

PENERAPAN METODE *FINITE STATE MACHINE* PADA SISTEM DIALOG *GAME 2* DIMENSI BERBASIS ANDROID

INTISARI

Video game merupakan salah satu teknologi modern saat ini. Video game menghadirkan sebuah hiburan yang menarik dan interaktif bagi penggunaannya di seluruh dunia. Industri video game juga sudah berkembang sangat pesat karena kemajuan teknologi dan inovasi yang mereka temukan. Salah satu inovasi dalam video game yaitu sistem dialog. Dialog sering digunakan sebagai alat untuk membangun karakter, menyampaikan cerita dan memberikan pengalaman interaktif bagi para pemainnya. Namun, terkadang dialog hanya sebagai alat untuk menyampaikan cerita atau pengembangan karakter saja sehingga pemain hanya bisa membaca atau mendengar dialog dan akan terasa kurang interaktif. Selain itu, cerita yang hanya memiliki 1 alur akan terasa membosankan ketika permainan sudah diselesaikan. Disinilah sistem dialog sangat berguna dalam membuat penyampaian cerita menjadi lebih interaktif dan berdampak pada jalan cerita permainan, karena pada sistem dialog dapat diimplementasikan pilihan dialog dengan memanfaatkan teknologi finite state machine. Dengan finite state machine, setiap dialog dan aksi dari pemain akan mempengaruhi jalan cerita dan Non-Playable Character (NPC) akan memiliki state dan sub-state. Setiap state akan berpindah ke state yang lain berdasarkan pilihan dialog yang dipilih oleh pemain.

Kata kunci: video game, dialog, alur game, Finite State Machine, NPC.

ABSTRACT

Video games are one of today's modern technologies. Video games provide an interesting and interactive entertainment for users around the world. The video game industry has also developed very rapidly due to technological advances and the innovations they have found. One of the innovations in video games is the dialog system. Dialogue is often used as a tool to build characters, tell stories and provide interactive experiences for players. However, sometimes dialog is only a tool to convey stories or character development so that players can only read or hear dialog and will feel less interactive. In addition, a story that only has 1 plot will feel boring when the game is completed. This is where the dialog system is very useful in making storytelling more interactive and having an impact on the game's storyline, because the dialog system can be implemented dialog choices by utilizing finite state machine technology. With finite state machine, every dialog and action from the player will affect the storyline and Non-Playable Character (NPC) will have a state and sub-state. Each state will move to another state based on the dialog options chosen by the player.

Keyword: video game, dialog, game flow, Finite State Machine, NPC.

