



Perancangan *Role Playing Game (RPG)* Menggunakan *RPG Maker MV*

Ariyo Bimo Wibowo¹, Endar Nirmala²

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang
wibowobimo95@gmail.com¹, dosen00216@unpam.ac.id²

Kata kunci:	Abstrak
Game, RPG, Home, Maker Mv, RAD	Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah <i>game</i> dalam bentuk <i>game</i> RPG menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV. Manfaat penelitian ini dapat melatih <i>resources management</i> sebagai manfaat pembelajaran dalam bermain <i>game</i> yang dirancang untuk pengembangan diri, serta pemain dapat terhibur dengan adanya <i>game</i> ini. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan <i>game</i> RPG ini adalah rapid application development (RAD), dimana tahapan penelitiannya berupa Rencana Kebutuhan, Proses Desain, dan Implementasi. Dari hasil penelitian tersebut telah berhasil menciptakan sebuah <i>game</i> RPG berjudul “Home” dengan beberapa tokoh dan latar cerita sehingga <i>game</i> yang dihasilkan tidak monoton. Dengan <i>game</i> RPG “Home” pemain dapat merasakan emosional senang, sedih, serta marah karena alur cerita yang telah penulis tulis dalam <i>game</i> ini. Pemain dapat melihat cerita yang menarik dan juga terdapat sistem bertarung dalam <i>game</i> tersebut.

Pendahuluan

Game merupakan jenis hiburan yang digemari oleh semua orang, dari usia anak-anak umur 12 tahun hingga dewasa. Role Playing Game adalah sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran untuk merajut sebuah cerita (Wicaksono, 2013). Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas (Samuel Henry, 2010).

Game dapat berfungsi untuk melatih pola pikir seseorang untuk menemukan suatu solusi dalam memecahkan permasalahan yang terdapat dalam *game* tersebut. Game adalah suatu cara belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan strategi-strategi yang rasional (Agustina, 2015).

Teknologi *game* dapat memperluas berbagai peluang bagi anak-anak hingga dewasa untuk belajar tentang dunia, untuk mengembangkan kemampuan komunikatif dan berfikir. Namun saat ini, dalam *game* RPG banyak ditemui tantangan yang bersifat berulang-ulang seperti melawan monster yang sama secara terus menerus dan juga dialog NPC yang bersifat monoton seperti tidak memberikan alur cerita dalam permainan tersebut. Di dalam *game* RPG dibutuhkan juga cerita yang menarik sehingga pemain tidak merasa cepat bosan dengan *game* tersebut. Pengalaman anak-anak dalam bermain dan belajar dengan teknologi dapat

mendukung proses belajar mereka. Aplikasi game akan memberikan manfaat pembelajaran resources management dan dampak baik bagi para penggunanya serta pemain dapat terhibur dalam memainkan sebuah game.

Landasan Teori

- a) Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi, jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game dan memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan (Nilwan, 2000).
- b) Genre game adalah mencatat bahwa keadaan desain komputer game berubah dengan cepat. Karena itu, pemain akan merasa bosan dengan genre game dalam waktu yang singkat (Chris, 2005).
- c) Genre adalah kategori dari karakter game berdasarkan beberapa jenis tantangan, terlepas dari aturan atau isi dari dunia game itu sendiri (Adams, 2014).

Metode

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui media yang ada seperti: e-book, jurnal, ataupun website. Pencarian data ini dimaksudkan untuk mendapatkan teori-teori yang dapat menunjang dan menjadi dasar pengembangan aplikasi.

b. Analisis Game Sejenis

Analisis aplikasi atau game sejenis dilakukan dengan melakukan analisis terhadap aplikasi yang serupa atau memiliki beberapa fitur yang sama dengan game yang akan dirancang. Analisis ini dilakukan agar dapat menganalisa fitur apa saja yang diperlukan dalam perancangan dan untuk memberi kelebihan pada game yang akan dirancang.

Metode penelitian pengembangan sistem yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini menggunakan model Rapid Application Development yang terdiri atas :

1. Tahapan Perencanaan Syarat-syarat

Pada tahapan ini dilakukan pemutusan dalam fungsi karakter, peta, serta tantangan apa yang harus difiturkan oleh game menggunakan RPG Maker MV tersebut.

2. Tahapan Perancangan Pengguna.

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antarmuka atau interface dari game menggunakan RPG Maker MV.

