

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Asset game merujuk kepada seluruh komponen yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan suatu permainan. Hal ini mencakup berbagai unsur seperti karakter, objek, latar belakang, efek suara, musik, animasi, dan lain-lain. Dalam konteks pengembangan permainan, asset game memberikan identitas visual dan audio pada permainan, menciptakan atmosfer, serta mempengaruhi pengalaman para pemain. Pengembang permainan dapat membuat sendiri asset-asset tersebut atau menggunakan asset yang telah ada dari sumber eksternal, seperti perpustakaan permainan atau pasar digital. Keberhasilan suatu permainan seringkali bergantung pada desain, kualitas, serta efisiensi penggunaan asset yang digunakan dalam proses pengembangannya.

Unity 2D adalah platform pengembangan game yang khusus dirancang untuk menciptakan permainan dengan grafik dua dimensi. Lingkungan ini menyediakan alat yang mudah dipahami dan fitur seperti animator, fisika, dan pengelolaan aset untuk mempermudah proses pembuatan permainan. Dengan dukungan untuk bahasa pemrograman C#, Unity 2D memungkinkan para pengembang untuk membuat logika permainan yang kuat dan responsif. Tilemap dan partikel adalah fitur yang berguna dalam membuat lingkungan permainan dan efek visual yang menarik.

Pada project ini saya akan mengembangkan dan berfokus pada bagian map Village. Bercerita tentang dimana karakter utama terdampar di pulau dan bertemu dengan villager dan mayor, mayor akan menjelaskan isi kota agar player tau isi kota.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis membuat rumusan dan penelitian ini adalah : *bagaimana rancang bangun game unity kingdom 2D chapter 1 "Arrival Story" berjenis aksi penualangan.*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah

1. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah membuat adegan Arrival pada game Unity Kingdom 2D
2. Software yang digunakan adalah Unity
3. Pengujian dilakukan oleh MSV

