

**PEMBUATAN GAME ADVENTURE "THE HIRO" BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Arif Nurindra

15.62.0044

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN JUDUL

**PEMBUATAN GAME ADVENTURE "THE HIRO" BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Arif Nurindra

15.62.0044

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME ADVENTURE "THE HIRO" BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

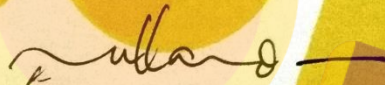
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Arif Nurindra

15.62.0044

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 April 2019

Dosen Pembimbing,



Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME ADVENTURE "THE HIRO" BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Arif Nurindra

15.62.0044

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 April 2019

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Tanda Tangan

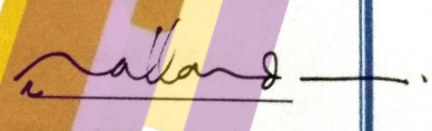
Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302231



Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 06 Mei 2019



Muhammad Arif Nurindra

NIM. 15.62.0044

MOTTO

“Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan.”
(Ali bin Abi Thalib)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”
(QS. Al-Insyirah : 5)

“Barang siapa yang menunjuki kepada kebaikan, maka ia akan mendapatkan pahala seperti pahala orang yang mengerjakannya.”
(H.R. Muslim)

“Sampaikanlah dariku walau hanya satu ayat.”
(HR. Bukhari)

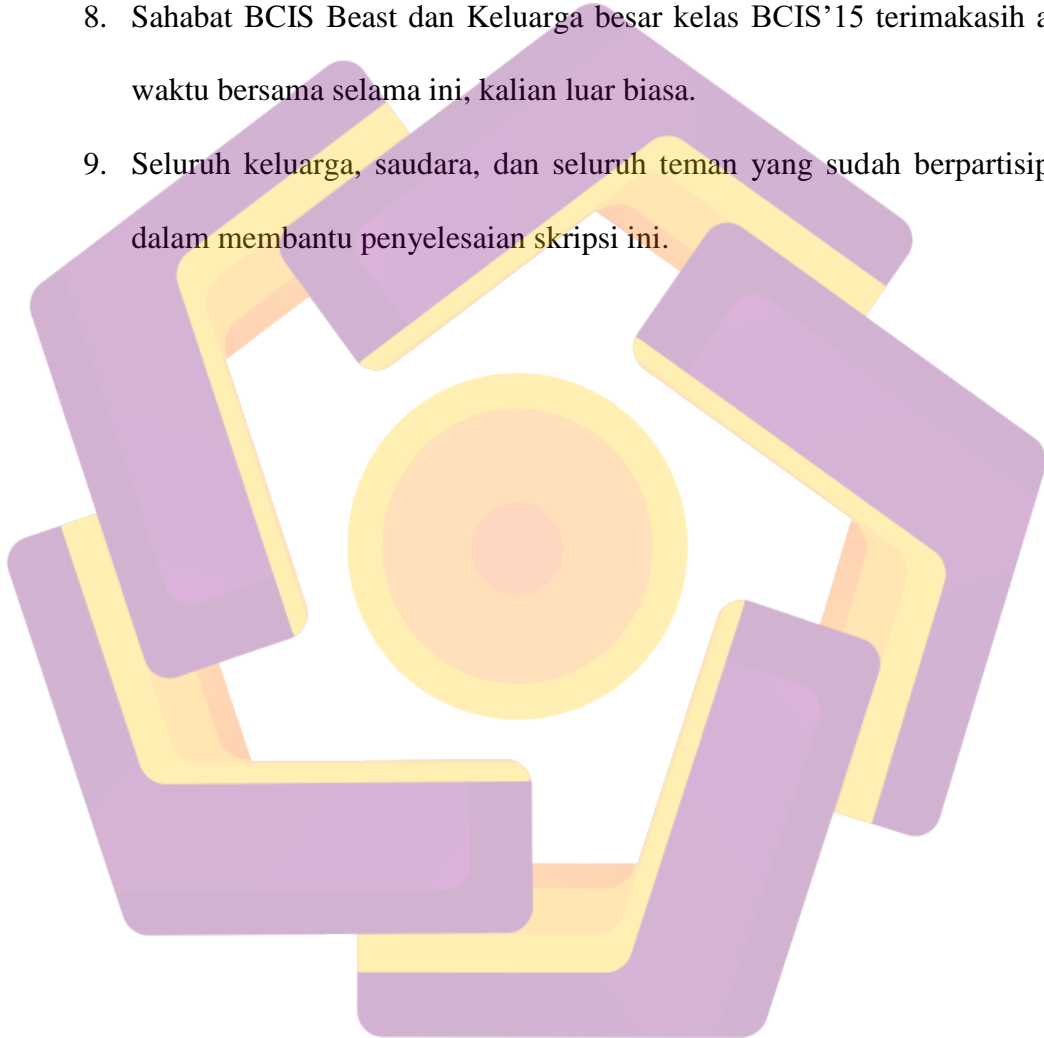
PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah S.W.T. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Allah S.W.T. yang telah memberi segenap kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini dan memudahkan jalan agar lancar dalam mengerjakan dan dalam proses bimbingan.
2. Kedua Orang Tua, Ibu Zusniyati Mu'azah dan Bapak Aslam Sani sebagai tanda bakti, hormat dan terimakasih yang tiada terhingga atas segala do'a, kasih sayang dan dukungannya yang tak pernah bisa terbalaskan.
3. Eyang kakung Mujiono yang tiada hentinya mendo'akan, memberi dukungan dan semangat serta berjuang tak kenal lelah demi membantu dalam menyelesaikan pendidikan.
4. Untuk adik saya Anggit, Hanan, Mara dan Hafidz sebagai tanda cinta dan kasih, serta menjadi motivasi saya untuk terus berjuang.
5. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom, yang sudah membimbing proses pembuatan skripsi.
6. Ayu Bintang Nurrachma Gunawan yang sudah rela memberikan semangat yang tidak ada hentinya dalam menyelesaikan skripsi.

