

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk mengembangkan permainan berbasis Unity yang menampilkan sejarah perlawanan Sultan Matangaji terhadap penjajah Belanda. Permainan ini bertujuan menghidupkan kembali momen-momen penting dalam perjuangan Sultan Matangaji dan memberikan perspektif sejarah melalui media interaktif yang menarik bagi pengunjung museum. Dengan pendekatan yang imersif, permainan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap kisah heroik yang menjadi bagian penting dalam sejarah Cirebon. Pengembangan mencakup pembuatan skrip permainan, integrasi aset 3D dari tim 3D artist, dan desain antarmuka pengguna (UI) yang intuitif. Metode Rapid Game Development (RGD) diterapkan dalam tiga fase utama dengan enam aktivitas inti, yang mempertimbangkan faktor waktu dan biaya dengan memanfaatkan aset generik atau prefabrikasi untuk mempercepat proses.

Tools yang digunakan meliputi Unity Engine untuk pengembangan, Notepad++ untuk pengkodean, dan perangkat pengujian untuk memastikan kompatibilitas dengan berbagai platform. Hasil pengujian menunjukkan bahwa RGD mempercepat pengembangan meskipun dalam keterbatasan waktu dan anggaran. Permainan yang dihasilkan memberikan pengalaman pengguna interaktif dengan visualisasi yang imersif.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) yang melibatkan 18 partisipan. Hasilnya menunjukkan dimensi Tension/Annoyance memiliki skor terendah sebesar 0,78, diikuti Negative Affect sebesar 1,01. Dimensi Competence memperoleh skor 2,14, disusul oleh Sensory and Imaginative Immersion sebesar 2,18, sementara Positive Affect mendapatkan skor tertinggi 2,44. Hasil ini menandakan permainan bebas dari ketegangan dan emosi negatif, sekaligus memberikan pengalaman yang positif, imersif, dan meningkatkan kompetensi pengguna.

Kata Kunci: Unity, Game, Pengembangan, RGD, GEQ.