

**PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF THE MOUSE DEER AND THE CROCODILE
DENGAN MENGGUNAKAN UNITY**

Muhammad Fikri Taufikillah¹, Nur Hayati², Andriningsih³

^{1,2,3}Universitas Nasional

taufikillah@gmail.com, nurhayati@civitas.unas.ac.id, andriningsih@civitas.unas.ac.id

Received: 18-02- 2026

Revised: 06-03-2026

Approved: 20-03-2026

ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk membuat game edukasi berbasis cerita rakyat Indonesia berjudul *The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile* menggunakan Unity Engine sebagai media hiburan sekaligus pembelajaran moral bagi anak-anak dan remaja. Game ini dikembangkan untuk membantu melestarikan budaya lokal melalui digitalisasi cerita rakyat Kancil dan Buaya agar tetap menarik dan relevan di era perkembangan teknologi digital. Metode penelitian yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu concept, design, obtaining material, assembly, testing, dan distribution. Proses pengembangan game dilakukan menggunakan Unity Engine dan Visual Studio dengan bahasa pemrograman C#. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan pengujian alpha untuk menguji fungsi sistem serta User Acceptance Test (UAT) menggunakan skala Likert terhadap 10 responden untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh fitur game dapat berjalan dengan baik sesuai fungsi yang dirancang, seperti menu permainan, kontrol karakter, sistem level, audio, dan tampilan antarmuka. Berdasarkan hasil UAT diperoleh total skor sebesar 402 yang termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga menunjukkan bahwa game dinilai menarik, mudah dimainkan, serta mampu menyampaikan pesan edukasi kepada pengguna. Simpulan dari penelitian ini adalah game *The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile* berhasil dikembangkan sebagai media edukasi interaktif berbasis Android yang mampu meningkatkan minat pengguna terhadap cerita rakyat Indonesia sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal melalui teknologi digital.*

Kata Kunci: Game Edukasi, Cerita Rakyat, Unity Engine, Android

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk warisan budaya tak benda yang diwariskan secara turun-temurun melalui tradisi lisan di masyarakat. Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat yang mencerminkan nilai budaya, norma sosial, serta identitas lokal yang berbeda-beda. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter karena di dalamnya terkandung pesan moral yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cerita rakyat yang sangat populer di Indonesia adalah kisah Kancil dan Buaya. Cerita tersebut dikenal luas oleh masyarakat karena menggambarkan kecerdikan, keberanian, dan kemampuan berpikir cepat dalam menghadapi situasi sulit. Nilai-nilai moral tersebut penting untuk dikenalkan kepada generasi muda sebagai bagian dari pembentukan karakter sejak dini (Khaerudin et al., 2023).

Di tengah perkembangan teknologi digital yang sangat pesat, minat generasi muda terhadap media tradisional seperti buku cerita dan dongeng mulai mengalami penurunan. Anak-anak dan remaja saat ini lebih tertarik menggunakan media interaktif seperti permainan digital atau game dibandingkan membaca cerita secara konvensional. Fenomena ini menjadi tantangan dalam upaya pelestarian budaya lokal, khususnya cerita rakyat Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur hiburan dan edukasi agar cerita rakyat tetap relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah mengadaptasi cerita rakyat ke dalam bentuk game digital berbasis multimedia interaktif

(Prayoga et al., 2022). Game edukasi dinilai efektif sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar, konsentrasi, serta interaksi pengguna melalui pengalaman visual dan audio yang menarik. Penggunaan game sebagai media edukasi juga dapat membantu pengguna memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, game edukasi mampu meningkatkan daya ingat pemain terhadap pesan moral atau informasi yang disampaikan dalam permainan. Pengembangan game berbasis Android saat ini semakin berkembang karena perangkat smartphone mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja (Habdi & Supardi, 2021).

