

Abstrak

Penulisan Proposal Proyek akhir ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembuatan game Permainan Tapping berbasis desktop yang berjudul “Gatca”. Asset yang dibuat bersifat 2D (2 Dimensi) yang meliputi pembuatan seluruh aspek game seperti karakter game, tombol, animasi *sprite* dan juga ilustrasi pada game. Game “Gatca” merupakan game *arcade* yang terinspirasi dari game “Flappy Bird” dimana setiap pemain dapat memainkannya secara *Multiplayer* dan diharuskan menghindari setiap rintangan. Permainan *Multiplayer* dapat meningkatkan seberapa lama pemain tidak merasa jenuh dengan memainkan permainan game tapping. Pengimplementasian Asset didukung dengan aplikasi Krita, Adobe Illustrator, Adobe After Effect yang mana setiap aplikasi memiliki fungsinya masing-masing dalam proses pembuatan asset game. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 71 responden yang dilakukan secara acak. Hasil pengujian yang menggunakan metode analisis *User Acceptance Test*, didapatkan hasil kepuasan pengguna terhadap asset 2 dimensi dengan persentase sebesar 83,68% dan komparasi menggunakan metode AHP untuk menentukan bobot nilai setiap variabel dengan hasil akhir sebesar 83,61% yang mana angka tersebut sudah melampaui dari game referensi “flappy bird” yang memiliki presentasi hasil sebesar 79,6%. Persentase tersebut didapatkan dari aspek penentu yang berdasar pada prinsip-prinsip desain, sehingga game Game asset Gatca secara visual sudah layak digunakan untuk game komersial, karena hasil komparasi menjadi parameter keberhasilan visualisasi game dari game referensi sebelumnya.

Kata kunci: Game Android, Tapping Game, Flat Design, Gatot Kaca

Keyword: Game Android, Tapping Game, Flat Design, Gatot Kaca