

RINGKASAN

Game Interaktif Mini RPG “Si Penjelajah Kampus” dengan Pendekatan Decision Tree sebagai Alat Simulasi Dinamika Kehidupan Kuliah, Rizka Yuliana Safitri, NIM E3123007, Tahun 2026, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Reza Putra Pradana, S.Kom., M.T (Dosen Pembimbing).

Perkembangan teknologi digital mendorong berkembangnya berbagai media hiburan interaktif, salah satunya adalah *Game*. *Game* tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman bermain yang menarik melalui perpaduan visual, *audio*, cerita, dan mekanisme permainan. Salah satu genre yang cukup berkembang adalah *Visual Novel RPG 2D* yang menggabungkan elemen cerita interaktif, dialog, eksplorasi lingkungan, serta sistem misi dalam permainan.

Namun, sebagian besar *Game Visual Novel* maupun *RPG* masih menggunakan latar fantasi atau dunia fiksi umum sehingga *Game* bertema petualangan kampus di Indonesia masih tergolong sedikit. Selain itu, *Game* lokal dengan konsep eksplorasi lingkungan kampus virtual berbasis cerita interaktif juga masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun *Game Visual Novel RPG 2D* berbasis *Android* berjudul “**Si Penjelajah Kampus**” menggunakan metode ***Decision Tree***. *Game* dikembangkan menggunakan ***Unity*** dengan latar **Politeknik Negeri Jember**, di mana pemain dapat menjelajahi lingkungan kampus virtual, berinteraksi dengan *NPC*, menyelesaikan misi, serta mengikuti alur cerita petualangan dan misteri yang dipengaruhi oleh pilihan pemain.

Melalui pengembangan *Game* ini, diharapkan dapat dihasilkan *Game* interaktif yang menarik, imersif, dan mampu memberikan variasi baru dalam pengembangan *Game* lokal bertema kampus di Indonesia.