Dalam proses pengembangan game, penggunaan game engine menjadi salah satu faktor penting untuk menghasilkan aplikasi yang optimal dan interaktif. Unity merupakan salah satu game engine yang banyak digunakan dalam pengembangan game 2D maupun 3D karena memiliki fitur yang lengkap, mendukung berbagai platform, serta menyediakan antarmuka yang mudah dipahami oleh pengembang. Unity juga mendukung penggunaan bahasa pemrograman C# yang memiliki performa baik dan fleksibel dalam pengembangan aplikasi multimedia interaktif (Anshori, 2022). Selain itu, Unity mampu menghasilkan tampilan visual, animasi, dan pengelolaan audio yang lebih menarik sehingga sangat cocok digunakan dalam pengembangan game edukasi berbasis cerita rakyat (Sinaga et al., 2024). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Unity dalam pengembangan game edukasi memberikan hasil yang efektif dan menarik bagi pengguna. Penelitian yang dilakukan oleh Febrian dan Nilamsari (2024) menunjukkan bahwa Unity Engine mampu menghasilkan game berbasis Android dengan tampilan interaktif dan navigasi yang mudah digunakan. Penelitian lain oleh Reza dan Nilmada (2022) juga menjelaskan bahwa integrasi Unity dan bahasa pemrograman C# dapat menghasilkan game animasi yang responsif serta memiliki performa yang baik pada perangkat mobile. Selain itu, penelitian oleh Pramono dan Verawati (2024) membuktikan bahwa optimasi game menggunakan algoritma tertentu dapat meningkatkan performa permainan sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih baik.

Pengembangan game edukasi berbasis cerita rakyat juga dapat menjadi salah satu bentuk pelestarian budaya lokal di era globalisasi (Ramadan & Widyani, 2025).. Digitalisasi cerita rakyat melalui media game mampu memperkenalkan kembali budaya Indonesia kepada generasi muda dengan pendekatan yang lebih modern dan menarik. Selain menjadi sarana hiburan, game edukasi berbasis budaya lokal dapat memperkuat identitas nasional dan meningkatkan rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia interaktif, penyampaian nilai-nilai moral dalam cerita rakyat dapat dilakukan secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional (Wibowo et al., 2021). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat game berjudul *The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile* menggunakan Unity Engine sebagai media edukasi dan hiburan yang mengangkat cerita rakyat Kancil dan Buaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam proses pengembangan game *The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile*. Metode MDLC dipilih karena dinilai sesuai untuk pengembangan aplikasi multimedia interaktif seperti game edukasi berbasis Android. Metode ini memiliki tahapan yang sistematis mulai dari perencanaan konsep hingga distribusi aplikasi sehingga dapat

membantu proses pengembangan game menjadi lebih terstruktur dan efisien. Selain itu, metode MDLC mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan interaksi pengguna ke dalam satu aplikasi yang interaktif (Ramadan & Widyani, 2025). Dalam penelitian ini, game dikembangkan menggunakan Unity Engine sebagai *game engine* utama dan Visual Studio sebagai media penulisan kode program dengan bahasa pemrograman C#.

- 1) Tahap pertama dalam metode MDLC adalah *concept* atau konsep. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan dan tujuan pembuatan game. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis cerita rakyat Indonesia dengan tema Kancil dan Buaya sebagai media hiburan sekaligus pembelajaran moral bagi anak-anak dan remaja. Konsep permainan dirancang agar mampu memberikan pengalaman bermain yang menarik namun tetap mempertahankan unsur edukasi dan budaya lokal. Target pengguna dalam penelitian ini adalah anak-anak, remaja, dan masyarakat umum yang memiliki ketertarikan terhadap game edukasi berbasis cerita rakyat. Selain menentukan target pengguna, pada tahap ini juga dilakukan penentuan genre permainan, alur cerita, karakter utama, desain level, serta mekanisme permainan (*gameplay*) yang akan diterapkan pada game.
- 2) Tahap kedua adalah *design* atau perancangan. Pada tahap ini dilakukan proses desain antarmuka (*user interface*), desain karakter, desain level permainan, serta perancangan alur sistem game menggunakan flowchart dan use case. Antarmuka game dirancang sederhana dan mudah dipahami pengguna agar pemain dapat mengoperasikan game dengan nyaman. Tampilan menu utama terdiri atas tombol *Play*, *Option*, *Credit*, dan *Exit* yang dirancang untuk mempermudah navigasi pengguna. Selain itu, perancangan level dilakukan dengan menyesuaikan alur cerita rakyat Kancil dan Buaya sehingga pemain dapat mengikuti jalan cerita sambil menyelesaikan tantangan dalam permainan. Desain visual juga dibuat menggunakan konsep animasi 2D agar lebih menarik bagi pengguna anak-anak. Pada tahap ini dilakukan pula perancangan sistem kontrol karakter seperti tombol gerak kanan, kiri, lompat, dan sistem *game over* ketika pemain gagal menyelesaikan tantangan.
- 3) Tahap ketiga adalah *obtaining material* atau pengumpulan bahan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan seluruh kebutuhan multimedia yang digunakan dalam pengembangan game. Bahan yang dikumpulkan meliputi gambar karakter Kancil dan Buaya, desain latar belakang (*background*), ikon tombol, efek suara, musik latar, serta materi cerita rakyat yang digunakan sebagai dasar alur permainan. Sumber materi diperoleh dari berbagai referensi digital dan dilakukan penyesuaian agar sesuai dengan konsep game edukasi yang dikembangkan. Pengumpulan bahan dilakukan dengan mempertimbangkan kualitas visual dan audio agar dapat meningkatkan pengalaman bermain pengguna.
- 4) Tahap keempat adalah *assembly* atau proses pembuatan aplikasi. Pada tahap ini seluruh bahan multimedia yang telah dikumpulkan kemudian diintegrasikan ke dalam Unity Engine untuk membangun game secara keseluruhan. Proses pengembangan dilakukan menggunakan Unity versi 3.7.0 dan Visual Studio 2021 dengan bahasa pemrograman C#. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan scene, pengaturan animasi karakter,

