

RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 7
"RETURN TO VILLAGE STORY" BERBASIS AKSI
PETUALANGAN

SKRIPSI NON REGULAR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

AHRUL ZAENI MUHTAR

18.82.0518

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 7
"RETURN TO VILLAGE STORY" BERBASIS AKSI
PETUALANGAN

SKRIPSI NON REGULAR
untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi

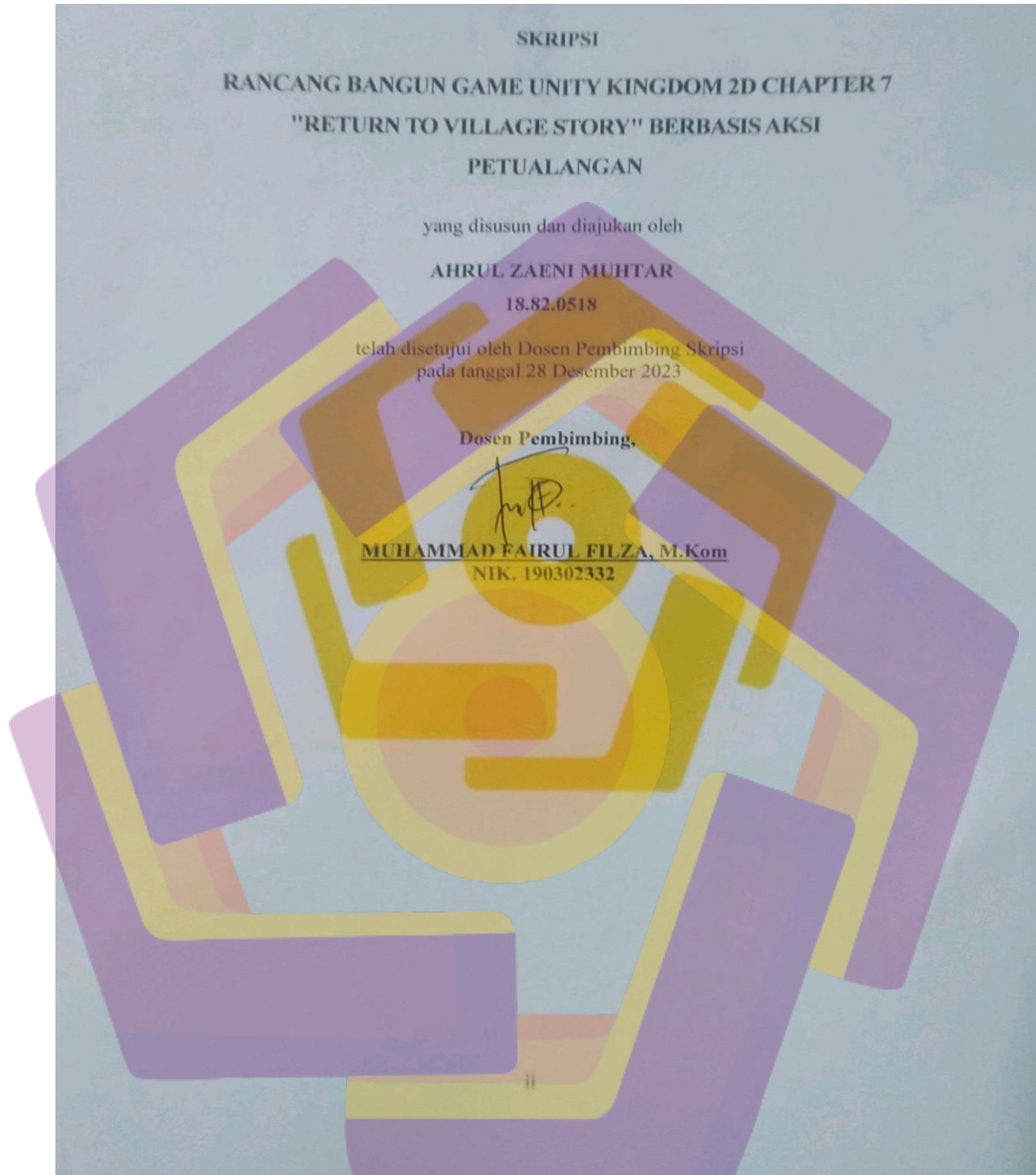


disusun oleh
AHRUL ZAENI MUHTAR
18.82.0518

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 7
"RETURN TO VILLAGE STORY" BERBASIS AKSI
PETUALANGAN**

yang disusun dan diajukan oleh
AHRUL ZAENI MUHTAR
18.82.0518
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Desember 2023

