

INTISARI

Permainan merupakan salah satu sarana untuk menghilangkan rasa stress dan banyak diminati oleh banyak kalangan, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Permainan terdiri dari permainan tradisional dan permainan modern. Terdapat banyak jenis permainan salah satunya adalah permainan petualangan. Permainan petualangan merupakan permainan yang menuntut para pemain untuk berfikir untuk menganalisis secara visual, memecahkan teka-teki, dan menyimpulkan rangkaian percakapan dari karakter. Permainan tanah airku merupakan salah satu permainan modern berjenis petualangan yang menggunakan komputer sebagai medianya. Di dalam permainan tanah airku terdapat fitur navigasi sebagai penanda misi untuk mempermudah pengguna dalam menyelesaikan misinya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan Tanah Airku sebagai subjek penelitian. Pada tahap pembuatan game, peneliti menggunakan research and development sebagai konsep penelitian dan menggunakan GDLC sebagai metode pengembangan sistem. Pada proses pembuatan navigasi, peneliti menggunakan agen NavMesh sebagai navigasi pada penanda misinya. Hasil pengujian dengan menggunakan metode kotak-hitam bahwa sebagian besar sukses dan berjalan dengan baik walaupun permainan ini masih berupa prototipe.

Kata kunci: permainan, prototipe, navigasi.

ABSTRACT

Games are one of the means to relieve stress and are in great demand by many groups, ranging from children, adolescents, and adults. The game consists of traditional games and modern games. There are many types of games, one of which is an adventure game. Adventure games are games that require players to think about analyzing visually, solving puzzles, and concluding conversations from characters. The game "Tanah Airku" is one of the modern adventure-type games that uses computers as its medium. In my homeland game there is a navigation feature as a marker of missions to facilitate users in completing their mission. In this study the authors used the game "Tanah Airku" as a research subject. At the stage of making games, the authors use research and development as a research concept and use GDLC as a method of system development. In the process of making navigation, the authors use the NavMesh agent as navigation on the mission marker. The test results using the black-box method that most of the success and run well even though the game is still in the form of a prototype.

Keyword: game, prototype, navigation.

