

**RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 3  
DESOLATE VILLAGE STORY BERBASIS AKSI PETUALANGAN.**

**SKRIPSI NON REGULAR (MAGANG ARTIST)**

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



disusun oleh

**ADLY FATHUR ICHSANI KAMESWARA**

**17.82.0202**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 3  
DESOLATE VILLAGE STORY BERBASIS AKSI PETUALANGAN.**

**SKRIPSI NON REGULAR (MAGANG ARTIST)**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**ADLY FATHUR ICHSANI KAMESWARA**

**17.82.0202**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 3  
DESOLATE VILLAGE STORY BERBASIS AKSI PETUALANGAN.

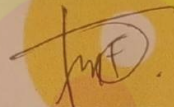
yang disusun dan diajukan oleh

**ADLY FATHUR ICHSANI KAMESWARA**

17.82.0202

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Desember 2023

Dosen Pembimbing,



Muhammad Fairul Filza, M.Kom  
NIK. 190302332

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 3  
DESOLATE VILLAGE STORY BERBASIS AKSI PETUALANGAN

yang disusun dan diajukan oleh

**ADLY FATHUR ICHSANI KAMESWARA**

17.82.0202

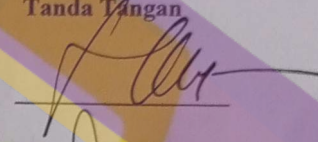
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Desember 2023

**Susunan Dewan Penguji**

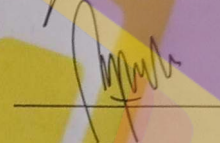
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

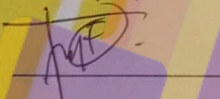
**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**  
NIK. 190302096



**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164



**Muhammad Fairul Filza, M.Kom**  
NIK. 190302332



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Desember 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Adly Fathur Ichsani Kameswara  
NIM : 17.82.0202

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 3  
DESOLATE 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, 27 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Adly Fathur Ichsani Kameswara

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 3 DESOLATE VILLAGE STORY BERBASIS AKSI PETUALANGAN”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan segala dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam program Puntadewa serta pembuatan skripsi penulis.
5. Bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam Pembuatan Projek Game.
6. Admin dan Asisten dosen selaku pembimbing dalam program Puntadewa yang diselenggarakan oleh MSV Studio.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu saling mendukung satu sama lain dalam perjuangan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 27 Desember 2023