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Bhanu Sri Nugraha, M.Kom</u> NIK. 190302164		
<u>Haryoko, S. Kom., M. Cs.</u> NIK. 190302286		
<u>M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom</u> NIK. 190302332		

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Desember 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom,
NIK. 190302096

iii

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ahrul Zaeni Muhtar
NIM : 18.82.0518

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 7 "RETURN TO VILLAGE STORY" BERBASIS AKSI PETUALANGAN

Dosen Pembimbing : Muhammad Fairul Filza, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 28 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Ahrul Zaeni Muhtar

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, Tuhan Penguasa alam yang telah memberikan saya berkat dan mengabulkan segala permohonan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul “Rancang Bangun Game Unity Kingdom 2D Chapter 7 “Return to Village Story” Berbasis Aksi Petualangan” sesuai dengan apa diharapkan oleh penulis. Dengan rasa bangga penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dengan selesai tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Sugito dan Alm. Ibu Pujiani yang telah banyak memberi dukungan baik moral maupun material sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas segala bimbingan dan bantuan dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang telah diberikan selama ini.
4. Terima kasih kepada Fahrudin Huseini, Mudi Kurniawan, Felix Gibran, Aria Wangsa Bimantara, Andika Pramadana, Gunarto Surya, Aditya Akbarsyah Basuki, Prizky Irawan, Denny Ary Setiawan, Adhan Nourman Hakim, Adly Fathur Ichsani Kameswara dan teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, Terima kasih telah menemani masa Lelah dan susah dari awal memasuki jenjang kuliah hingga sekarang.
5. Seluruh anggota 18-S1TI-05 yang berisikan mahasiswa yang juga telah membantu dalam pembelajaran dari awal hingga sekarang. Terima kasih telah menjadi tempat untuk mengumpulkan ilmu, pengalaman dan pembelajaran hidup bagi saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan karunia, berkat dan rezeki sehingga penulis mampu menyelesaikan “Rancang Bangun Game Unity Kingdom 2D Chapter 7 “Return to Village Story” Berbasis Aksi Petualangan”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih terhadap semua pihak yang sangat berpengaruh dan mempunyai andil besar dalam proses penyelesaian studi skripsi ini, penulis sampaikan kepada orang tua tercinta yang sudah memberi doa dan motivasi kepada penulis.

Terima kasih juga kepada Bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom, sebagai pembimbing yang telah membantu dan menuntun dalam menyelesaikan penelitian ini

Semua yang penulis capai pada saat ini, tidak akan mampu menyaingi atau menggantikan semua yang telah mereka berikan kepada penulis. Kepada teman-teman yang membantu penulis serta senantiasa memberikan pengalaman dan tempat berbagi cerita kepada penulis.

Akhir kata, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kelalaian dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Penulis berharap bisa mendapat kritik dan saran yang membangun agar ke depannya bisa menjadi lebih baik lagi.

