

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Asset game merupakan sebuah keperluan yang digunakan dalam pengembangan sebuah game. Aset game terdiri dari *sprite 2D*, *3D Model animasi*, teks, gambar, ikon, efek suara, dan latar belakang musik, dan lain-lain. Aset game salah satu aspek terpenting dalam merancang sebuah game. Aset game yang menarik akan menjadi daya tarik dalam *game* tersebut bagi kalangan penikmat *game*.

Penulis mengembangkan sebuah *game 2D RPG (Role Playing Game)* yang berjudul "*Unity Kingdom*" bercerita tentang seorang pengembara datang ke sebuah kota yang tenang dan sunyi. Kota tersebut memiliki banyak tempat seperti *Harbor*, *Market*, *Blacksmith*, *Farm*, *Castle*, *Watch Tower*, *Beach*, dan *Village*. Kota tersebut juga terdapat *NPC (Non-Playable Character)* yang mengisi kota tersebut. Dalam kota tersebut, *player* dapat melakukan eksplorasi seperti berkeliling, *farming*, atau menjalankan *main quest* dan *side quest* yang ada didalam *game*. Salah satu *quest* dalam *game* ini adalah *mini game*. Didalam *mini game* ini memiliki *objective* yaitu melindungi *Watch Tower* yang diserang oleh musuh yang bertujuan untuk mengambil alih *turret* tersebut.

Dalam *mini game Defence The Turret* pada *game Unity Kingdom 2D* ini, penulis membutuhkan referensi dalam perancangan *mini game* tersebut, seperti *game Dota 2*, *SoulCraft 2*, *Ragnarok Online*, *Final Fantasy 7*, dan *Toram Online*. Pada tahap *mini game Defence The Turret* mempunyai tujuan yang harus dicapai, yaitu melindungi *turret* dari serangan musuh yang terdiri 4 *hole trap*. Tugas dari karakter utama dari *game* tersebut adalah untuk melindungi *turret* agar tidak dihancurkan oleh musuh. Konsep dari *mini game* ini yaitu eliminasi, yang dimana pemain harus membunuh musuh dari 4 *hole trap*. Maka dari itu penulis mengambil judul "**Implementasi Mini Game "Defence The Turret" pada Game Aksi Pertualangan Unity Kingdom 2D**".

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis membuat rumusan penelitian ini adalah: *Bagaimana implementasi mini game chapter 2 "Defence The Turret" pada Game Aksi Pertualangan Unity Kingdom 2D?*

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini adalah

1. Materi yang diangkat adalah pembuatan mini game "Defence The Turret" pada game aksi pertualangan Unity Kingdom 2D.
2. Pembuatan asset game pada game pada mini game "Defence The Turret" pada game aksi pertualangan Unity Kingdom 2D.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli asset game dan ahli industri dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah kebutuhan game pada mini game "Defence The Turret" pada game aksi pertualangan Unity Kingdom 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Implementasikan asset game pada mini game "Defence The Turret" pada game aksi pertualangan Unity Kingdom 2D.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.