

RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 1
“ARRIVAL STORY” BERJENIS AKSI PETUALANGAN

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

ADINATHA DHARMA PUTRA

18.82.0303

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 1
“ARRIVAL STORY” BERJENIS AKSI PETUALANGAN

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

ADINATHA DHARMA PUTRA

18.82.0303

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 1
“ARRIVAL STORY” BERJENIS AKSI PETUALANGAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Adinatha Dharma Putra

18.82.0303

telah disetujui oleh Muhammad Fairul Filza, M.Kom
pada tanggal 1 Desember 2023

Dosen Pembimbing,



Muhammad Fairul Filza, M.Kom
NIK. 190302332

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**RANCANG BANGUN GAME UNITY KINGDOM 2D CHAPTER 1
“ARRIVAL STORY” BERJENIS AKSI PETUALANGAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Adinatha Dharma putra

18.82.0303

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

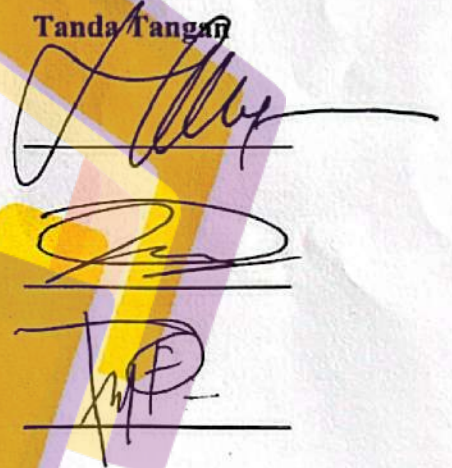
Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Muhammad Fairul Filza, M.Kom
NIK. 190302332

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Desember 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Adinatha Dharma Putra
NIM : 18.82.0303

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

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, 12 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Adinatha Dharma Putra

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul " Rancang Bangun Game Unity Kingdom 2d Chapter 1 “Arrival Story” Berjenis Aksi Petualangan"

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta

Demikianlah kata pengantar ini penulis sampaikan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca yang berkenan membacanya.

Terima kasih.