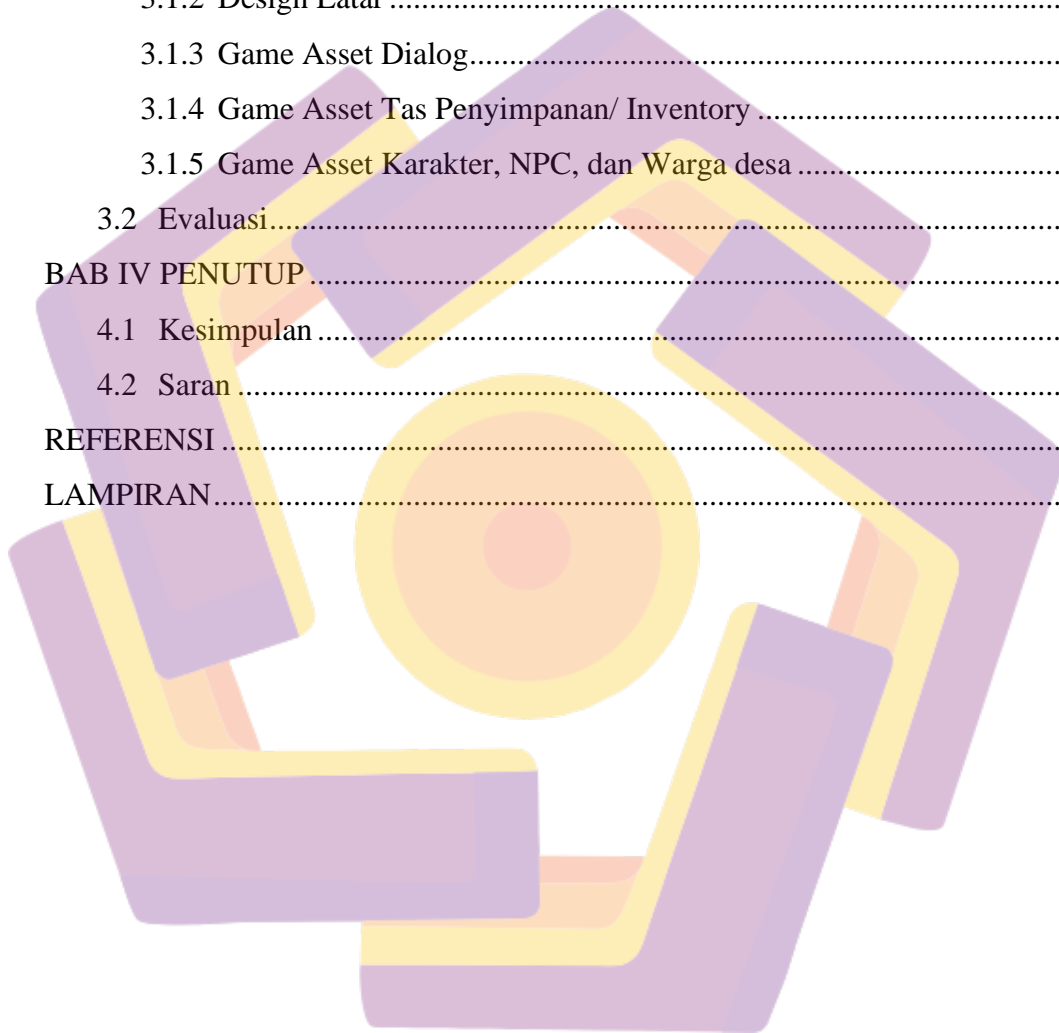
Yogyakarta, 20 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

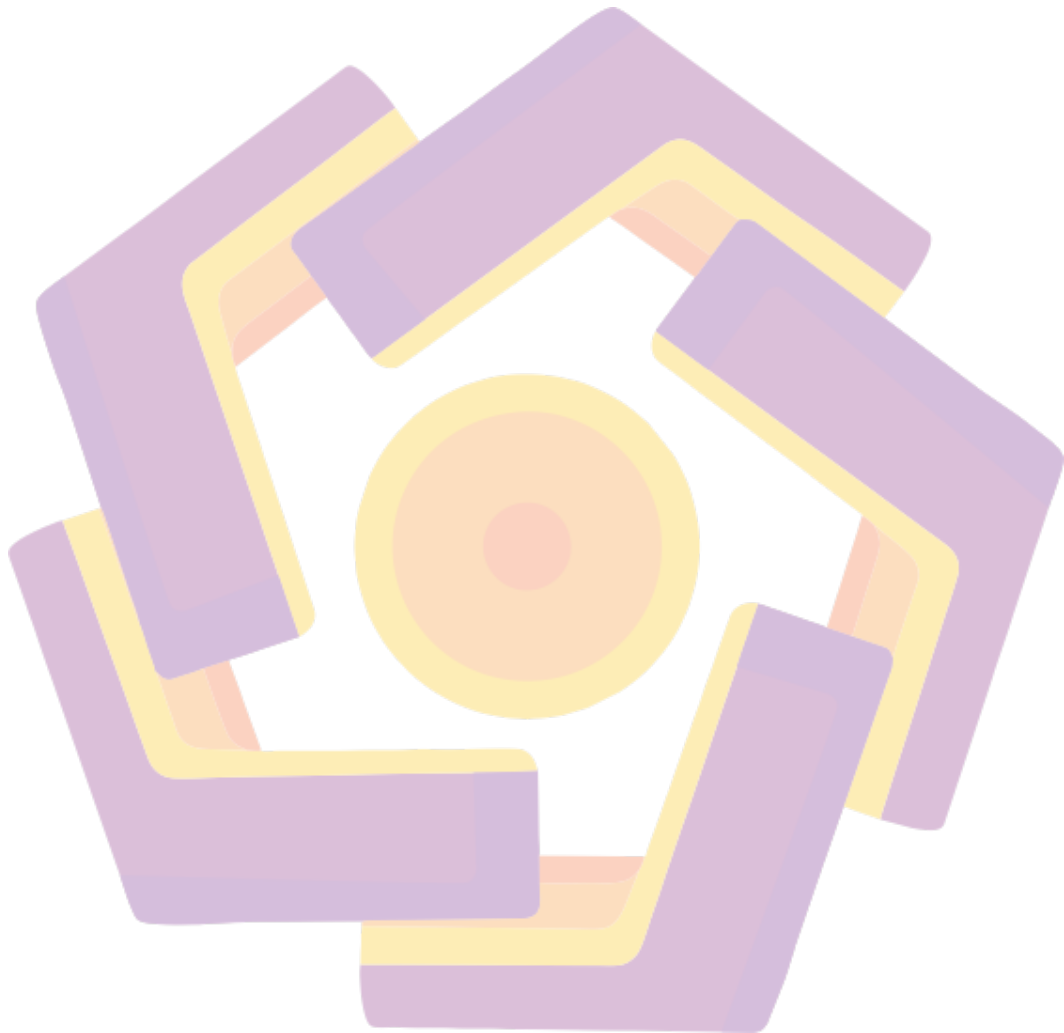
JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Teori Asset Game	3
2.2 Pengumpulan Data.....	3
2.3 Analisa Kebutuhan.....	3
2.3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional	4
2.3.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional	4
2.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	5
2.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	5
2.3.2.3 Kebutuhan Brainware	5
2.4 Aspek Produksi	6
2.4.1 Aspek Kreatif	6