7. Sahabat Cygnus Gaming dan Yami Pemersatu Bangsa (Gozy, Fadhil, Rama, Rizky, M Adeta, Brili, Sueb, Dwi), terimakasih atas segala kesempatan, bantuan, motivasi, kritik, saran hingga bacotan kalian serta kekonyolan di dunia paralel yang telah kalian berikan selama ini.
8. Sahabat BCIS Beast dan Keluarga besar kelas BCIS'15 terimakasih atas waktu bersama selama ini, kalian luar biasa.
9. Seluruh keluarga, saudara, dan seluruh teman yang sudah berpartisipasi dalam membantu penyelesaian skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah S.W.T. karena berkat rahmat dan karunia-Nya dapat diselesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad S.A.W. kepada keluarga, para sahabat, dan kita selaku umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta yang diajukan dengan judul “Pembuatan Game Adventure “The Hiro” Berbasis Android Menggunakan Construct 2”.

Dapat disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari kata sempurna. Dengan selesainya skripsi ini diucapkan banyak terimakasih kepada:

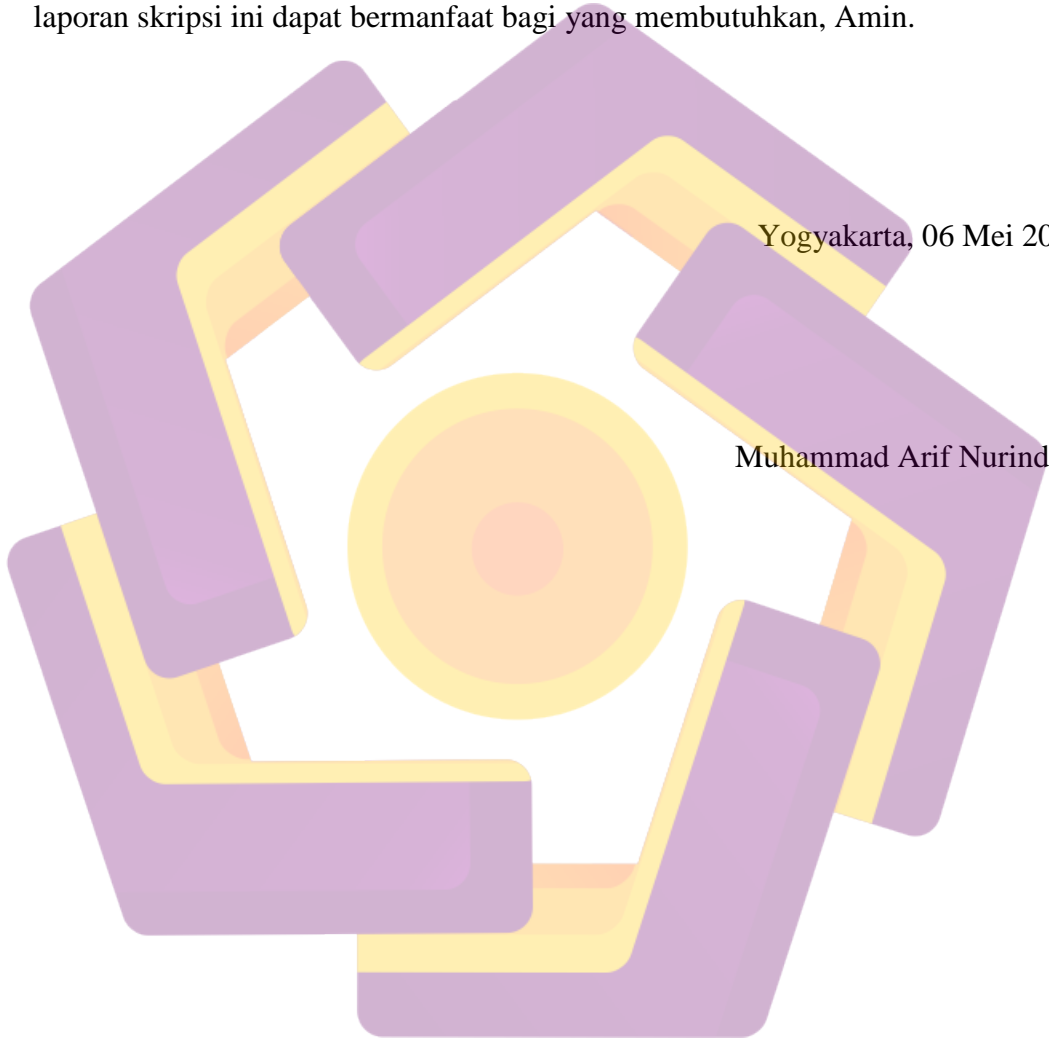
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Robert Marco, M.T dan Ibu Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs selaku dosen penguji.
5. Keluarga dan rekan-rekan yang telah memberi dukungan dan bantuan untuk kelancaran skripsi.

Disampaikan permohonan maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan yang dimiliki.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah S.W.T., diharapkan semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan, Amin.