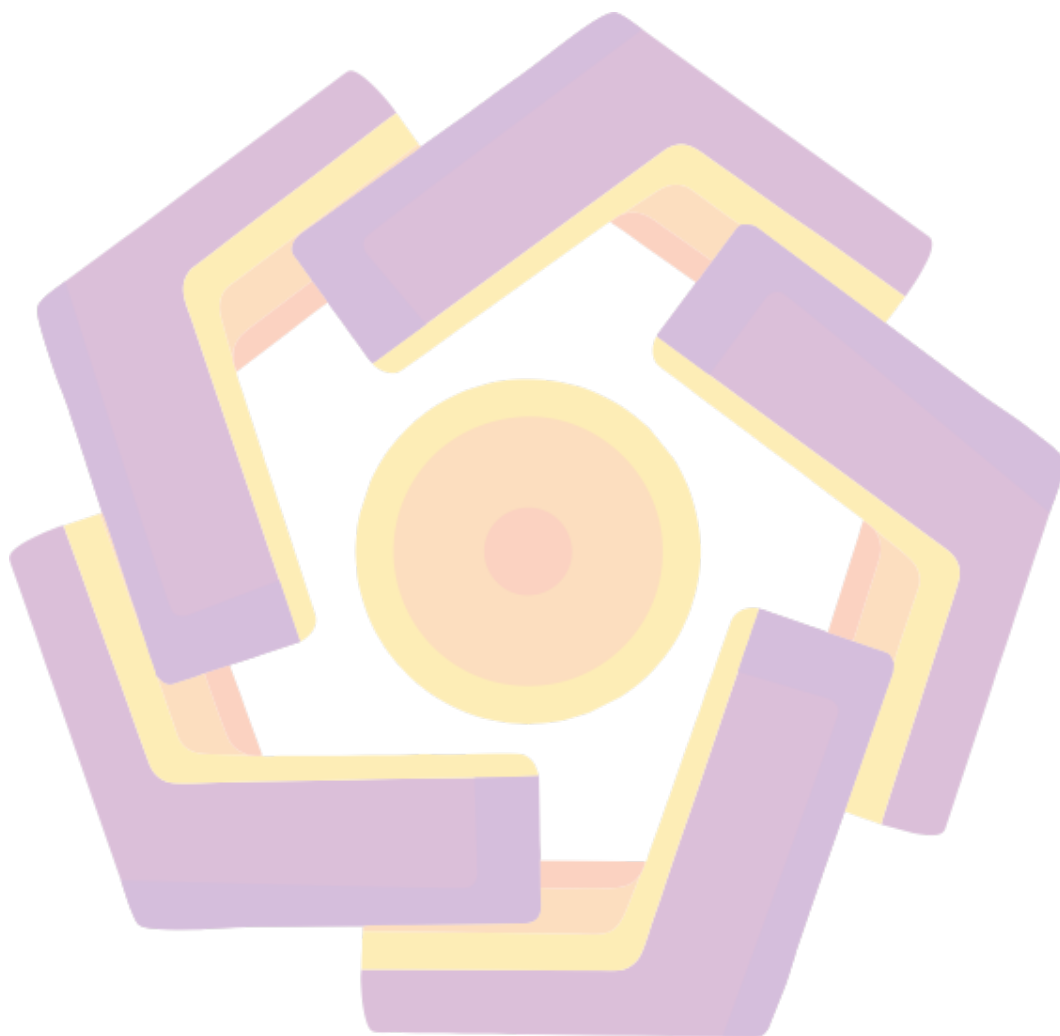
Yogyakarta, 12 Desember 2023

Adinatha Dharma Putra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	IX
INTISARI	X
ABSTRACT.....	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Teori Software <i>Unity</i> (Unity, 2014).....	3
2.1.1 Definisi Game.....	8
2.1.2 Game Genre	9
2.2 Pengumpulan Data.....	10
2.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	10
2.3.1. Analisa Kebutuhan Fungsional	11
2.3.2. Analisa Kebutuhan Non Fungsional	11
2.4 Pra Produksi.....	11
2.4.1. Aspek Kreatif.....	11
2.4.2. Aspek Teknis	12
2.4.3. GDD (Game Design Document).....	13
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	15
3.1 Tahapan Produksi	15
3.1.1 Membuat Player Berbicara Pada Villager.....	15
3.1.2 Membuat Player Mencari Dimana Rumah Mayor	16
3.1.3 Membuat Player Mencari Dimana Pelabuhan dan NPC Scout	17
3.1.4 Mampu Membuat Player Mencari Guild Hut dan Menemui Mayor ...	18
3.1.5 Membuat 5 Act	19
3.2 Evaluasi.....	21
BAB IV PENUTUP	22
4.1 Kesimpulan	22
4.2 Saran	22
REFERENSI	23