3. Fase Konstruksi

Pada tahapan ini akan dilakukan pengerjaan terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan dan juga akan dilakukan pembuatan peta, karakter, aksesoris yang akan dipakai di dalam game nanti.

4. Fase pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker MV. Di dalam pengujian tersebut apabila terjadi hal yang tidak diinginkan dalam game tersebut maka, tahapan perancangan pengguna akan diulangi sekali lagi, agar game dapat berjalan dengan normal dan tidak ada kendala.

Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan game tersebut. Perancangan dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Perancangan Karakter

Terdapat beberapa karakter game yang digunakan dalam game RPG ini.

Tabel 1. Perancangan Karakter

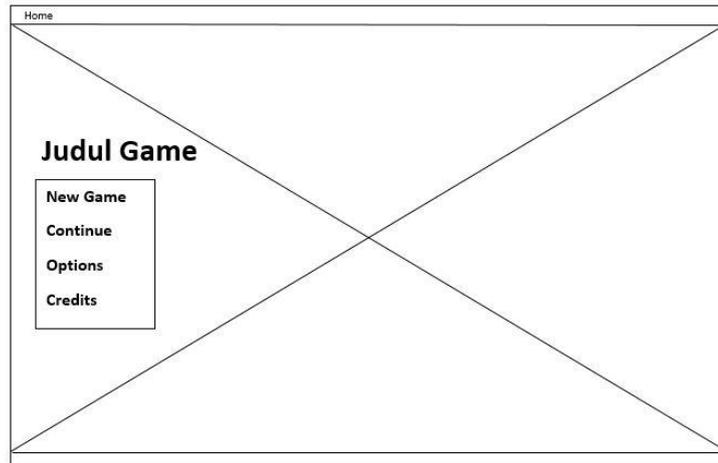
Nama	Gambar	Nama	Gambar
Kuro		Felicia	
Rena		Pita	
Stanley		Tama	
Harun		Sukur	
Syare		Dhio	

2. Perancangan User Interface

Perancangan User Interface dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan game yang akan dimainkannya. Perancangan user interface dapat digambarkan sebagai berikut :

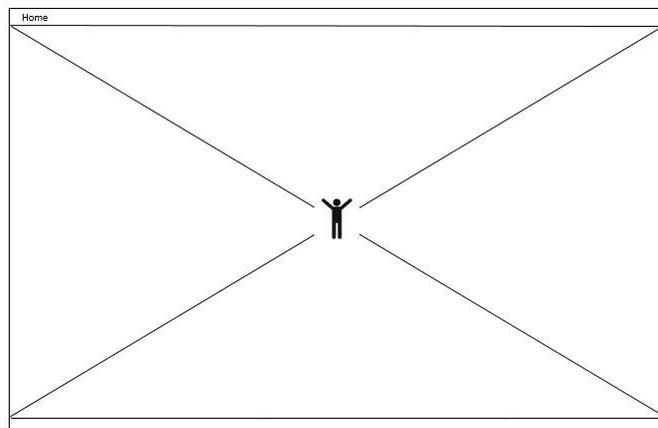
a. Tampilan Menu Utama

Menu utama adalah tampilan awal ketika membuka game.



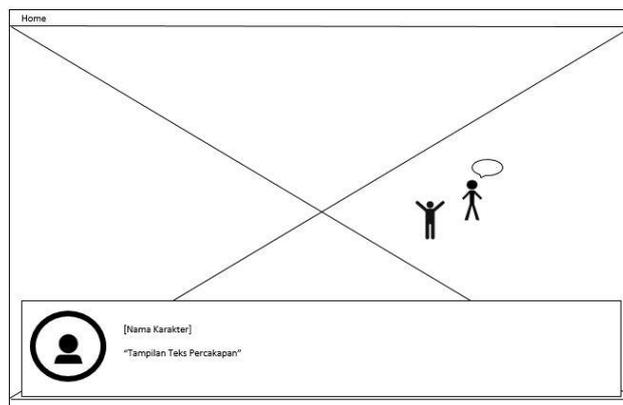
Gambar 1. Tampilan Menu Utama

- b. Tampilan Permainan
Tampilan permainan ketika pengguna memainkan permainan di dalam game.



