

*Abstrak— Video game merupakan media hiburan yang dapat diakses pada berbagai perangkat dari telpon genggam hingga komputer, dan konsol game. Video game juga dimainkan oleh berbagai kalangan umur, mulai dari anak-anak hingga dewasa, dengan genrenya masing-masing. Perkembangan industri game yang sangat cepat membuka banyak lapangan kerja di berbagai bidang dan diperkirakan akan mencapai nilai pasar USD 583,96 miliar pada akhir tahun 2030. Video game juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pelatihan ilmu tertentu yang dikemas sebagai media hiburan atau yang juga dikenal dengan istilah serious games. Pada penelitian ini kami mengembangkan sebuah permainan bernama “Malam Kliwon” sebagai media hiburan yang juga dapat membantu meningkatkan fokus dan pengambilan keputusan dari pemain. Penelitian ini mengusulkan metode pengembangan game yang menggabungkan Game Development Life Cycle (GDLC), Black Box Testing, dan User Experience Testing (UEQ). GDLC terdiri dari enam tahap yaitu: Inisiasi, Pre-production, Production, Testing, Beta, dan Release. Aplikasi "Malam Kliwon" dikembangkan menggunakan game engine Unity dan Blender untuk pembuatan aset game. Berdasarkan dari hasil pengujian Black Box Testing, semua fitur yang diimplementasikan dapat berjalan dengan baik dengan hasil pengujian 100% pada semua fitur. Selain itu, aplikasi kami mencapai skor positif di hampir semua aspek UEQ, termasuk daya tarik (1,660), kejelasan (1,750), efisiensi (1,905), ketepatan (1,310), stimulasi (1,220), dan kebaruan (0,520).*

*Kata Kunci— Game Development, Video Game, Unity, Game Development Life Cycle*