

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Legenda mitologi King Arthur adalah sebuah cerita mitologi yang hampir dikenal oleh semua orang dari zaman dahulu terutama di luar negeri. King Arthur adalah seorang raja dan kesatria legendaris dari Britain (Inggris sebelum menjadi kesatuan United Kingdom). Dengan perkembangan teknologi yang pesat, cerita-cerita atau legenda harusnya lebih mudah tersebar ke masyarakat. Namun faktanya di tahun 2024 ini pada saat penelitian dilakukan, masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui legenda atau cerita rakyat dari luar negeri, khususnya bagi rakyat Indonesia. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan kepada 74 responden, didapatkan hasil 47.3% dari responden tidak mengetahui legenda King Arthur, 25.7% hanya mengetahui namanya saja, 20.3% mengenali legendanya, dan 6.8% responden sangat mengetahui legenda tersebut.

Dari survey yang dilakukan bersamaan dengan pengetahuan legenda King Arthur, didapatkan juga hasil bahwa 70.3% dari responden menjawab bahwa mereka rajin bermain game dan 29,7% tidak bermain game. Kebanyakan dari game yang dimainkan mengangkat tema fantasi atau fiksi, sehingga tidak ada edukasi yang dapat diperoleh pemain game.

Metode Hierarchial Dynamic Scripting (HDS) merupakan metode pengembangan dari Dynamic Scripting dengan mengadaptasi arsitektur Hierarchial Task Network untuk membentuk sebuah tree yang menggunakan beberapa rulebase pada tiap agentnya. Setiap kali sebuah instance dipanggil, rulebase digunakan untuk membuat skrip baru yang mengendalikan behavior setiap agent. Dan pada tahun 2020, dikembangkan sebuah game Turn-Based dengan genre Role-Playing Game dengan mengimplementasikan metode Hierarchial Dynamic Scripting sebagai kontrol untuk pergerakan dan aksi AI musuh rule yang sudah ditentukan.

Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah game dapat mengontrol alur jalannya pertarungan dan musuh dapat memilih aksi optimal yang dapat dipilih pada situasi tertentu dalam game (Muttakin, dkk, 2020).

Berdasarkan survey yang sudah dilakukan dengan hasil 6.8% responden saja yang mengetahui Legenda King Arthur, maka penulis bermaksud untuk menyampaikan edukasi dalam game. Edukasi yang akan disampaikan adalah legenda dari King Arthur yang diwujudkan pada game “3#Fates”, yaitu Game *Turn – Based Text Adventure* yang menggunakan *Hierarchical Dynamic Scripting* yang terinspirasi dari seri game berjudul *Sorcery!*, yaitu sebuah game *text-based fantasy quest*

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun game 3#Fates?
2. Bagaimana merancang dan membangun *asset* pada game 3#Fates?
3. Bagaimana mengimplementasikan *Hierarchical Dynamic Scripting* (HDS) pada game 3#Fates.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun game 3#Fates menggunakan *Software Unity*.
2. Merancang dan membangun *asset* pada game 3#Fates menggunakan *Dall-E3* yang dimodifikasi dan *edit*.
3. Mengimplementasikan *Hierarchical Dynamic Scripting* (HDS) pada game 3#Fates menggunakan *software Unity*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Target pemain yang dituju adalah pengguna berumur 13 tahun keatas dengan *rating* game 13+.
2. *Minimum Requirement* penggunaan Android 8.0 keatas.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan cerita menarik dengan pertarungan yang asik sebagai sarana media hiburan berbentuk game.
2. Membantu pemain untuk mengenali game bergenre *Turn-Based* dan *Text Adventure*.
3. Mengetahui apakah *Hierarchical Dynamic Scripting* (HDS) adalah metode yang cocok digunakan untuk game *3#Fates*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada tinjauan pustaka berisi penelitian terdahulu, teori game, yang akan berisi teori mengenai genre game, kecerdasan buatan pada game, metode yang digunakan, dan pengujian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada analisis & perancangan berisi analisis permasalahan, analisis kebutuhan fungsional, dan analisis kebutuhan non-fungsional. Sedangkan pada perancangan akan berisi perancangan cerita game, perancangan alur cerita, perancangan *storyboard*, perancangan konsep game, perancangan asset, *flowchart* sistem dan metode, perancangan metode, perancangan struktur menu, dan perancangan lo-fi game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada implementasi dan pengujian, berisi hasil dari penelitian, pengujian metode dan pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox* dan *user acceptance test*.

BAB V PENUTUP

Pada penutup berisi kesimpulan dari hasil pengujian dan saran kepada pembaca untuk pengembangan game dari yang sudah di buat oleh peneliti.