implementasi kontrol pemain, pengaturan audio, pembuatan sistem level, serta implementasi logika permainan menggunakan script C#. Selain itu, dilakukan pengaturan collision, physics, dan navigasi karakter agar permainan dapat berjalan secara interaktif dan responsif pada perangkat Android. Tahap assembly juga mencakup proses penggabungan seluruh elemen multimedia sehingga menghasilkan game yang utuh sesuai rancangan sebelumnya.

- 5) Tahap berikutnya adalah *testing* atau pengujian. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah seluruh fungsi dalam game telah berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan sistem. Dalam penelitian ini digunakan dua jenis pengujian yaitu pengujian alpha dan *User Acceptance Test* (UAT). Pengujian alpha dilakukan secara langsung oleh pengembang dengan menguji setiap fitur dan tombol pada game seperti tombol *Play*, *Pause*, *Resume*, *Restart*, kontrol karakter, audio, dan perpindahan level. Tujuan pengujian alpha adalah untuk memastikan tidak terdapat kesalahan fungsi (*bug*) pada aplikasi. Selanjutnya dilakukan pengujian UAT menggunakan kuesioner skala Likert terhadap 10 responden dari berbagai kalangan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap game yang dikembangkan. Aspek yang diuji meliputi tampilan antarmuka, kemudahan penggunaan, fungsi tombol, efek animasi, kualitas audio, tingkat kesulitan permainan, dan nilai edukasi yang terdapat dalam game. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game memperoleh skor total sebesar 402 yang termasuk dalam kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa game telah berjalan sesuai harapan pengguna.
- 6) Tahap terakhir adalah *distribution* atau distribusi. Pada tahap ini game yang telah selesai dikembangkan dan diuji kemudian diekspor ke dalam format Android Package Kit (APK) agar dapat diinstal pada perangkat Android. Distribusi dilakukan sebagai bentuk implementasi akhir dari aplikasi yang telah dibuat sehingga dapat digunakan oleh pengguna secara langsung. Selain proses publikasi aplikasi, tahap distribusi juga mencakup evaluasi dan pengumpulan umpan balik dari pengguna sebagai bahan pengembangan lebih lanjut. Dengan menerapkan metode MDLC, proses pengembangan game *The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile* dapat dilakukan secara terstruktur mulai dari tahap konsep hingga distribusi sehingga menghasilkan aplikasi game edukasi yang interaktif, menarik, dan mampu mendukung pelestarian cerita rakyat Indonesia di era digital.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Setelah tahap konsep, tahap desain, tahap pengumpulan bahan, dan tahap pembuatan, tahap implementasi game *The Legend Of The Mouse Deer and Crocodile* di android dimulai. Tahap ini dibuat berdasarkan tahap perancangan desain.

Interface

Aplikasi ini memiliki antarmuka yang sesuai dengan rancangan. Aplikasi ini membutuhkan spesifikasi smartphone Android. Menu awal aplikasi ini memiliki enam menu scene yang dapat dipilih pengguna, masing-masing dengan fitur tertentu.

