

Abstrak

Tujuan penelitian, ialah untuk mengembangkan *game* berbasis HTML5 dan menggunakan *engine* Enchant.js yang dapat berjalan di banyak *platform*, menjadikan sebuah referensi tentang pembuatan *game* berbasis HTML5 dan tentunya menciptakan kesenangan tersendiri kepada *user* dalam bermain *game*. Metode perancangan yang dilakukan dengan merancang tampilan antar muka dengan *storyboard*, merancang *game design* dan merancang sistem dengan UML. Analisis terdiri dari analisis *game* sejenis dan kebutuhan *user*. Hasil yang dicapai adalah terciptanya *game* bergenre *action* dengan nama Ozan The Lobak Shooter serta terpenuhinya tujuan dimana *game* ini mampu untuk dijalankan pada berbagai *platform* dan *device*. Dan terpenuhinya kebutuhan *user* pada *game* yang memiliki cerita dan *gameplay* menarik serta gaya permainan yang singkat. Simpulan yang didapat adalah Ozan The Lobak Shooter merupakan *game* yang memiliki *gameplay*, tingkat kesulitan dan alur cerita yang menarik, serta mampu digunakan dalam berbagai jenis perangkat. Navigasi yang mudah untuk dijangkau serta gaya permainan yang singkat dan memiliki *user interface* yang baik.

Kata Kunci:

Action Game, HTML5, Multiplatform, Enchant.Js.