

ABSTRAK

Judul : Implementasi *Checkpoint System* pada *Game 2D Platformer*
"Cyber Infinity" Berbasis Windows dengan Menggunakan
Unity *Game Engine*
Nama : Sri Puji Astuti
Program Studi : Teknik Informatika

Game Cyber Infinity adalah sebuah permainan *platform* dengan fokus pada pertarungan yang cepat dan mengusung tema *cyberpunk*, dimana dunia futuristik dengan suasana distopia digabungkan dengan kehidupan rendah dan teknologi tinggi. Salah satu daya tarik utama dari permainan ini adalah kebebasan eksplorasinya yang dipadukan dengan pertarungan yang serba cepat. Namun, versi *prototype* sebelumnya mengalami beberapa masalah. Ketika *health point* karakter mencapai nol, karakter akan mati, tetapi kemajuan pemain tidak akan disimpan. Selain itu, tidak ada sistem pemulihan *health point* saat *health point* karakter berkurang, karena fitur *healing system* belum tersedia dalam permainan. Untuk mengatasi masalah ini, akan diimplementasikan sistem *save* dan *checkpoint*. Selain itu, musuh bertipe *ranged* yang menyerang dari jarak jauh akan ditambahkan ke dalam permainan guna meningkatkan variasi *gameplay*. Pengembangan *game Cyber Infinity* ini akan mengikuti model *Game Development Life Cycle* (GDLC) Heather Chandler yang terdiri dari tahapan pra-produksi, produksi, testing, dan pasca-produksi. Dengan penambahan fitur-fitur baru, pemain menjadi lebih mudah menjelajahi area di dalam *game*, dikarenakan sudah diterapkannya sistem *checkpoint* dan *heal*. Pemain juga dapat merasakan pengalaman bermain yang lebih maksimal, menarik, dan tidak membosankan karena kemajuan pemain akan tersimpan, serta adanya jenis musuh yang baru. Hal tersebut dibuktikan dari hasil indeks persentase rata-rata mengenai pengujian fitur, yakni sebesar 82,12% yang berarti *game Cyber Infinity* sudah layak dan berhasil memenuhi harapan pemain.

Kata kunci : *Cyber Infinity, game platform, checkpoint, GDLC*

ABSTRACT

Title : Checkpoint System Implementation in 2D Platformer Game
"Cyber Infinity" for Windows Using Unity Game Engine
Name : Sri Puji Astuti
Study Program : Informatics Engineering

Cyber Infinity is a platform game that focuses on fast-paced combat and embraces the cyberpunk theme, combining a futuristic dystopian world with low-life existence and high technology. One of the main attractions of this game is the freedom of exploration combined with intense battles. However, the previous prototype version encountered several issues. When the character's health points reach zero, the character dies, but the player's progress is not saved. Additionally, there is no health point recovery system in place as the healing feature is not yet available in the game. To address these issues, a save and checkpoint system will be implemented. Furthermore, ranged enemies attacking from a distance will be added to enhance gameplay variety. The development of the game Cyber Infinity will follow Heather Chandler's Game Development Life Cycle (GDLC) model, which consists of pre-production, production, testing, and post-production stages. With the addition of new features, players will find it easier to explore the in-game areas, due to the implementation of checkpoint and heal systems. Players can also experience a more optimal, engaging, and non-boring gaming experience because their progress will be saved, and there are new types of enemies. This is evidenced by the results of the average percentage index regarding feature testing, which is 82.12%, meaning that Cyber Infinity is now appropriate and has successfully met players' expectations.

Keywords : Cyber Infinity, game platform, checkpoint, GDLC