2.4.2 Aspek teknis	6
2.5 Pra produksi	7
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	9
3.1 Produksi	9
3.1.1 Eksplorasi	9
3.1.2 Design Latar	13
3.1.3 Game Asset Dialog	14
3.1.4 Game Asset Tas Penyimpanan/ Inventory	17
3.1.5 Game Asset Karakter, NPC, dan Warga desa	19
3.2 Evaluasi	23
BAB IV PENUTUP	24
4.1 Kesimpulan	24
4.2 Saran	24
REFERENSI	25
LAMPIRAN	26



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuatan Game	5
---	---

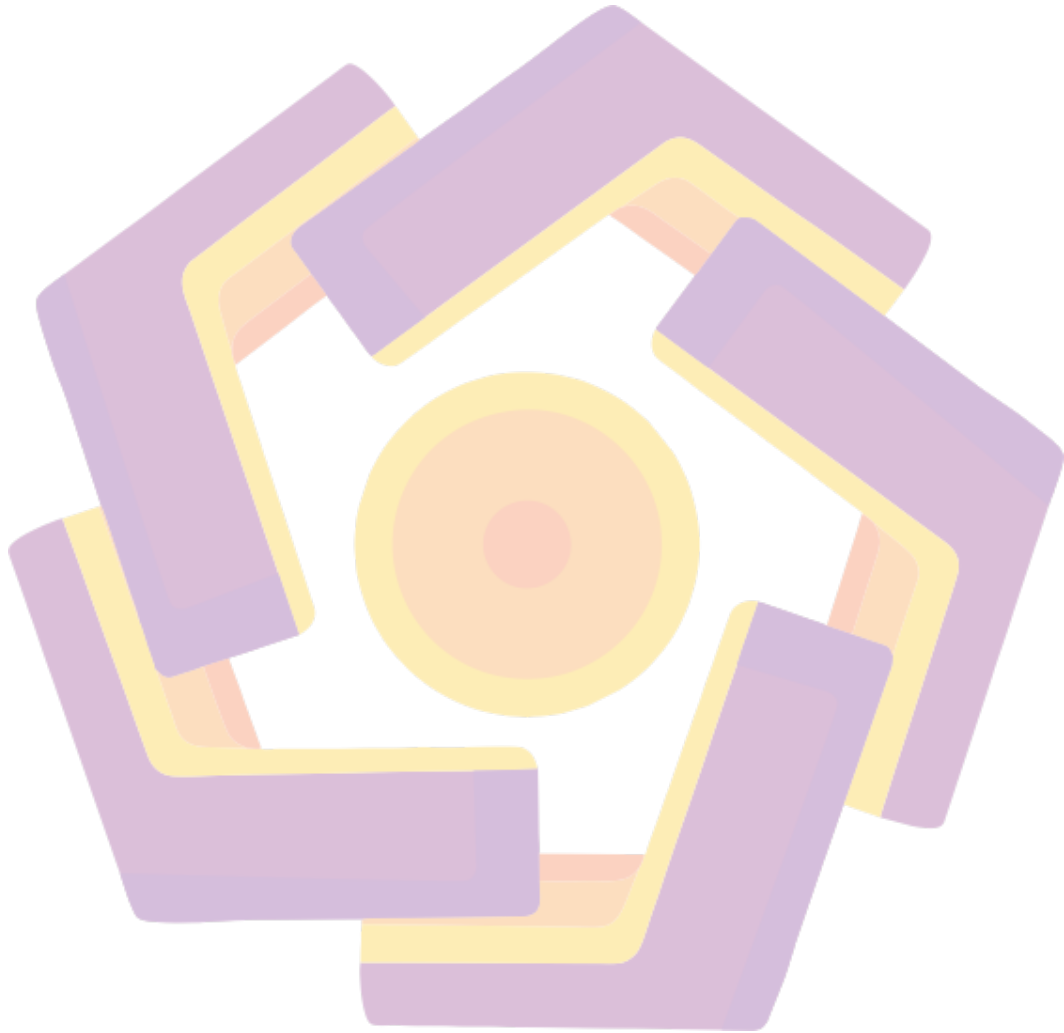


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Maps Return to Village Story	8
Gambar 3. 1 Object Explore	10
Gambar 3. 2 Movement Keyboard.....	11
Gambar 3. 3 Script Explore 1	11
Gambar 3. 4 Script Explore 2	12
Gambar 3. 5 Script Explore 3	12
Gambar 3. 6 Contoh Eksplorasi	13
Gambar 3. 7 Maps yang belum di potong.....	14
Gambar 3. 8 Maps yang sudah terpotong menggunakan Tile Palette.....	14
Gambar 3. 9 Script dialog active ke dalam object npc yang sudah dibuat	15
Gambar 3. 10 Object dialog, text speaker dan text dialog	15
Gambar 3. 11 Text dialog yang sudah penulis buat.....	16
Gambar 3. 12 Contoh hasil interaksi dialog player dengan npc	16
Gambar 3. 13 Tas penyimpanan saat melakukan quest mengambil item	17
Gambar 3. 14 Script quest mengambil item/ looting 1	18
Gambar 3. 15 Script quest mengambil item/ looting 2	18
Gambar 3. 16 Main karakter adalah seorang perempuan.....	19
Gambar 3. 17 NPC Blacksmith.....	20
Gambar 3. 18 Warga desa 1	20
Gambar 3. 19 Warga desa 2	21
Gambar 3. 20 NPC Mayor	21
Gambar 3. 21 NPC Farmer	22
Gambar 3. 22 NPC Oracle guild	22
Gambar 3. 23 NPC Scout pengintai	23
Gambar 3. 24 Hasil Evaluasi.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Ahmad Zaid Rahman.....	26
Lampiran 1. 2 Muhammad Arbi Hamam.....	26
Lampiran 1. 3 Muhammad Fairul Filza	27



INTISARI