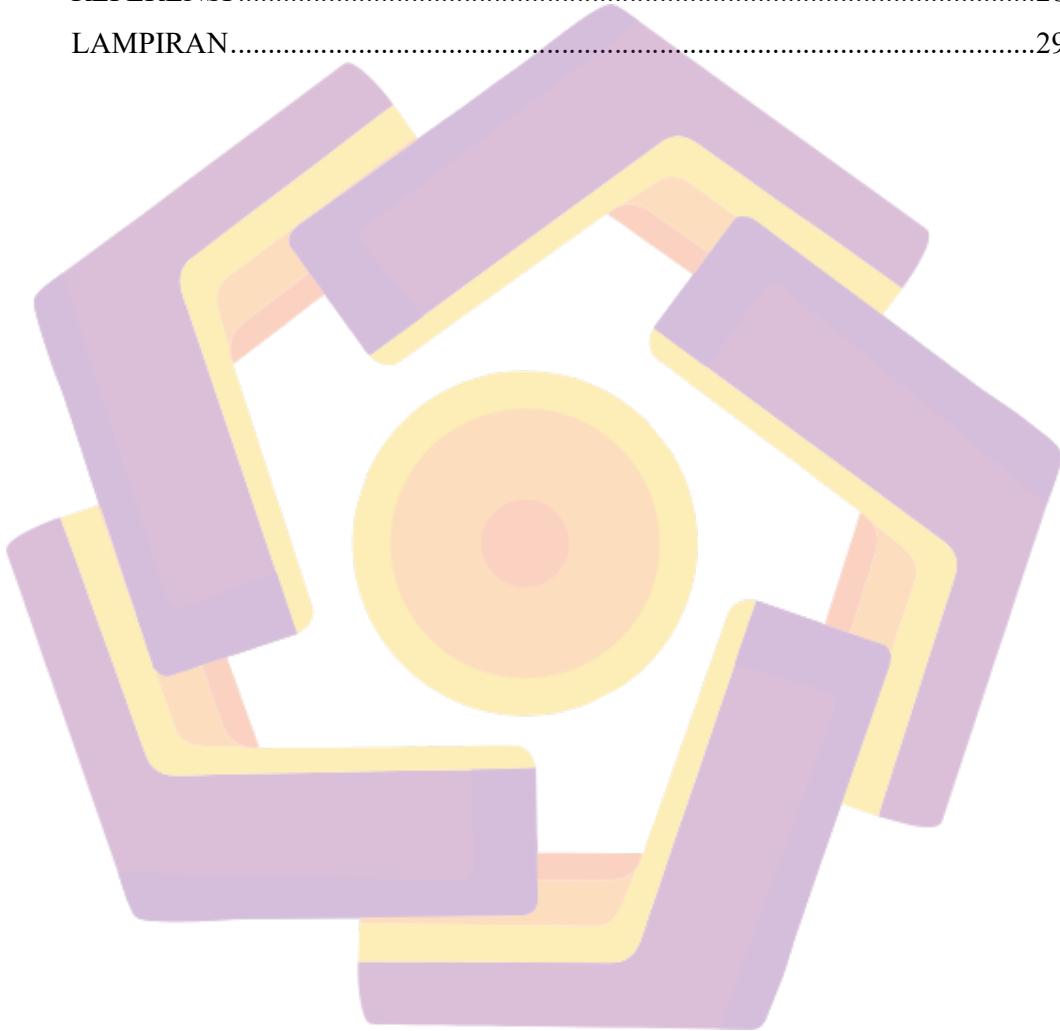
Penulis

## DAFTAR ISI

### Contents

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI .....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
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.....	4
2.3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	4
2.3.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	4
2.3.2.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	5
2.3.2.2 Kebutuhan <i>Software</i> .....	5
2.3.2.3 Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	5
2.4 Aspek Produksi.....	5
2.4.1 Aspek Kreatif.....	5
2.4.2 Aspek teknis.....	6
2.5 Pra produksi .....	7
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....	9
3.1 Produksi .....	9
3.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	9
3.1.1.1 Dialogue Asset.....	9
3.1.1.2 <i>Game Asset</i> Batu .....	12
3.1.1.3 <i>Game Asset</i> Air Mancur.....	15

3.1.1.4 Interaksi <i>Player</i> dengan <i>Object</i> .....	19
3.1.1.5 Interaksi <i>Player</i> dengan <i>NPC</i> .....	24
3.2 Evaluasi.....	26
BAB IV PENUTUP.....	27
4.1 Kesimpulan.....	27
4.2 Saran.....	27
REFERENSI.....	28
LAMPIRAN.....	29





