

ABSTRAK

Game Adventure merupakan *game* yang cukup menyenangkan sebab memuat banyak sekali kejutan dan rintangan-rintang. *Game* ini menjadi *game* yang cukup diminati oleh masyarakat karena adanya misi-misi dan tantangan membuat adrenalin seorang gamer meningkat, tapi dibalik sebuah *game* yang menyenangkan untuk dimainkan perlunya sebuah cerita yang dimuat didalamnya, kurangnya *game* dengan muatan lokal di Indonesia, seperti contoh cerita Raden Kian Santang, dia adalah seorang panglima perang kerajaan Pajajaran yang terkenal sebagai kesatria sakti pada masa itu, dari latar belakang yang diuraikan diatas penulis berkeinginan untuk membuat sebuah *game* *adventure* Raden Kian Santang berbasis 3D, agar masyarakat dapat juga merasakan sebuah *game* yang memiliki muatan lokal didalamnya. Penulis dalam membangun *game* tersebut menggunakan aplikasi Unity dan menggunakan aplikasi Blender untuk membuat model 3D nya, dari kritikan dan saran dari tester akhirnya *game* *adventure* Raden Kian Santang berhasil dibuat dengan 5 Level, memiliki tantangan yang berbeda dan semakin menarik di setiap levelnya, sedangkan menurut tester *game* Raden Kian Santang yang dibuat oleh penulis sudah cukup memuaskan dan sudah bisa dipublikasikan ke masyarakat.

Kata Kunci: Petualangan Raden Kian Santang, *Game* 3D