LAMPIRAN.....	24
---------------	----



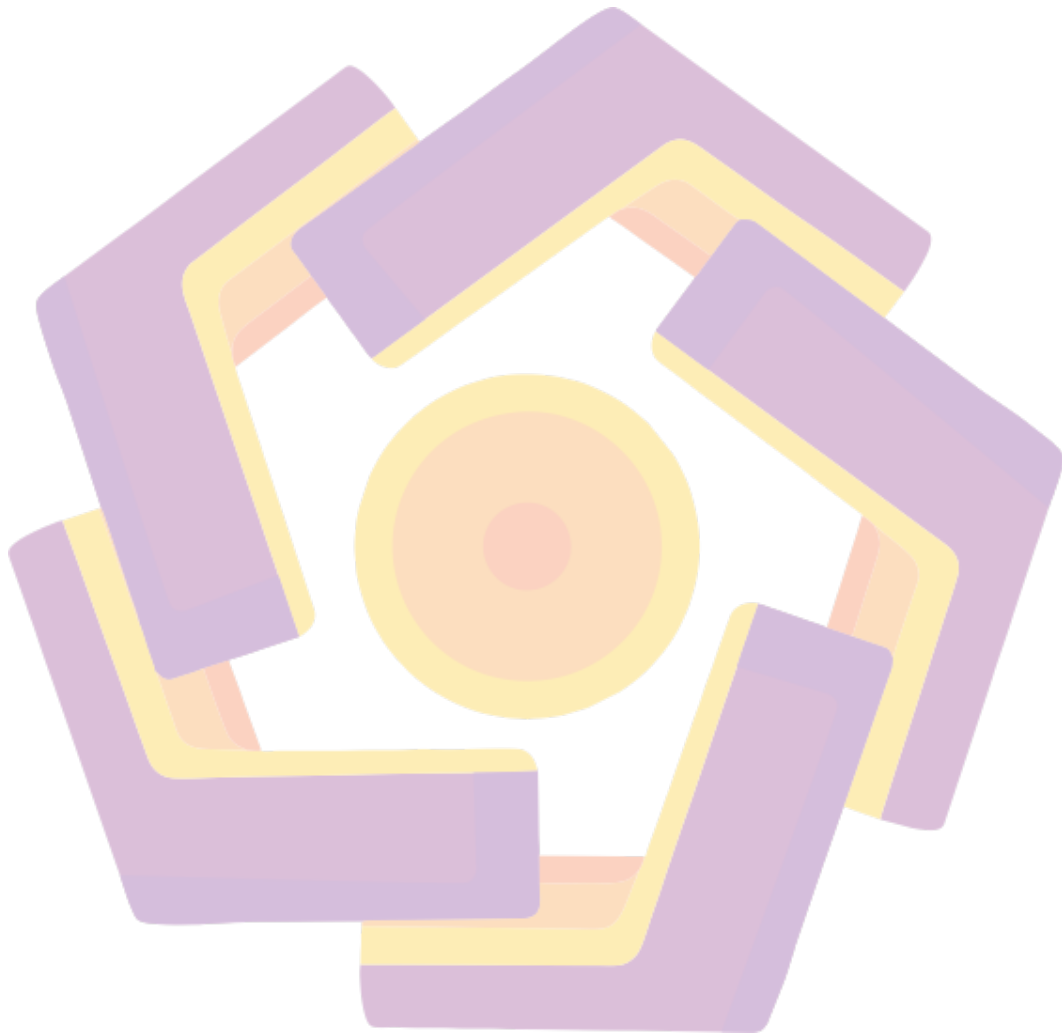
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Map	13
Gambar 3.1 <i>Asset NPC Villager</i>	15
Gambar 3.2 Gambar <i>Windows Inspector Software Unity</i>	15
Gambar 3.3 Gambar <i>Asset Rumah Mayor</i>	16
Gambar 3.4 Gambar Contoh <i>HUD Objektif</i>	16
Gambar 3.5 Gambar <i>Script C# 201_ArrivalScene</i>	17
Gambar 3.6 Gambar <i>Asset NPC Scout</i>	17
Gambar 3.7 Gambar <i>Asset Pelabuhan</i>	18
Gambar 3.8 Gambar <i>NPC Mayor</i>	18
Gambar 3.9 Gambar <i>Asset Guild Hut</i>	19
Gambar 3.10 Gambar Tabel <i>Hierarchy</i>	20
Gambar 3.11 Gambar <i>Asset Checkpoint</i>	20



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Game	24
Lampiran 2. Dokumentasi Project Puntadewa	28
Lampiran 3. CV Ahmad Zaid Rahman	28
Lampiran 4. CV Muhammad Arbi Hamam	29



INTISARI

Skripsi ini merancang dan membangun game berjudul "Kingdom 2D Chapter 1: Arrival Story" menggunakan Unity dengan fokus pada genre aksi petualangan. Game ini menawarkan pengalaman bermain yang menggabungkan narasi mendalam dan mekanika aksi yang menarik. Cerita pada Chapter 1 mengikuti perjalanan tokoh utama yang tiba di dunia fantasi penuh tantangan. Pengembangan melibatkan desain permainan yang mencakup visual, alur cerita, dan mekanika permainan. Unity digunakan sebagai mesin pengembangan utama dengan implementasi menggunakan bahasa pemrograman C#. Skripsi ini berkontribusi pada pemahaman pengembangan game 2D dan mengeksplorasi potensi Unity untuk menciptakan pengalaman bermain yang imersif. Keberhasilan diukur melalui respons pemain dan kesempatan pengembangan lebih lanjut. Skripsi ini menyoroti bahwa game Kingdom 2D dapat menjadi dasar untuk pengembangan lanjutan dalam menciptakan pengalaman bermain yang memikat dan memuaskan.

Kata kunci: Unity, Teknologi Informasi, Permainan, 2D, Pertualangan, Aksi

ABSTRACT

This thesis focuses on designing and developing the 2D game titled "Kingdom Chapter 1: Arrival Story" using Unity, with an emphasis on the action-adventure genre. The game offers a gameplay experience that combines a compelling narrative with engaging action mechanics. The storyline in Chapter 1 follows the journey of the main character arriving in a fantasy world filled with challenges. Development involves game design encompassing visuals, narrative flow, and gameplay mechanics. Unity serves as the primary development engine, with implementation using the C# programming language. This thesis contributes to understanding the development of 2D games and explores Unity's potential to create an immersive gameplay experience. Success is measured through player feedback and opportunities for further development. The thesis highlights that the Kingdom 2D game can serve as a foundation for advanced development in crafting a captivating and satisfying gaming experience.

Keyword: Unity, Technology Information, Game, 2D, Adventure, Action