

GAME EDUKASI PENDAKIAN GUNUNG ARGOPURA BERBASIS ANDROID

Nama Mahasiswa : Samsul Arifin.
NIM : 185430009.
Pembimbing 1 : Ahmad Izzuddin, S.T., M.Kom.
Pembimbing 2 : Nuzul Hikmah, S.T., M.Kom.

ABSTRAK

Pendakian umumnya merujuk pada perjalanan panjang dan penuh semangat yang biasanya melewati jalan kecil di area pedalaman. Gunung Argopura merupakan salah satu tempat untuk melakukan sebuah pendakian. Gunung Argopura memiliki jalur terpanjang di pulau Jawa dengan panjang 62km. Tentunya sangat dibutuhkan persiapan untuk melakukan pendakian di Gunung Argopura. Diantaranya diharuskan mendaftar online, membawa surat keterangan sehat, mempersiapkan peralatan mendaki dan logistik serta fisik yang kuat. Tujuan dari penelitian ini membuat media edukasi pendakian Gunung Argopura berupa *game* yang dapat membantu memberikan informasi ketika ingin mendaki Gunung Argopura. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Game Development Life Cycle*. *Game Development Life Cycle* merupakan metode pembangunan dan pengembangan *game* yang memiliki beberapa tahapan yaitu *Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta, Releas*. *Game* ini dibangun menggunakan RPG Maker MV. *Game* ini adalah *Game* edukasi pendakian Gunung Argopura berbasis android sebagai media informasi dalam melakukan Pendakian Gunung Argopura.

Kata Kunci : *Game Development Life Cycle, RPG Maker MV, Game.*

ARGOPURA MOUNTAIN CLIMBING EDUCATIONAL GAME BASED ON ANDROID

Student Name : Samsul Arifin.
NIM : 185430009.
Advisor 1 : Ahmad Izzuddin, S.T., M.Kom.
Advisor 2 : Nuzul Hikmah, S.T., M.Kom.

ABSTRACK

Ascent generally refers to a long and vigorous journey that usually takes a small trail in the interior. Mount Argopura is one of the places to make a climb. Mount Argopura has the longest path on the island of Java with a length of 62km. Of course, preparation is needed to make the climb on Mount Argopura. Among them are required to register online, bring a health certificate, prepare climbing equipment and logistics and be physically strong. The purpose of this research is to create educational media for climbing Mount Argopura in the form of games that can help provide information when you want to climb Mount Argopura. The method used in this study is the Game Development Life Cycle method. Game Development Life Cycle is a game development and development method that has several stages, namely Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta, Release. This game is built using RGP Maker MV. This game is an android-based educational game for climbing Mount Argopura as a medium of information in climbing Mount Argopura.

Keywords: *Game Development Life Cycle, RPG Maker MV, Game.*