

ABSTRAK

Game (Permainan) adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik, sebagai cara belajar yang mengasyikan dan menyenangkan. *Gameplay Cooperative* (sering disingkat sebagai co-op) adalah kategori dalam video *game* yang memungkinkan pemain untuk bekerja sama sebagai rekan tim, biasanya terhadap satu atau lebih lawan AI (*Artificial intelligence*). *Parenting* (pola asuh anak) adalah proses membesarkan dan mendukung perkembangan fisik dan mental yang juga meliputi emosional, sosial, spiritual dan intelektual anak dari bayi hingga dewasa. Tentu saja tujuannya untuk menghasilkan generasi muda atau anak-anak yang cerdas, bukan saja cerdas intelektual tetapi juga cerdas emosional dan spiritualnya. Gaya pengasuhan anak pun memiliki peranan penting, anak yang mendapatkan pengasuhan yang baik, biasanya juga memiliki budi pekerti dan sopan santun yang baik dalam masyarakat. Perkembangan teknologi yang pesat membuat orang tua maupun anak lebih memilih untuk menghabiskan waktu mereka menggunakan *gadget*, sehingga terjadilah gap antara orang tua dan anak.

Game Cooperative dibuat dengan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*), yang diawali tahap inisiasi yang berisikan konsep awal untuk pembuatan *game*. Tahap kedua pra – produksi berisikan desain *game*. Tahap ketiga produksi berisikan penciptaan aset, pembuatan kode sumber, dan integrasi kedua elemen dan tahap keempat *testing* (Pengujian) berisikan menguji kegunaan *game*. Tools (alat) yang digunakan untuk membangun *game* ini adalah Unity Engine. Unity Engine memiliki *power* yang cukup untuk membangun *game* 3D dengan komponen – komponen dasar Unity seperti *network* sehingga mempermudah dalam pembangunan *game cooperative*.

Hasil dari tugas akhir ini berupa *game cooperative* bergenre *adventure* yang bernama Digitaler Spielplatz. Digitaler Spielplatz dikembangkan untuk membantu orang tua dan anak dalam hal komunikasi dan bekerja sama dengan cara menyelesaikan tantangan – tantangan yang ada di dalam *game*. Level – level yang telah di desain tidak semua dapat di implementasikan, dikarenakan adanya keterbatasan pemahaman pada Unity Engine.

Kata kunci: *Game Cooperative*, *Parenting*, Unity Engine.

ABSTRACT

Game is a form of human adjustment that is very useful to help children master anxiety and conflict, as a fun and fun learning. Cooperative Gameplay (often abbreviated as co-op) is a category in video games that allows players to work together as teammates, usually against one or more AI (Artificial intelligence) opponents. Parenting is the process of magnifying and supporting the physical and mental development that also includes the child's emotional, social, spiritual and intellectual from infancy to adulthood. The goal is to produce a young generation or intelligent children, not only intellectually intelligent but also emotionally and spiritually intelligent. Parenting style also has an important role, children who get good parenting, usually also have good manners and good manners in society. The rapid technological developments make parents and children prefer to spend their time using the gadget, so there was a gap between parents and children.

The Cooperative Game is made with the GDLC (Game Development Life Cycle) method, which begins with an initial stage of initial game creation. The second stage of pre-production contains game design. The third stage of production contains asset creation, source code creation, and integration of both elements and the fourth stage of testing (Testing) contains test of game usability. Tools (tools) used to build this game is Unity Engine. Unity Engine has enough power to build 3D games with basic components such as Unity network so that simplify the development of cooperative games.

The result of this final project is a cooperative game adventure genre called Digitaler Spielplatz. Digitaler Spielplatz was developed to help parents and children in communication and work together by solving the challenges that exist in the game. Levels that have been designed not all can be implemented, due to the limited understanding of Unity Engine.

Keywords: Cooperative Game, Parenting, Unity Engine.