

**PEMBUATAN GAME “ADA VIRUS” MENGGUNAKAN
APLIKASI UNITY**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

FADES PRASETYA NUGROHO

21.11.4323

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBUATAN GAME “ADA VIRUS” MENGGUNAKAN
APLIKASI UNITY**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

FADES PRASETYA NUGROHO

21.11.4323

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN *GAME* “ADA VIRUS” MENGGUNAKAN
APLIKASI UNITY**

yang disusun dan diajukan oleh

Fades Prasetya Nugroho

21.11.4323

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN GAME “ADA VIRUS” MENGGUNAKAN
APLIKASI UNITY

yang disusun dan diajukan oleh

Fades Prasetya Nugroho

21.11.4323

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Bambang Pulu Hartato, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302707

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS MU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : FADES PRASETYA NUGROHO
NIM : 21.11.4323

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Game “Ada Virus” Menggunakan Aplikasi Unity

Dosen Pembimbing : Bayu Setiaji, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Februari 2026

Yang Menyatakan,


Fades Prasetya Nugroho

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Game “Ada Virus” Menggunakan Aplikasi Unity dengan baik. Tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari pihak, penyusunan skripsi ini akan sulit untuk diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M Suyanto M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Kusrini, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Informatika yang telah memberikan ilmunya selama peneliti duduk di bangku perkuliahan.
6. Kedua orang tua, kakak, adik, dan seluruh keluarga peneliti yang memberikan doa dan dukungannya.

Akhir kata, peneliti berharap Allah SWT. Berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 18 Februari 2026

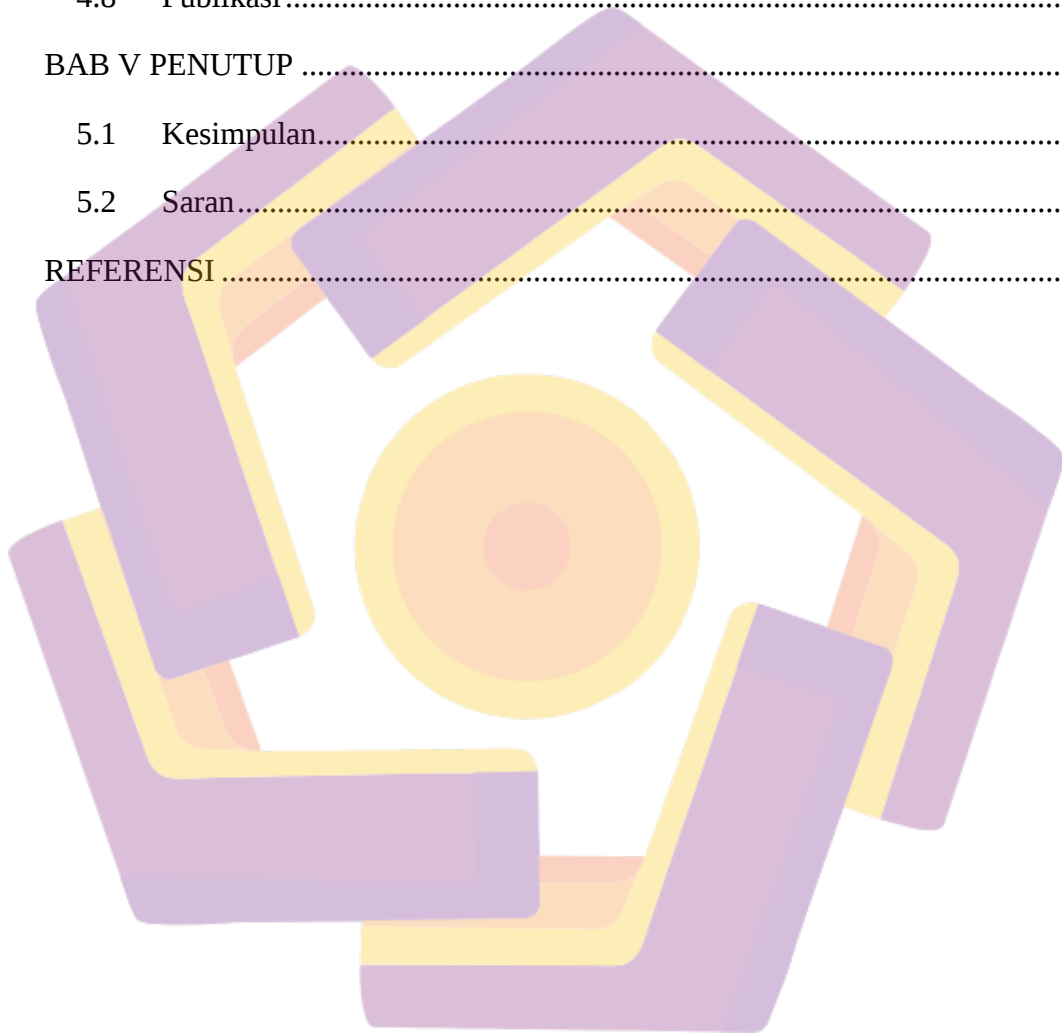
Fades Prasetya Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	2
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	2
1.5.2 Metode Pengembangan.....	3
1.5.3 Metode Evaluasi	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5

