

## **Abstrak**

*Game* adalah sebuah permainan video yang digunakan sebagai alat hiburan sehari-hari yang bisa digunakan secara individu atau dalam sebuah kelompok kecil yang biasanya dibatasi antara 2 hingga 4 pemain. Dengan perkembangan teknologi sekarang *Game* sudah mengalami banyak perkembangan. Baik dari grafis, storyline yang dibangun dan lain sebagainya. *Flappy bird* biasanya hanya memainkan *Game* tersebut dalam waktu singkat dikarenakan *Game* nya monoton, kemudian hanya bisa bermain seorang diri. Oleh karena itu, dalam penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah *Game* tapping 2D berbasis *Desktop* dengan inovasi dan *improvement* yang baru pada Tapping *Game* 2-Dimensi yang diberi judul “Gatca” atau Gatot kaca dengan menggunakan metodologi Arnold Hendrick’s GDLC (*Game Development Life Cycle*). Permainan ini berbasis *Desktop* dan dikembangkan menggunakan *Software Unity3D*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dapat mengimplementasikan *MultiPlayer*, *Game* mekanik *Score*, *Koin*, *Obstacle*, *Point Health* dan juga 3 Stage Area Bermain ke dalam *Game* “Gatca”.

Kata kunci: *Desktop Games*, *Flappy bird*, *MultiPlayer Game*, *Software Unity*

*Keyword: Desktop Games, Flappy bird, MultiPlayer Game, Unity Software*