1) Tampilan Menu

Jika pengguna ingin memulai permainan secara instan, mereka dapat memilih tombol "Play". Credit dan tombol Keluar ada di tampilan menu utama berisikan referensi ataupun memberikan informasi tentang siapa saja yang terlibat dalam pembuatan game. Selain itu, tombol keluar digunakan untuk meninggalkan game.

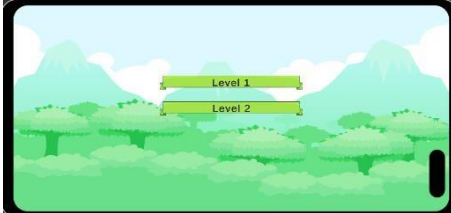


Gambar 1. Tampilan Menu

2) Tampilan Level Menu

Pada tampilan Level Menu, terdapat sebuah Pilihan Level Menu Ketika pemain menekan tombol tersebut Level 1 yang ada di pusat atas. Ketika tombol Level 1 di tekan user akan langsung masuk ke Level 1. Begitupun ketika user menekan tombol Level 2 user akan di arahkan langsung ke tahapan Level 2. Gambar bisa dilihat pada gambar dibawah ini Pada tampilan Level Menu, terdapat sebuah Pilihan Level Menu ketika pemain menekan tombol Level 1 di tengah atas. Ketika tombol Level 1 di tekan user akan langsung masuk ke Level

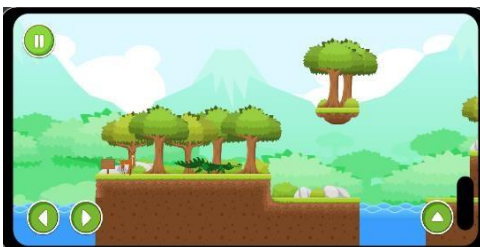
1. Begitupun ketika user menekan tombol Level 2 user akan di arahkan langsung ke tahapan Level 2. Gambar bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan Menu

3) Tampilan Stage Game

Di tampilan stage game, karakter dapat digerakkan dengan tombol kiri dan kanan. sedangkan tombol panah ke atas digunakan untuk melompat. Dan ketika player terjatuh atau mengenai Crocodile pop up game over akan muncul. Selanjutnya tombol pause, untuk hentikan permainan. Berikut adalah tampilan dari permainan Stage.



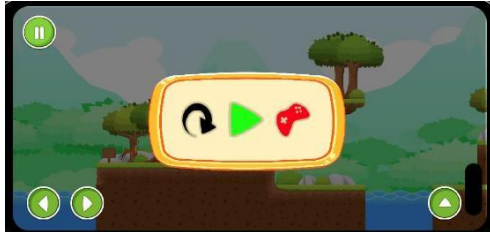
Gambar 3. Tampilan Stage Game

4) Tampilan Option

Pada menu opsi Credit, saat menekan tombol opsi atau gambar jeda. Akan muncul pengaturan restart game. Setelah itu, tekan tombol "resume" untuk melanjutkan game dan melihat gambar di gambar.

5) Tampilan Menu Pause

Beberapa tombol di tampilan menu Pause termasuk tombol untuk resume, tombol untuk memulai, tombol opsi, dan tombol untuk keluar atau keluar. Setelah game dihentikan, background game akan menjadi tidak terlihat lagi. Ketika game dipause, tombol resume digunakan untuk melanjutkan game, Tombol restart digunakan untuk mengulang tahap dari awal, dan tombol opsi mengatur suara. Tombol keluar digunakan untuk keluar dari game.



Gambar 4. Tampilan Menu Pause

6) Tampilan Menu keluar

Di pojok kiri atas menu utama ada tombol exit game. Ketika player menekan tombol exit, akan muncul sebuah pilihan jika pilihtidak, pemain akan tetap berpartisipasi dalam game.Game akan dihentikan secara instan jika Anda memilih Ya.