Yogyakarta, 06 Mei 2019

Muhammad Arif Nurindra

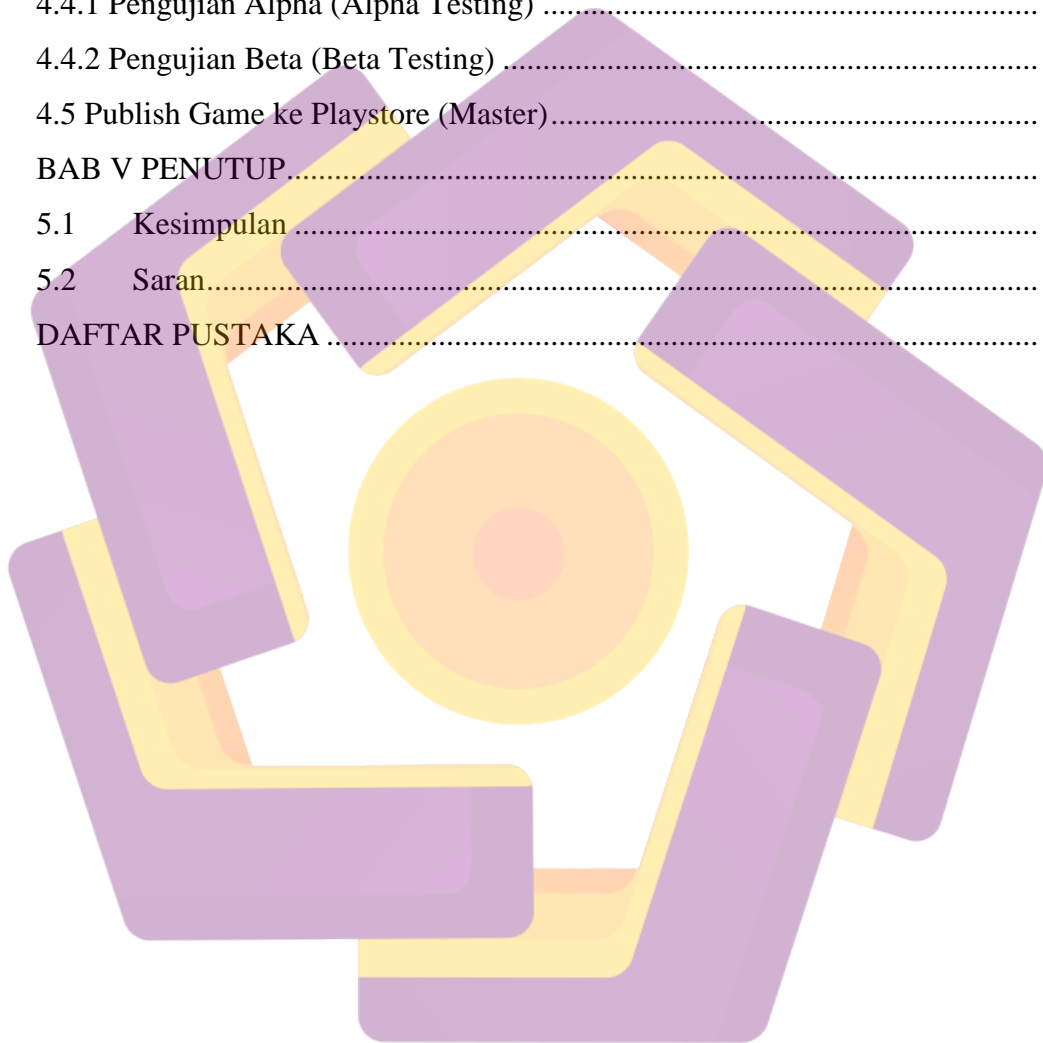


DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| PERNYATAAN..... | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| INTISARI..... | xx |
| ABSTRACT..... | xxi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 5 |
| 1.6.1 Pengumpulan Data | 5 |
| 1.6.2 Analisis..... | 5 |
| 1.6.3 Perancangan | 5 |
| 1.6.4 Implementasi..... | 6 |
| 1.6.5 Testing..... | 6 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2 Pengertian Game | 8 |
| 2.3 Jenis – Jenis (Genre) Game..... | 9 |

