

Peta Navigasi Virtual Ruang Permainan Adventure = Map as Navigation Tools in Adventure Video Games

Firdha Astiani, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20523619&lokasi=lokal>

Abstrak

Ketika menjelajahi suatu tempat yang tidak begitu familiar, kebanyakan orang akan mencari suatu cara untuk membantunya mencapai tujuan dengan efektif, dan salah satu caranya adalah menggunakan peta. Peta tidak hanya digunakan dalam dunia nyata, namun juga digunakan dalam berbagai macam permainan video. Salah satu jenis permainan video yang menggunakan peta adalah adventure game yang seringkali menyediakan open world, yaitu dunia virtual yang bebas dijelajahi pemain sesuai kehendaknya. Dengan adanya peta, pemain bisa menyelesaikan berbagai misi di cerita tersebut karena peta bisa memberikan informasi yang kaya. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana peta dua dimensi dapat membantu pemain dalam menavigasi ruang tiga dimensinya dalam permainan video adventure. Studi kasus yang akan digunakan adalah salah satu permainan video adventure, yaitu Assassin's Creed II. Metode penulisan menggunakan metode deskriptif dari beberapa sumber dari buku, jurnal, maupun website yang mendukung penulisan terkait peta dan permainan video. Metode lain yang akan digunakan adalah observasi dan wawancara narasumber yang memainkan Assassin's Creed II untuk pertama kalinya. Hasil dari kesimpulan data-data tersebut adalah, peta sangatlah berperan untuk membantu pemain di Assassin's Creed II, namun masih banyak informasi yang bisa ditingkatkan sehingga lebih mudah dikenali dan digunakan oleh pemain.

.....When exploring unfamiliar places, some people will look for ways to help them reach their destination effectively, and one of the examples is using a map. Maps are not only used in the real world, but they are also used in various video games. Adventure game is a genre in video games that heavily rely on using maps, because it often provides an open world, which is a virtual world where players can roam, explore, and even interact as they wish. Using maps, players can complete various missions in the story easier. The purpose of this thesis is to find out how a two-dimensional map can help players navigate the three-dimensional space in an adventure video game. The case study that will be used is one of many adventures video games, namely Assassin's Creed II. This thesis writing method used descriptive methods from several sources from books, journals, and websites that support the writing of this thesis related to maps and video games. Another method that will be used is observation and interviews with sources who play Assassin's Creed II for the first time. The result of the conclusion from these data is that the map is very instrumental in helping players in Assassin's Creed II, but there is still a lot of information that can be improved so that players can use it easier.