

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan salah satu bentuk hiburan yang dapat dinikmati oleh semua kalangan. Salah satu kategori yang populer adalah *Role-Playing Game* (RPG). RPG berfokus pada penceritaan, pilihan tindakan alternatif yang melibatkan interaksi dan dialog, serta sistem pemberian hadiah. Dalam dunia *game* RPG, pemain dapat sepenuhnya merasakan menjadi karakter dalam permainan tersebut, berinteraksi dengan karakter lain, mengatasi tantangan, dan menyelesaikan berbagai objektif untuk mengembangkan jalan cerita dalam *game* tersebut [1]. Metode *dialogue system* merupakan salah satu metode yang digunakan dalam proses pembuatan *game*. Dalam *rancang bangun game unity kingdom 2D chapter 3 desolate village story berbasis aksi petualangan*, metode *dialogue system* diterapkan untuk membangun interaksi antara karakter pemain dan npc.

Dalam proyek yang di arahkan program puntadewa, penulis membuat *rancang bangun game unity kingdom 2D chapter 3 desolate village story berbasis aksi petualangan*. Dalam *game* tersebut menceritakan seorang gadis yang terdampar di sebuah pulau, dalam pulau tersebut terdapat sebuah desa yang sedang dalam kesulitan. Misi dari gadis tersebut adalah untuk pergi mencari tempat aman bagi penduduk desa agar terhindar dari serangan monster yang terjadi disetiap malamnya. Dalam *game* tersebut penulis mendapatkan adegan bagian ke 3 yaitu membuat rancangan adegan untuk memperbaiki tower yang rusak akibat dari serangan monster.

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis menggunakan metode *system dialog* dalam pembuatan *game Unity Kingdom 2D Chapter 3: Desolate Village Story*. Metode *dialogue system* ini digunakan untuk mengaktifkan interaksi antara *player* dan NPC melalui adegan dialog, pemain akan mendapatkan petunjuk untuk

menyelesaikan objektif yang dibuat oleh penulis untuk mengembangkan jalan cerita *game* tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat skripsi dengan judul *rancang bangun game unity kingdom 2D chapter 3 desolate village story berbasis aksi petualangan*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis memuat rumusan dari penelitian ini adalah: *Bagaimana rancang bangun game unity kingdom 2D chapter 3 desolate village story berbasis aksi petualangan*

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah *rancang bangun game unity kingdom 2D chapter 3 desolate village story berbasis aksi petualangan*.
2. Teknik yang digunakan adalah pembuatan asset dari sebuah *game*.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli *game* dan ahli industry dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah kesesuaian aset dengan kebutuhan *game*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang *bangun game unity kingdom 2D chapter 3 desolate village story berbasis aksi petualangan*.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program s1 prodi teknologi informasi