## DAFTAR GAMBAR

### Gambar BAB 2

Gambar 2.1 Map Desain Awal..... 7

Gambar 2.2 Map Kasar Chapter 3 ..... 8

### Gambar BAB 3

Gambar 3.1 Script Dialog. .... 9

Gambar 3.2 Memasukan Script..... 10

Gambar 3.3 Player Mendekati Object..... 11

Gambar 3.4 Interaksi..... 11

Gambar 3.5 Asset Sprite. .... 12

Gambar 3.6 Slice Sprite ..... 13

Gambar 3.7 Sprite Batu..... 13

Gambar 3.8 Sprite And Components ..... 14

Gambar 3.9 Player With Stone ..... 14

Gambar 3.10 Dialog With Stone..... 15

Gambar 3.11 World Asset..... 16

Gambar 3.12 Fountain Slice ..... 17

Gambar 3.13 Fountain Asset..... 18

Gambar 3.14 Fountain Animation ..... 18

Gambar 3.15 PlayerActive..... 19

Gambar 3.16 Hierophant..... 19

Gambar 3.17 DialogActive ..... 20

Gambar 3.18 Player And Components ..... 21

Gambar 3.19 Object And Components ..... 21

Gambar 3.20 Interaction Logic ..... 22

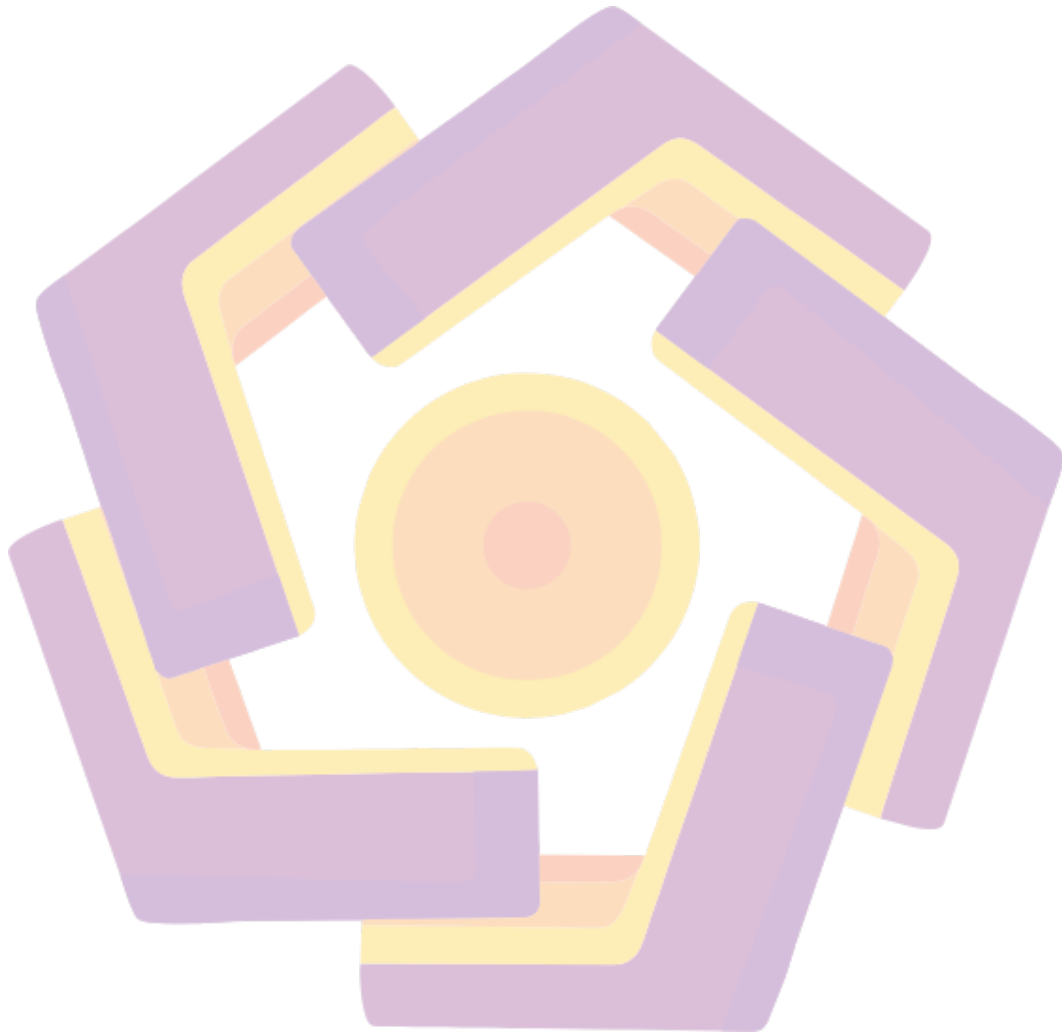
Gambar 3.21 Player And Object ..... 23

Gambar 3.22 Dialog Player And Object. .... 23

Gambar 3.23 NPC and Components ..... 24

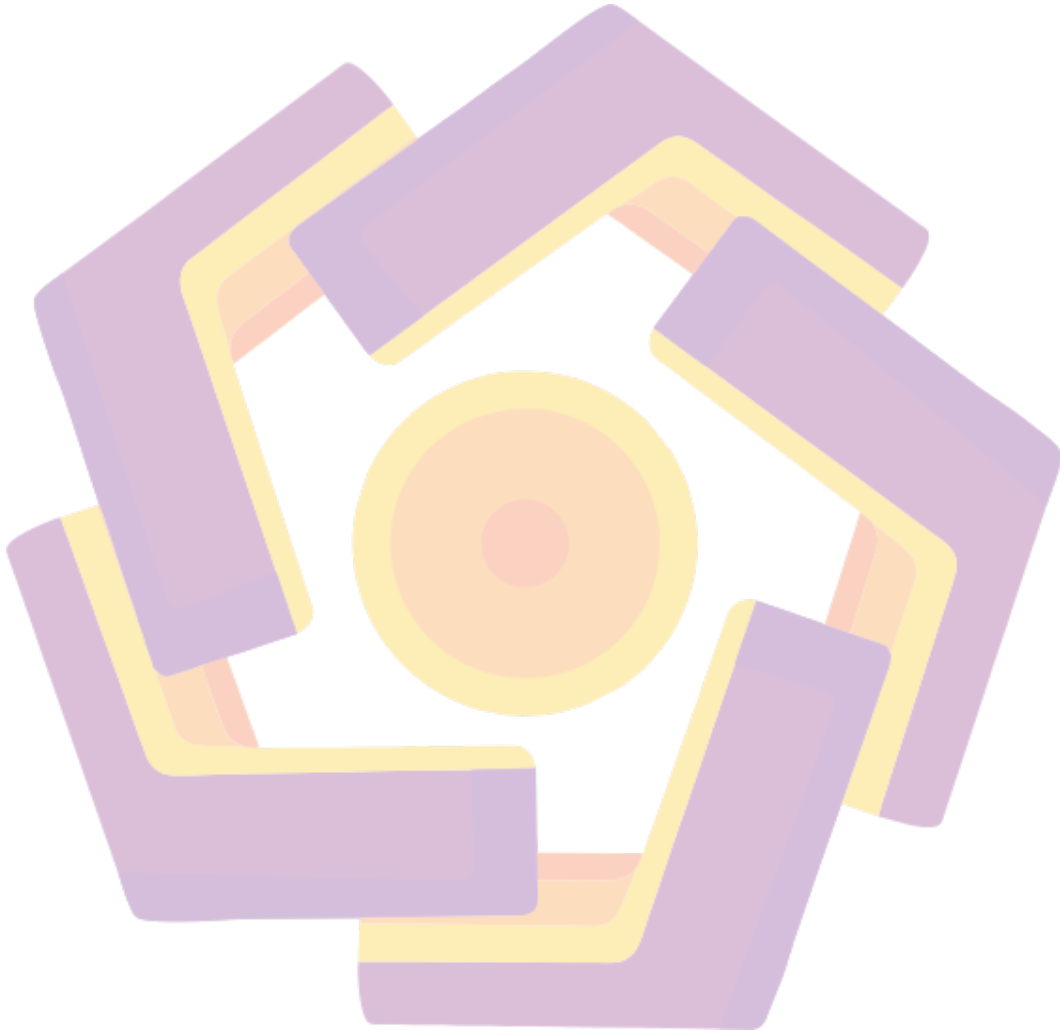
Gambar 3.24 NPC And Player..... 25

Gambar 3.25 NPC Interact..... 25



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Ahmad Zaid .....	29
Lampiran 2 CV Muhammad Arbi Hamam .....	30



## INTISARI

Game, sebagai bentuk hiburan yang merambah semua kalangan, menemukan puncak popularitas dalam kategori *Role-Playing Game* (RPG). RPG menitikberatkan pada penceritaan, dialog, dan pilihan tindakan, memungkinkan pemain merasakan sepenuhnya peran karakter dalam permainan. Dalam pengembangan *game* Unity Kingdom 2D Chapter 3: Desolate Village Story, penelitian ini menerapkan metode dialogue system untuk memperkuat interaksi antara pemain dan karakter *non-playable* (NPC). Kisah melibatkan seorang gadis yang terdampar di pulau dengan misi mencari tempat aman bagi penduduk desa dari serangan monster. Adegan ke-3 meminta pemain merancang adegan guna memperbaiki tower yang rusak akibat serangan monster.

