

ABSTRAKSI

Abstrak- Nonogram termasuk *puzzle* logika dimana pemain harus menebak suatu deret kotak dengan warna berdasarkan angka yang tertera. Berdasarkan penelitian, nonogram memiliki fungsi untuk meningkatkan fungsi eksekutif dalam otak, meningkatkan kemampuan *multitasking*, dan meningkatkan fokus dalam melakukan pekerjaan. Saat ini, masyarakat lebih memilih untuk memainkan *game action* dibandingkan dengan nonogram, oleh karena itu dibuatlah kombinasi permainan nonogram dengan *game action* untuk menarik minat pemain *game action*. *Game* kombinasi tersebut bernama *Guess the Gold*. Dalam pembuatan *game Guess the Gold* ini digunakan dasar teori seperti *game puzzle*, *game action*, *puzzle* nonogram dan *AGE Framework*. Analisis masalah dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada penggemar *game action* untuk mengetahui faktor ketidaktertarikan mereka terhadap *game puzzle*. Analisis media sejenis dilakukan terhadap *game* yang mengkombinasikan unsur *action* dan *puzzle*. Dilakukan juga analisa *prototype* untuk mengetahui apakah mekanik *game* sudah cukup baik untuk dimainkan. Desain yang dilakukan dalam pembuatan *game* ini yaitu desain visual, desain karakter, desain level, desain *environment*, desain ikon, desain logo dan desain tombol. Proses implementasi visual dan program menggunakan *Adobe Animate CC 2015*. Uji coba dilakukan dalam 2 tahap, yaitu verifikasi dan validasi. Verifikasi bertujuan untuk mengecek apakah *game* dapat berjalan dengan baik, sementara validasi bertujuan untuk mengetahui apakah tujuan pembuatan *game* telah terpenuhi. Setelah proses uji coba, dapat disimpulkan bahwa *game Guess the Gold* berhasil menarik minat penggemar *game action* terhadap *game puzzle* nonogram.

Kata kunci: *Guess the Gold, Nonogram, Puzzle, Game Action*

Abstract- Nonogram is a logic puzzle where player must fill a row or column of box with colors, depending on number outside the puzzle box. Research claims that nonogram has functions such as increasing executive function in brain, increasing multitasking ability and increasing focus at work. These days, people prefer to play action game rather than nonogram puzzle, thus a game that combines both nonogram and action game is created. This game's purpose is to make action game player more interested to play nonogram. This game is called *Guess the Gold*. In the making of *Guess the Gold*, some theory is used such as theory about puzzle-game, action-game, nonogram puzzle and AGE Framework. Then, problem analysis is done by giving questionnaire to action game players to find out the factor that made them to have little interest in playing puzzle game. Media analysis is done by doing research for games that combines puzzle and action feature simultaneously. There is also prototype analysis to know if the mechanic of this game is good enough to be played. There is design process for this game like visual, character, level, environment, icon, logo and button design. Implementation for both visual and programming is done by using Adobe Animate CC 2015 software. Trials are done in 2 ways, they are verification and validation. Verification helps to know if this game works well, while the purpose of validation is to know if this game reached its goal. After trial process, it can be concluded that *Guess the Gold* game can makes action-game player interested to play nonogram puzzle.

Keywords: Guess the Gold, Nonogram, Puzzle, Action Game