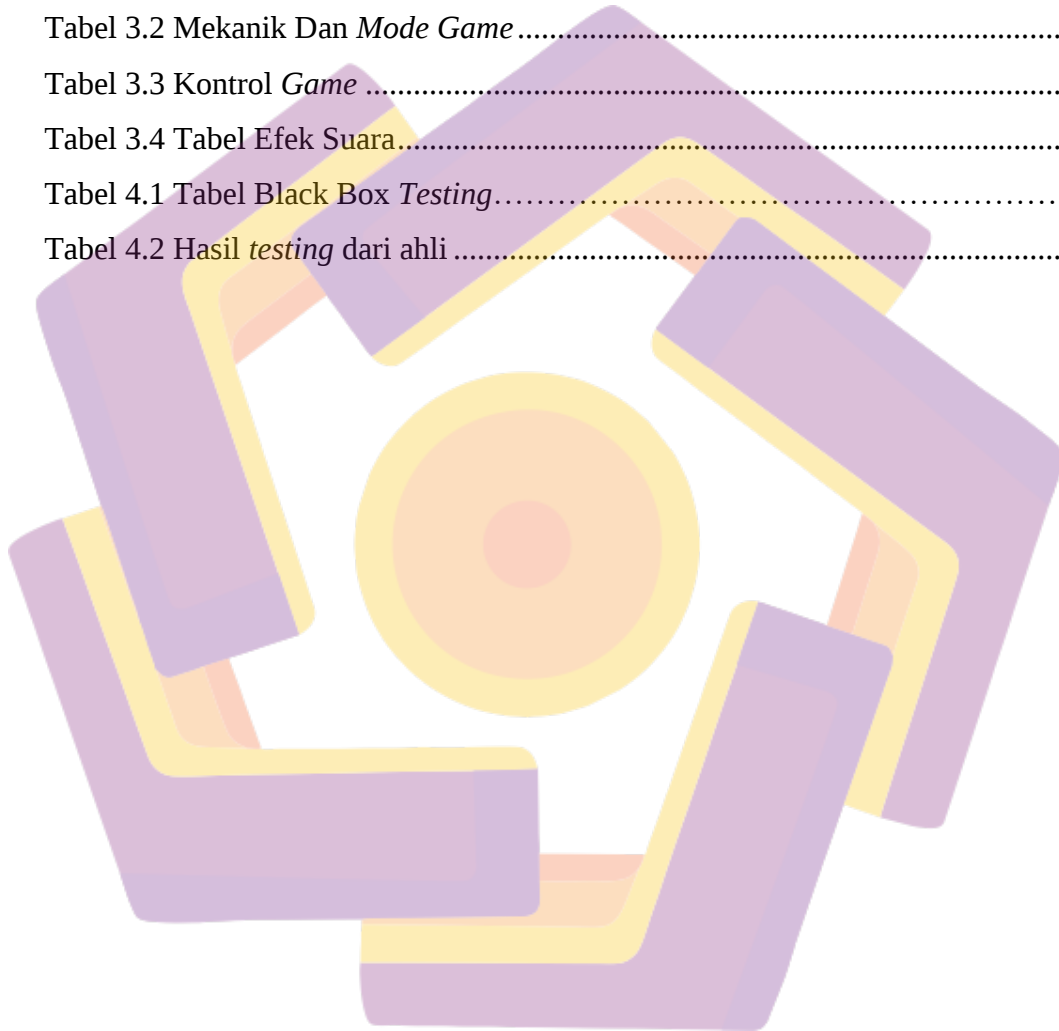
2.2	Konsep Dasar Game	9
2.2.1	Pengertian Game	9
2.2.2	Genre Game.....	10
2.2.4	Indie Game Development.....	20
2.2.5	Game Design Document.....	20
2.3	Perangkat Yang Digunakan.....	22
2.3.1	Unity	22
2.3.2	Visual Studio 2022	23
2.3.3	Blender	23
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1	Objek Penelitian	24
3.2	Metode Pengembangan.....	24
3.3	Cerita dan Karakter	25
3.2.1	Sinopsis.....	25
3.2.2	Karakter	25
3.3	Gameplay	26
3.3.1	Gameplay Mechanics.....	27
3.4	Kontrol	27
3.5	Art style	28
3.6	User Interface Design.....	28
3.7	Sound.....	31
3.8	Alat dan Bahan	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Implementasi Menu.....	33
4.2	Implementasi Karakter.....	34
4.3	Implementasi Enemy.....	37
4.4	Implementasi Tombol	38

