

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game umumnya digunakan untuk hiburan, sehingga memainkan sebuah *game* akan membuat senang pemainnya. RPG (*Role Playing Games*) adalah salah satu genre *game* yang paling diminati di dunia. Pada genre RPG, memungkinkan pemain untuk melakukan interaksi dengan npc warga dan menyelesaikan *quest* untuk meningkatkan *power* dan *level* pemain [1].

Asset game adalah semua kebutuhan atau bahan – bahan yang diperlukan dalam rangka perancangan sebuah *game* itu sendiri. *Asset game* dapat berupa *character, object, sound effect, maps, environment* dan sebagainya.

Penulis akan mengembangkan dan berfokus pada *asset game* yang akan digunakan pada bagian *maps* yang berjudul "*Return to Village Story*" yang akan berfokus pada cerita dengan *blacksmith*. Bercerita dimana sang karakter utama menemui seorang penempa atau bisa disebut dengan *blacksmith* untuk meminta *blacksmith* membuatkan beberapa *equipment* atau perlengkapan untuk melindungi diri dari para monster di luar kota. Namun sebelum membuatkan *equipment blacksmith* meminta pada karakter utama untuk memberikan sebuah pesan kepada mayor untuk mencari beberapa bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan senjata.

Dalam rancang bangun *game unity kingdom* 2D ini, penulis membutuhkan beberapa referensi dalam pembuatan alur cerita dan misi yang digunakan dalam merancang *game* ini, seperti *Perfect World, Dragon Nest, Harvest Moon, Toram Online*, dan *Zenonia Online*. Pada *chapter 1 Return to Village Story* mempunyai tujuan, yaitu bertemu dan berbicara dengan *blacksmith* karena sang karakter utama membutuhkan beberapa barang yang bisa di dapatkan dari *blacksmith* dengan cara membantu *blacksmith* mengirimkan pesan kepada mayor dan membantu untuk mengumpulkan beberapa *item* yang diperlukan oleh *blacksmith*. Melihat adanya kebutuhan *asset game*, maka akan di fokuskan pada cerita petualangan di desa *blacksmith*.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat skripsi dengan judul *Bagaimana rancang bangun game unity kingdom 2d chapter 7 "Return to Village Story" berbasis aksi petualangan.*

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka penulis membuat rumusan penelitian ini adalah : *Bagaimana rancang bangun game unity kingdom 2d chapter 7 "Return to Village Story" berbasis aksi petualangan?*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah *rancang bangun game unity kingdom 2d chapter 7 "Return to Village Story" berbasis aksi petualangan.*
2. Pembuatan asset game pada aksi game yang berjudul *Return to Village Story.*
3. Pengujian dilakukan oleh ahli *asset 2D* dari *MSV Studio.*
4. Yang diuji adalah kebutuhan *asset 2D* dalam kebutuhan sebuah *game.*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang bangun *asset game unity kingdom 2D pada chapter 7 "Return to Village Story" berbasis aksi petualangan.*
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program S1 Prodi Teknologi Informasi.