ABSTRAK

PEMBANGUNAN APLIKASI GAME 2D KABAYAN SAVING OUR CULTURES

Oleh

Wijaya Nurdiansah

10107450

Salah satu bentuk hiburan yang tidak asing dan memang banyak diminati dalam kehidupan kita adalah game. Game merupakan aplikasi yang tidak asing lagi bagi masyarakat dari segala lapisan. Namun perkembangan game itu sendiri saat ini masih didominasi oleh karakter-karakter dari luar seperti Amerika dan Jepang.

Kabayan merupakan salah satu karakter yang tepat untuk diangkat ke dalam media game, karena Kabayan merupakan karakter yang memiliki beragam keunikan. Selain itu juga hal ini merupakan salah satu bentuk untuk menjaga karakter si Kabayan agar tetap hidup dan diterima oleh generasi penerus yaitu anak-anak yang sudah mulai tidak mengenal tokoh-tokoh dari bangsa Indonesia, khususnya karakter Si Kabayan itu sendiri. Dari permasalahan inilah akan dibangun sebuah Aplikasi game 2D dengan judul game Kabayan Saving Our Cultures yang diharapkan dapat sedikit mengangkat tokoh atau karakter game yang diambil dari cerita rakyat Indonesia, khususnya provinsi Jawa Barat, yaitu Si Kabayan. Game ini dibangun dengan menggunakan OOP (Object Oriented Programming), serta Algoritma BFS (Breadth First Search) dan DFS (Depth First Search).

Hasil uji dari Aplikasi game 2D ini menunjukkan bahwa Aplikasi game bisa digunakan sebagai media untuk mengenalkan karakter-karakter Indonesia, khususnya provinsi Jawa Barat, yaitu Si Kabayan. Berdasarkan pada penggunaan judul game dan storyline yg dibangun di dalam game ini.

Kata Kunci : game, OOP (Object Oriented Programming), Algoritma BFS dan DFS, stroryline