Penulis menguji game secara langsung dengan menjalankan semua fungsinya dan mencatat hasilnya dalam tabel. Hasil pengujian alpha dapat ditemukan di sini:

7) Alpha Menu

Tabel 1.
Tampilan Menu

asus uji	Langkah Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil uji
Tombol Play	Tekan Tombol icon Play	Menampilkan pilihan Menu Level 1 - 2	Berhasil
Tombol Credit	Tekan Tombol icon Credit	Menampilkan scene Credit	Berhasil
Tombol Quit	Tekan Tombol icon Keluar	Menampilkan Kofirmasi keluar ya atau tidak	Berhasil

Pada tabel diatas, yang diuji adalah tombol Play, Credit, dan Quit yang terletak di menu utama game. Kami menguji semua tombol tersebut dan mereka berhasil.

8) Menu Stage Game

Tabel 2. Stage Game

Kasus uji	Langkah pengujian	Hasil yang di harapkan	Hasil uji
Backgrou nd	Memaink an Gamenya	Backgrou nd ikut bergerak saatPlayer bergerak	Berhasil

Tombol Kiri	Tekan Tombol Kiri	Player bergerak ke Kiri	Berhasil
-------------	-------------------	-------------------------	----------

Pada tabel 2 Penulis menguji bahwa semua tombol yang ada di game stage, termasuk tombol gerak kiri dan kanan, tombol lompat, dan tombol pause, berfungsi dengan baik.

9) Menu Pause

Tabel 3. Menu Pause

Kasus uji	Langka h Penguji an	Hasil yang diharapka n	Hasil uji
Tomb ol Resu me	Tekan Tombo Resum e	Game dapat berjalan Kembali	Berhasil
Tomb ol Restar t	Tekan Tombo Restart	Game dapat di ulang dari awal	Berhasil
Tomb ol Optio n	Tekan Tombo Option	Menampil kan setting Volume	mings oon

Penulis kemudian menguji menu pause untuk tabel. Menu pause termasuk tombol resume, tombol restart, dan tombol opsi masing-masing, dan masing-masing tes berhasil.

User Acceptance Test (UAT)

Dilakukan uji penerimaan pengguna (UAT). untuk mengetahui sejauh mana *game* yang dibuat *userfriendly* atau sudah sesuai bagi pengguna dengan melalui survei melalui kuesioner. Kuesioner yang digunakan adalah Skala Likert. Penulis membuat tabel tanggapan dari 10 responden secara acak dari berbagai kalangan.

Keterangan Tabel 4.5

SS menunjukkan Sangat Setuju, S menunjukkan Setuju, B menunjukkan Biasa, TS menunjukkan Tidak Setuju, dan STS menunjukkan Sangat Tidak Setuju. Penulis melakukan pengolahan data responden dengan mengalikan jumlah dari setiap opsi pilihan tanggapan dengan bobot yaitu SS=5, S=4, B=3, TS=2, STS=1 yang kemudian dijumlahkan.

1. Dari pertanyaan pertama didapat total nilai
 $(3 \times 5) + (6 \times 4) + (1 \times 3) = 42$
2. Dari pertanyaan kedua didapat total nilai
 $(2 \times 5) + (6 \times 4) + (2 \times 3) = 40$
3. Dari pertanyaan ketiga didapat total nilai
 $(6 \times 5) + (3 \times 4) + (1 \times 3) = 45$
4. Dari pertanyaan keempat didapat total nilai

$$(5 \times 5) + (3 \times 4) + (2 \times 3) = 43$$

5. Dari pertanyaan kelima didapat total nilai

$$(1 \times 5) + (4 \times 4) + (3 \times 3) + (2 \times 2) = 34$$

6. Dari pertanyaan keenam didapat total nilai

$$(5 \times 5) + (3 \times 4) + (2 \times 3) = 43$$

7. Dari pertanyaan ketujuh didapat total nilai

$$(2 \times 5) + (8 \times 4) = 42$$

8. Dari pertanyaan kedelapan didapat total nilai

$$(5 \times 5) + (5 \times 4) = 45$$

9. Dari pertanyaan kesembilan didapat total nilai

$$(8 \times 5) + (1 \times 4) + (1 \times 3) = 47$$

10. Dari pertanyaan kesepuluh didapat total nilai

$$(1 \times 5) + (2 \times 4) + (2 \times 3) + (1 \times 2) = 21$$

Kemudian setelah penulis mendapatkan total di setiap pertanyaan, langkah selanjutnya adalah dijumlahkan untuk mendapatkan skor.

$$\text{Total skor} = 40 + 42 + 45 + 43 + 34 + 43 +$$

$$42 + 45 + 47 + 21 = 402$$

Setelah penulis melihat total skor yang didapat adalah 402, maka skor ini berada pada skor yang sangat positif. Kesimpulan yang didapat penulis setelah melakukan pengujian adalah bahwa program aplikasi telah berjalan sesuai yang penulis harapkan.

