutnya, dilakukan pengujian alpha untuk menguji fungsionalitas sistem permainan. Pengujian alpha dilakukan terhadap sepuluh skenario pengujian yang mencakup mekanik *gameplay* inti dan alur permainan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh skenario pengujian berhasil dijalankan tanpa ditemukan kesalahan fungsional utama, sehingga tingkat keberhasilan pengujian *alpha* mencapai 100%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa game “Proklamasi: Jejak Kemerdekaan” telah berhasil dikembangkan sesuai dengan rancangan pada GDD dan memiliki sistem *gameplay* yang berjalan secara stabil dan fungsional. Penerapan metode GDLC pada pengembangan game ini terbukti efektif dalam menghasilkan game 2D *adventure* yang sesuai dengan perencanaan dan siap untuk dilanjutkan ke tahap pengujian atau pengembangan selanjutnya.

Kata Kunci: sejarah Proklamasi Kemerdekaan, GDLC, Unity, game 2D *adventure*

ABSTRACT

The development of the game “Proklamasi: Jejak Kemerdekaan” aims to produce a 2D adventure game themed on the history of the Indonesian Independence Proclamation, developed using the Game Development Life Cycle (GDLC) method. The GDLC method is implemented through the pre-production, production, and testing stages, with the Game Design Document (GDD) serving as the main reference throughout the development process. The game is designed with character movement mechanics, NPC interaction systems, item collection mechanics, objective systems, user interface (UI), and a victory condition as an indicator of game completion.

The implementation results show that all main features specified in the GDD were successfully implemented in the game. Quantitatively, out of a total of eight main features designed, all features were realized, resulting in a 100% implementation achievement rate. Furthermore, alpha testing was conducted using the black box testing method to evaluate the functional aspects of the game system. The alpha testing involved ten test scenarios covering core gameplay mechanics and game flow. The results indicate that all test scenarios were executed successfully without any major functional errors, achieving a 100% success rate in alpha testing.

Based on these results, it can be concluded that the game “Proklamasi: Jejak Kemerdekaan” was successfully developed in accordance with the GDD and demonstrates stable and functional gameplay systems. The application of the GDLC method in this 2D adventure game development proved to be effective in producing a game that meets the design specifications and is ready to proceed to further testing or development stages.

Keywords: *educational games, history of the Proclamation of Independence, GDLC, Unity, 2D adventure games*