4.4	Tes Fungsional	38
4.5	Testing	39
4.6	Kritik dan Saran	43
4.7	Testing Game Dari Ahli	43
4.8	Publikasi	44
BAB V PENUTUP		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	48
REFERENSI		50



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2 Kategori <i>Rating</i> ESRB.....	17
Tabel 2.3 Kategori <i>Rating</i> IGRS.....	19
Tabel 3.1 Tabel Karakter.....	26
Tabel 3.2 Mekanik Dan <i>Mode Game</i>	27
Tabel 3.3 Kontrol <i>Game</i>	27
Tabel 3.4 Tabel Efek Suara.....	31
Tabel 4.1 Tabel <i>Black Box Testing</i>	38
Tabel 4.2 Hasil <i>testing</i> dari ahli	43



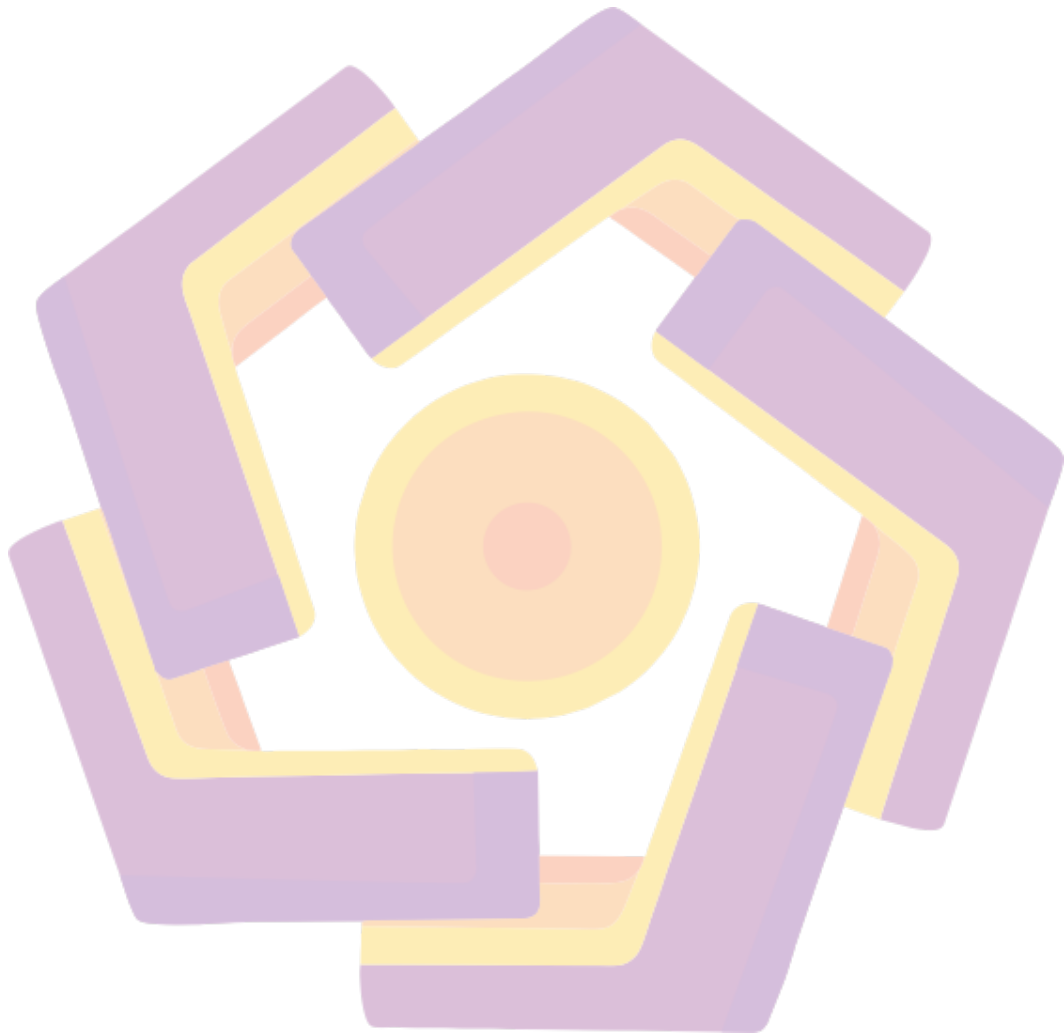
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 God Of War.....	10
Gambar 2.2 Assassins Creed.....	10
Gambar 2.3 Counter Strike	11
Gambar 2.4 <i>Point</i> Blank	11
Gambar 2.5 PUBG Mobile	11
Gambar 2.6 Black Myth Wukong.....	12
Gambar 2.7 Final Fantasy	12
Gambar 2.8 Tekken.....	12
Gambar 2.9 <i>Street</i> Fighter.....	13
Gambar 2.10 WWE.....	13
Gambar 2.11 Dragon Nest	13
Gambar 2.12 Genshin Impact	14
Gambar 2.13 <i>Chess Games</i>	14
Gambar 2.14 Sudoku	14
Gambar 2.15 Teka – Teki Kata.....	15
Gambar 2.16 PES 2021.....	15
Gambar 2.17 FIFA23	15
Gambar 2.18 MotoGP23	16
Gambar 2.19 Forza Horizon 5.....	16
Gambar 2.20 Need For Speed MostWanted	16
Gambar 3.1 User Interface Main Menu	28
Gambar 3.2 User Interface Arena	29
Gambar 3.3 User Interface Tentang.....	29
Gambar 3.4 User Interface Kontrol.....	30
Gambar 3.5 User Interface In-Game.....	31
Gambar 3. 6 User Interface Pause Menu	31
Gambar 4.1 Tampilan Main Menu	33
Gambar 4.2 Tampilan Pause Menu.....	34
Gambar 4.3 Karakter Billy.....	35