Tabel 4. UAT

No.	Pertanyaan	SS	S	B	TS	STS
Antarmuka						
1	Tampilan game menarik?	3	6	1	0	0
2	Kombinasi penggunaan warna dalam game tepat?	2	6	2	0	0
3	Perpaduan warna teks dan background tepat?	6	3	1	0	0
Fungsional						
4	Tombol yang terdapat dalam game berfungsi dengan baik?	5	3	2	0	0
5	Efek animasi game berfungsi dengan baik?	1	4	3	2	0
6	Suara pada game terdengar baik?	5	3	2	0	0
7	Highscore berfungsi dengan baik?	2	8	0	0	0
8	Game memiliki pesan edukasi?	5	5	0	0	0
Kemudahan Pengguna						
9	Game mudah dimainkan?	8	1	1	0	0
10	Level terlalu sulit terselesaikan?	1	2	2	1	0

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, game edukasi berbasis cerita rakyat berjudul *The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile* berhasil dikembangkan menggunakan Unity Engine dan bahasa pemrograman C# dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Game yang dibuat mampu berjalan dengan baik pada perangkat Android dengan seluruh fitur utama seperti menu permainan, kontrol karakter, sistem level, audio, dan tampilan antarmuka berfungsi sesuai rancangan berdasarkan hasil pengujian alpha. Selain itu, hasil User Acceptance

Test (UAT) terhadap 10 responden memperoleh skor total sebesar 402 yang termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga menunjukkan bahwa game dinilai menarik, mudah dimainkan, memiliki fungsi yang berjalan dengan baik, serta mampu menyampaikan pesan edukasi kepada pengguna. Dengan demikian, game ini dapat menjadi media hiburan sekaligus media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan minat generasi muda terhadap cerita rakyat Indonesia serta mendukung pelestarian budaya lokal melalui teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, I. F. (2022). Perancangan Game “Last Night” Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Responsif*, 4(2), 168–172. <https://doi.org/10.51977/jti.v4i2.807>
- Febrian, R., & Nilamsari, F. (2024). Rancang Game The Journey: Sistem Informasi Pengenalan Kampus Berbasis Android Menggunakan Unity Engine. *Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence*, 2(2), 107–122. <https://doi.org/10.24815/j-sign.v2i02.41846>
- Habdi, & Supardi, R. (2021). Pembentukan Game Balap Kelinci dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19–26. <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>
- Khaerudin, M., Srisulistiwati, D. B., & Warta, J. (2023). Pengembangan Game Edukasi Hinterweltlern Berbasis RPG (Role Playing Game) Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 100–110. <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.741>
- Pramono, S., & Verawati, I. (2024). Optimasi Performa Game Dungeon Escape Menggunakan Algoritma A-Star. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 4(2), 136–145. <https://doi.org/10.47134/jacis.v4i2.96>
- Prayoga, D., Rusdiana, L., & Yedithia, F. (2022). Pengembangan Game 2D Platformer “Virus Must Die” Berbasis Android Menggunakan Unity. *Jurnal Saintekom*, 12(2), 200–209. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v12i2.340>
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2025). Pengembangan Game First Person Shooter Berbasis Web Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1), 1154–1159. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i1.12643>
- Reza, F., & Nilmada, M. (2022). Pembentukan Game Animasi Bekelan Menggunakan Unity dan C# Berbasis Android. *UG JURNAL*, 16(12), 58–68.
- Sinaga, D. C. P., Sianipar, B., Marpaung, E. A. P., Lubisndra, R. H., & Amalliaendra, D. N. (2024). Edukasi Pembuatan Game 3D Menggunakan Aplikasi Unity di SMA Methodist Binjai. *Community Development Journal*, 5(6), 11590–11594. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i6.38065>
- Wibowo, D. W., Triswidrananta, O. D., & Putri, A. M. H. (2021). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan untuk Media Pembelajaran dengan Metode Multiple Marker. *Jurnal Sistem dan Informatika*, 16(1), 43–48. <https://doi.org/10.30864/jsi.v16i1.404>