| | | |
|---|--|-----------|
| 2.4 | Mobile Game..... | 12 |
| 2.5 | Perkembangan Mobile Game..... | 12 |
| 2.6 | Android | 13 |
| 2.7 | Format Tampilan 720p (1280 x 720)..... | 15 |
| 2.8 | Entertainment Software Rating Board (ESRB) | 15 |
| 2.9 | Game Development Life Cycle..... | 18 |
| 2.8.1 | Tahap Perancangan | 18 |
| 2.8.2 | Tahap Implementasi (Main-Production)..... | 19 |
| 2.8.3 | Tahap Testing..... | 19 |
| 2.10 | Game Design Document | 20 |
| 2.9.1 | Game Overview | 20 |
| 2.9.2 | Gameplay | 20 |
| 2.9.3 | Game Control..... | 20 |
| 2.9.4 | Game Mechanics..... | 21 |
| 2.9.5 | Game Element..... | 21 |
| 2.11 | Analisis SWOT | 21 |
| 2.12 | Kuesioner | 22 |
| 2.13 | Flowchart | 22 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 23 |
| 3.1 | Analisis Game..... | 23 |
| 3.1.1 | Analisis SWOT | 23 |
| 3.1.2 | Analisis User..... | 25 |
| 3.2 | Perancangan Game..... | 33 |
| 3.2.1 | Game Overview | 33 |
| 3.2.2 | Gameplay | 34 |
| 3.2.3 | Game Control..... | 36 |
| 3.2.4 | Game Mechanics..... | 36 |
| 3.2.5 | Game Element..... | 56 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 75 |
| 4.1 | Implementasi Sistem | 75 |
| 4.2 | Proses Pembuatan Game | 76 |

| | |
|---|-----|
| 4.2.1 Rancangan Properties dan Layout..... | 76 |
| 4.2.2 Pemilihan Behavior | 78 |
| 4.3.3 Event Sheets | 79 |
| 4.3 Export Game | 106 |
| 4.4 Pengujian Game | 108 |
| 4.4.1 Pengujian Alpha (Alpha Testing) | 108 |
| 4.4.2 Pengujian Beta (Beta Testing) | 114 |
| 4.5 Publish Game ke Playstore (Master)..... | 117 |
| BAB V PENUTUP..... | 121 |
| 5.1 Kesimpulan | 121 |
| 5.2 Saran..... | 122 |
| DAFTAR PUSTAKA | 123 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Daftar tingkatan rating game menggunakan prinsip ESRB | 16 |
| Tabel 2.2 Daftar tingkatan rating game menggunakan prinsip ESRB | 17 |
| Tabel 2.3 Flowchart | 22 |
| Tabel 2.4 Flowchart | 23 |
| Tabel 3.1 Perancangan Storyline..... | 48 |
| Tabel 3.2 Perancangan Storyline..... | 49 |
| Tabel 3.3 Perancangan Storyline..... | 50 |
| Tabel 3.4 Perancangan Storyline..... | 51 |
| Tabel 3.5 Perancangan Storyline..... | 52 |
| Tabel 3.6 Perancangan Storyline..... | 53 |
| Tabel 3.7 Perancangan Storyline..... | 54 |
| Tabel 3.8 Perancangan Storyline..... | 55 |
| Tabel 3.9 Perancangan Storyline..... | 56 |
| Tabel 3.10 Perancangan Karakter | 59 |
| Tabel 3.11 Perancangan Karakter | 60 |
| Tabel 3.12 Perancangan Karakter | 61 |
| Tabel 3.13 Perancangan Karakter | 62 |
| Tabel 3.14 Object Asset | 63 |
| Tabel 3.15 Object Asset | 64 |
| Tabel 3.16 Object Asset | 65 |
| Tabel 3.17 Object Asset | 66 |
| Tabel 3.18 Object Button | 66 |
| Tabel 3.19 Backgroud Asset | 67 |
| Tabel 3.20 Backgroud Asset | 68 |
| Tabel 3.21 Backgroud Asset | 69 |
| Tabel 3.22 Characters Asset..... | 70 |
| Tabel 3.23 Characters Asset..... | 71 |
| Tabel 3.24 Characters Asset..... | 72 |
| Tabel 3.25 Characters Asset..... | 73 |