Penelitian ini bertujuan merancang *game* tersebut sekaligus memenuhi syarat kelulusan Program Sarjana Teknologi Informasi. Keseluruhan proyek melibatkan analisis materi, perencanaan, produksi, dan evaluasi sebagai langkah kritis dalam pengembangan *game*. Dengan berhasilnya implementasi system dialog, skripsi ini memberikan kontribusi signifikan pada pemahaman dan pengembangan *game* aksi petualangan, menambah wawasan dalam aspek penting penggunaan sistem dialog dalam konteks permainan.

**Kata kunci:** Unity Kingdom, Sistem Dialog, RPG, Adegan, Monster.

## ***ABSTRACT***

*Games, as a form of entertainment appealing to a wide audience, have reached the pinnacle of popularity in the Role-Playing Game (RPG) category. RPGs emphasize storytelling, dialogue, and decision-making, allowing players to fully immerse themselves in the role of characters within the game. In the development of the Unity Kingdom 2D Chapter 3: Desolate Village Story game, this research applies the dialogue system method to enhance interaction between players and non-playable characters (NPCs). The narrative involves a girl stranded on an island with a mission to find a safe haven for the village residents from nightly monster attacks. The third scene requires players to design a scenario to repair a tower damaged by monster attacks.*

*This research aims to design the game while meeting the requirements for graduation from the Bachelor of Information Technology program. The entire project involves material analysis, planning, production, and evaluation as critical steps in game development. With the successful implementation of the dialogue system, this thesis makes a significant contribution to the understanding and development of action-adventure games, providing insights into the crucial aspect of using dialogue systems in a gaming context.*

***Keyword:*** *Unity Kingdom, Dialogue System, RPG, Scene, Monster*

