

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 tenram 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 menjalani *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.