

ABSTRAKSI

Universitas Surabaya (Ubaya) adalah universitas terkemuka di Surabaya yang mempunyai prestasi bola basket, baik prestasi ditingkat regional hingga tingkat nasional. Meskipun Ubaya mempunyai segudang prestasi yang telah diraih, belum banyak yang mengenal tim basket Ubaya dan prestasi Ubaya terutama dikalangan siswa SMA. Ubaya juga memiliki pelatihan basket bagi siswa SMA yaitu *coaching clinic* dimana pada kegiatan *coaching clinic* ini merupakan kegiatan yang mengenalkan tim basket Ubaya dan prestasi serta ada pelatihan bagi siswa dan SMA, namun *coaching clinic* yang diadakan tidak menyeluruh pada sekolah yang ada sehingga dibutuhkan media berupa game interaktif untuk mengenalkan tim basket dan prestasi Ubaya yang berjudul *University of Surabaya Basketball Association 2014 (USBA2014)*. Pada pembuatan game USBA 2014 ini dibutuhkan teori bola basket, game komputer, game casual, dan multimedia interaktif. Pada pembuatan game ini memakai karakter tim bola basket Ubaya sehingga siswa SMA dapat mengenal tim basket Ubaya. Desain yang dibuat adalah desain karakter, desain lapangan, desain warna, dan desain tampilan halaman. Software yang digunakan adalah adobe illustrator, adobe photoshop, dan adobe flash CS6. Setelah melakukan uji coba melalui pre test dan post test kepada siswa SMA, dapat disimpulkan bahwa game USBA 2014 ini dapat menjadi media pengenalan tim bola basket Universitas Surabaya.

Kata Kunci: Game Casual, Universitas Surabaya, USBA 2014.