Gambar 4.4 pembuatan Animasi Pada Karakter	35
Gambar 4.5 Script Gerakan Karakter	36
Gambar 4.6 Munculnya Virus.....	37
Gambar 4.7 Script Munculin Virus.....	37
Gambar 4.8 Semua Tombol <i>Game</i>	38
Gambar 4.9 Persentase Jawaban Responden Soal ke-1	40
Gambar 4.10 Persentase Jawaban Responden Soal ke-2	40
Gambar 4.11 Persentase Jawaban Responden Soal ke-3	41
Gambar 4.12 Persentase Jawaban Responden Soal ke-4	42
Gambar 4.13 Persentase Jawaban Responden Soal ke-5	43
Gambar 4.14 Tampilan login itch.io	44
Gambar 4.15 Tampilan untuk uploading <i>game</i>	45
Gambar 4.16 Tampilan dashboard uploading project.....	46
Gambar 4.17 Tampilan akhir dasboard.....	46
Gambar 4.18 Tampilan View page	46

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

FPS	<i>First Person Shooter</i>
RPG	<i>Role playing game</i>



INTISARI

“Ada Virus” merupakan 3D *game* bergenre *arcade* pembuatannya memanfaatkan platform Unity. Proses pengembangan *game* dilakukan dengan menggunakan metode *Indie Game Development* yang dimana tahapannya perancangan ide, produksi, pengujian, hingga publikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan observasi. Sedangkan pengujian system dalam *game* ini menggunakan *black box testing*, pengujian oleh ahli, serta *beta testing* kepada 30 responden dengan menggunakan kuesioner.

Unity sangat membantu dalam penelitian ini karena menyediakan berbagai fitur pendukung pengembangan *game* 3D, mulai dari pengelolaan *asset*, hingga pengaturan mekanisme *control* dan logika permainan menggunakan bahasa pemrograman C#. Antarmuka Unity yang mudah dipahami membuat proses pembuatan *game* “Ada Virus” berjalan lebih efisien.

Hasil penelitian menunjukkan *game* “Ada Virus” berjalan dengan lancar, memiliki kontrol yang mudah dipahami, serta tampilan *visual* yang dinilai cukup baik oleh pengguna. Responden memberikan penilaian positif dan menyatakan *game* ini layak untuk dimainkan dan dipublikasikan. Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambahkan variasi musuh, fitur skor, dan peningkatan *visual* agar pengalaman bermain menjadi lebih menarik.

Kata kunci: *Game*, Unity, 3D, *Arcade*, C#.

ABSTRACT

“Ada Virus” is a 3D arcade game developed using the Unity platform. The game’s development process employed Indie Game Development methods, encompassing the stages of idea design, production, testing, and publication. Data collection was conducted through literature review and observation. The game’s system testing involved black box testing, expert testing, and beta testing with a questionnaire on 30 respondents.

Unity was very helpful in this research because it provides various features to support 3D game development, from asset management to setting up control mechanisms and game logic using the C# programming language. Unity’s easy-to-understand interface made the process of creating the game “Ada Virus” more efficient.

The research results show that the game “Ada Virus” runs smoothly, has easy-to-understand controls, and the visuals are considered quite good by users. Respondents gave positive reviews and stated that the game is worthy of being played and published. Further research could be developed by adding enemy variations, scoring features, and visual enhancements to make the gameplay experience more engaging.

Keyword: Game, Unity, 3D, Arcade, C#.