Game pada umumnya digunakan untuk hiburan, sehingga saat memainkan sebuah game pemainnya akan merasa senang. Game tidak bisa dimainkan jika tidak adanya game asset. Game asset merupakan semua kebutuhan yang diperlukan dalam rangka perancangan sebuah *game* itu sendiri. *Asset game* dapat berupa *character, object, sound effect, maps, environment* dan sebagainya. Sehingga sebuah game akan sulit terealisasi jika belum memiliki *game asset*. Dalam Pembuatan *game asset* membutuhkan *hardware* yang mumpuni serta *software* yang mendukung untuk merancang *game asset unity kingdom 2D*.

Hasil karya tulis ini bertujuan untuk membuat sebuah karya berjudul *rancang bangun game unity kingdom 2d chapter 7 "Return to Village Story"* berbasis aksi petualangan dengan memanfaatkan fitur yang ada dalam *software* Unity versi 2022.3.13f1 dan Microsoft Visual Studio 2022 versi 17.8.1. Penulis menggunakan beberapa fitur yang ada di Unity untuk membuat rancang bangun *game asset* yang berjudul *Return to Village Story*. Penulis berharap semoga hasil karya ini dapat menjadi pembelajaran maupun referensi rancang bangun *game asset* 2D dalam sebuah game maupun pembuatan karya tulis lainnya.

Kata kunci: Game, Unity, Microsoft Visual Studio, RPG

ABSTRACT

Games are generally used for entertainment, so that when playing a game the player will feel happy. The game cannot be played if there are no game assets. Game assets are all the requirements needed in order to design a game itself. Game assets can be characters, objects, sound effects, maps, environments and so on. So it will be difficult to realize a game if you don't have game assets. Making game assets requires qualified hardware and software that supports designing Unity Kingdom 2D game assets.

The aim of this paper is to create a work entitled Unity Kingdom 2D game design chapter 7 "Return to Village Story" based on action adventure by utilizing the features in Unity software version 2022.3.13f1 and Microsoft Visual Studio 2022 version 17.8.1. The author used several features in Unity to design a game asset entitled Return to Village Story. The author hopes that the results of this work can be a lesson and reference for the design of 2D game assets in a games and the creation of other written works.

Keyword: Games, Unity, Microsoft Visual Studio, RPG