| | |
|---|-----|
| Tabel 3.26 Music Asset..... | 74 |
| Tabel 4.1 Pengujian Halaman Home | 108 |
| Tabel 4.2 Pengujian Halaman Credits..... | 109 |
| Tabel 4.3 Pengujian Kondisi Mulai Game..... | 109 |
| Tabel 4.4 Pengujian Kondisi Pause..... | 110 |
| Tabel 4.5 Pengujian Kondisi Mati | 110 |
| Tabel 4.6 Pengujian Menggerakkan Karakter..... | 111 |
| Tabel 4.7 Pengujian Sistem NPC | 111 |
| Tabel 4.8 Pengujian Sistem Collision | 112 |
| Tabel 4.9 Pengujian Sistem Pergerakan Musuh..... | 113 |
| Tabel 4.10 Pengujian Sistem Dialog..... | 113 |
| Tabel 4.11 Kuisiomer Sistem Game | 114 |
| Tabel 4.12 Kuisiomer Bahasa Game..... | 115 |
| Tabel 4.13 Kuisiomer Grafik Game | 115 |
| Tabel 4.14 Kuisiomer Audio Game | 115 |
| Tabel 4.15 Kuisiomer Konsep Cerita Game | 116 |
| Tabel 4.16 Kuisiomer Unsur Petualangan dan Aksi dalam Game..... | 116 |
| Tabel 4.17 Kuisiomer Penambahan latar di Indonesia pada Game..... | 116 |
| Tabel 4.18 Kuisiomer Ketertarikan Game | 117 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Game Development Life Cycle..... | 18 |
| Gambar 3.1 Diagram Jenis Kelamin | 25 |
| Gambar 3.2 Diagram Usia..... | 26 |
| Gambar 3.3 Diagram Jenis Pekerjaan | 26 |
| Gambar 3.4 Diagram Ada atau Tidak Adanya Smartphone | 27 |
| Gambar 3.5 Diagram Jenis OS..... | 27 |
| Gambar 3.6 Diagram Ada atau Tidak Adanya Aplikasi Game di Smartphone | 28 |
| Gambar 3.7 Diagram Jenis Game yang Disukai | 28 |
| Gambar 3.8 Diagram Waktu Main Game | 29 |
| Gambar 3.9 Diagram Alasan Bermain Game | 29 |
| Gambar 3.10 Diagram Bahasa yang Mudah Dimengerti dalam Game..... | 30 |
| Gambar 3.11 Diagram Ketertarikan Bermain Game Adventure..... | 30 |
| Gambar 3.12 Diagram Faktor Pendukung Game | 31 |
| Gambar 3.13 Diagram Tambahan Fitur Aksi dan Cerita di Game Adventure..... | 31 |
| Gambar 3.14 Diagram Tambahan Latar Indonesia di Game Adventure..... | 32 |
| Gambar 3.15 Struktur Gameplay | 35 |
| Gambar 3.16 Struktur Menu | 36 |
| Gambar 3.17 Activity Diagram membuka aplikasi..... | 37 |
| Gambar 3.18 Activity Diagram memulai permainan..... | 37 |
| Gambar 3.19 Activity Diagram melihat credit..... | 38 |
| Gambar 3.20 Activity Diagram memainkan game | 38 |
| Gambar 3.21 Activity Diagram menggerakkan karakter | 39 |
| Gambar 3.22 Activity Diagram mengambil item..... | 40 |
| Gambar 3.23 Activity Diagram menyerang musuh | 40 |
| Gambar 3.24 Activity Diagram diserang musuh..... | 41 |
| Gambar 3.25 Activity Diagram pindah level | 42 |
| Gambar 3.26 Activity Diagram menampilkan objek lanjut | 42 |
| Gambar 3.27 Activity Diagram pause permainan..... | 43 |
| Gambar 3.28 Activity Diagram menyaksikan dialog cerita/cutscene..... | 44 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.29 Activity Diagram menampilkan tutorial | 44 |
| Gambar 3.30 Activity Diagram menyimpan game | 45 |
| Gambar 3.31 Activity Diagram melanjutkan game | 45 |
| Gambar 3.32 Interface Halaman Utama..... | 56 |
| Gambar 3.33 Interface Credits | 57 |
| Gambar 3.34 Interface Gameplay | 57 |
| Gambar 3.35 Interface Dialog..... | 57 |
| Gambar 3.36 Interface Game Over | 58 |
| Gambar 3.37 Interface Pergantian Scene | 58 |
| Gambar 3.38 Interface Pemilihan Alur Cerita | 58 |
| Gambar 3.39 Interface Pause | 59 |
| Gambar 3.40 Interface Player ketika mati..... | 59 |
| Gambar 4.1 Project Properties | 76 |
| Gambar 4.2 Layout Properties | 77 |
| Gambar 4.3 Pengelompokan Layout dan Event Sheets | 80 |
| Gambar 4.4 Tampilan Event Sheets Credit..... | 81 |
| Gambar 4.5 Tampilan Event Sheets EndScreen | 81 |
| Gambar 4.6 Tampilan Event Sheets GameOver | 81 |
| Gambar 4.7 Tampilan Event Sheets Home | 82 |
| Gambar 4.8 Kondisi kontrol pada player Hiro_Z | 83 |
| Gambar 4.9 Kondisi efek suara ketika player Hiro_Z berjalan | 83 |
| Gambar 4.10 Global Variable pada PlayerControl | 84 |
| Gambar 4.11 Kondisi kontrol pada player Hiro | 84 |
| Gambar 4.12 Kondisi efek suara ketika player Hiro berjalan..... | 84 |
| Gambar 4.13 Kondisi saat player Hiro menyerang..... | 85 |
| Gambar 4.14 Kondisi attack combo pada player Hiro..... | 86 |
| Gambar 4.15 Global Variable pada EventSystem..... | 87 |
| Gambar 4.16 Kondisi efek suara NPC saat berjalan | 87 |
| Gambar 4.17 Kondisi animasi NPC saat berjalan | 88 |
| Gambar 4.18 Kondisi HP Bar & ketika player menyentuh objek apel | 88 |
| Gambar 4.19 Kondisi ketika Objek key menghilang | 89 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.20 Kondisi saat player menabrak Objek key..... | 89 |
| Gambar 4.21 Kondisi saat player Hiro_Z menabrak Objek hint | 90 |
| Gambar 4.22 Kondisi saat player Hiro menabrak Objek hint..... | 90 |
| Gambar 4.23 Kondisi saat HP player ≤ 0 dan saat player terjatuh ke jurang | 91 |
| Gambar 4.24 Kondisi saat player menabrak objek musuh..... | 91 |
| Gambar 4.25 Kondisi saat Objek bat dan pig menabrak Objek atk..... | 92 |
| Gambar 4.26 Kondisi saat Objek S_armyEnemy menabrak Objek atk..... | 92 |
| Gambar 4.27 Kondisi saat Objek f_armyEnemy menabrak Objek atk..... | 93 |
| Gambar 4.28 Kondisi saat objek musuh berjalan ke kanan dan kekiri | 93 |
| Gambar 4.29 Kondisi pergerakan dari objek pig | 94 |
| Gambar 4.30 Kondisi pergerakan dari objek f_armyEnemy | 94 |
| Gambar 4.31 Kondisi pergerakan dari objek s_armyEnemy | 95 |
| Gambar 4.32 Kondisi animasi hit muncul saat player menyerang..... | 95 |
| Gambar 4.33 Kondisi pause | 95 |
| Gambar 4.34 Kondisi menyerah | 96 |
| Gambar 4.35 Kondisi save game | 96 |
| Gambar 4.36 Kondisi skip story | 96 |
| Gambar 4.37 Event sheet pada EventScene1 | 97 |
| Gambar 4.38 Event sheet pada layout Episode..... | 98 |
| Gambar 4.39 Event sheet ketika dialog selesai kemudian NPC berjalan | 98 |
| Gambar 4.40 Event sheet ketika dialog selesai dan NPC tidak berjalan | 99 |
| Gambar 4.41 Event sheet ketika NPC memulai dialog langsung | 99 |
| Gambar 4.42 Event sheet ketika NPC memulai dialog dengan berjalan | 100 |
| Gambar 4.43 Event sheet pada layout 1 | 101 |
| Gambar 4.44 Event sheet pada layout Dungeon | 102 |
| Gambar 4.45 Event sheet pada layout 7..... | 102 |
| Gambar 4.46 Event sheet pada layout 9..... | 103 |
| Gambar 4.47 Event sheet pada layout 15..... | 103 |
| Gambar 4.48 Event sheet pada layout 18..... | 104 |
| Gambar 4.49 Event sheet pada layout 20..... | 104 |
| Gambar 4.50 Event sheet pada layout Choice | 105 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.51 Pemilihan Export Platform ke Cordova | 106 |
| Gambar 4.52 Tampilan Export Options | 106 |
| Gambar 4.53 Tampilan Cordova Options | 107 |
| Gambar 4.54 Tampilan Compile Aplikasi Menggunakan PhoneGap..... | 107 |
| Gambar 4.55 Tampilan Apk-Signer 1.8.5 | 118 |
| Gambar 4.56 Tampilan Input Keystore melalui PhoneGap | 118 |
| Gambar 4.57 Tampilan Unggah Aplikasi ke Playstore..... | 119 |
| Gambar 4.58 Tampilan Unggah Aplikasi ke Playstore..... | 120 |



INTISARI

Adventure game merupakan salah satu jenis aliran *game* dimana pemain mengontrol karakter utama dan menggunakannya untuk menyelesaikan serangkaian misi. Jenis *adventure game* mempunyai unsur-unsur cerita dan sifat unik yang dapat menarik perhatian pemainnya untuk memerankan seorang karakter dalam *game* tersebut.

Hal ini membuat terciptanya sebuah ide untuk membangun *adventure game* dengan konsep cerita didalamnya serta penerapan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) melalui 5 tahapan secara berurutan, yaitu tahapan penentuan ide, tahapan desain, tahapan penerapan, tahapan pengujian, dan tahapan publikasi. *Game maker* yang digunakan dalam membangun *game* ini adalah Construct 2.

Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa *game* The Hiro berjalan dengan baik tanpa ada kendala dan sudah layak untuk dimainkan oleh publik. Penggunaan metode GDLC sudah cukup efektif dan efisien dalam pengembangan *game* berjenis *Adventure* yang berbasis android. Selain dapat dijadikan sebagai media hiburan, *game* ini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan sumber referensi untuk penelitian berikutnya dimana logika penambahan cerita pada *game adventure* dapat dikembangkan melalui Construct 2.

Kata-kunci: *Android, Adventure, Game, GDLC, Construct 2.*

ABSTRACT

Adventure game is one type of flow game where players control the main characters and reserves to complete the mission. This type of adventure game that has an undoubted story and unique traits that can attract the attention of its players to portray a character in the game..

This created an idea to build adventure games with the concept of the story in it and the application of the Game Development Life Cycle (GDLC) method through 5 sequential stages, namely the stages of determining ideas, design stages, stages of implementation, testing stages, and stages of publication. The game maker used in building this game is Construct 2.

The final results of the study show that the game The Hiro runs well without any obstacles and is feasible to be played by the public. The use of the GDLC method has been quite effective and efficient in the development of Android-based Adventure type games. In addition to being used as an entertainment medium, this game can also be used as a learning media and reference source for subsequent research where the logic of adding stories to adventure games can be developed through Construct 2.

Keywords: *Android, Adventure, Game, GDLC, Construct 2.*