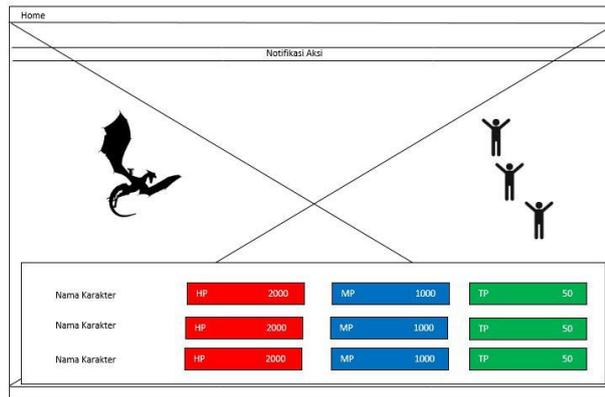
Gambar 2. Tampilan Permainan

- c. Tampilan Dialog
Tampilan dialog ketika karakter utama melakukan interaksi atau percakapan dengan non player character (NPC).



Gambar 3. Tampilan Dialog

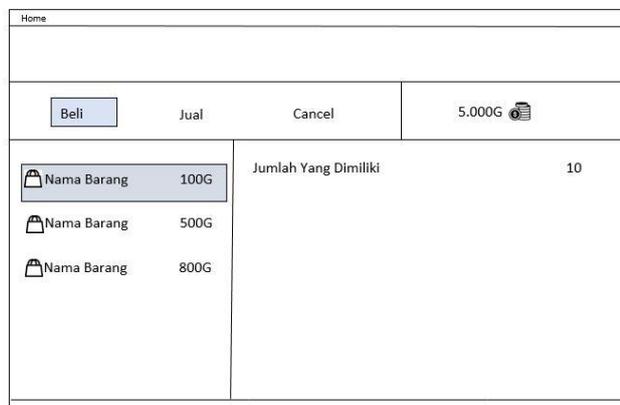
- d. Tampilan Pertarungan
Tampilan ketika karakter melakukan battle scene dengan monster.



Gambar 4. Tampilan Pertarungan

e. Tampilan Transaksi

Tampilan ketika pengguna melakukan transaksi dengan non character player (NPC)



Gambar 5. Tampilan Transaksi

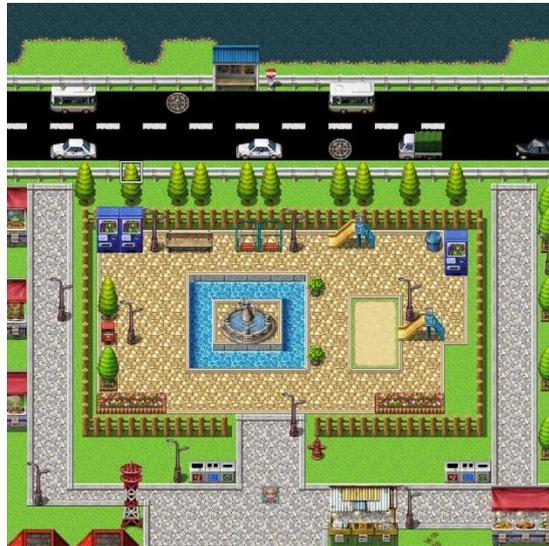
Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari perancangan yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kebutuhan yang diperlukan dalam sistem desain game tersebut, yaitu dengan menambahkan tantangan-tantangan yang akan nantinya akan diselesaikan oleh pengguna dan tantangan akan bersifat terstruktur, pengguna tidak akan bisa menyelesaikan tantangan selanjutnya jika tantangan sebelumnya belum diselesaikan. Berikut adalah hasil dari perancangan role playing game (RPG) menggunakan RPG Maker MV :

1. Cerita Narasi Game

Game ini menceritakan karakter utama yang merupakan seorang pelajar SMA yang berasal dari planet Bumi dan tinggal di Elvio City. Karakter utama mempunyai teman-teman yang bernama Rena dan Stanley. Ketika dalam perjalanan ke sekolah, karakter utama bertemu dengan teman-temannya di taman, akan tetapi ternyata di taman terdapat orang misterius yang dapat menghubungkan dua planet yaitu Bumi dan Pereze. Tanpa disengaja karakter utama dan teman-temannya terlempar ke planet Pereze. Salah satu cara untuk kembali pulang ke planet Bumi adalah dengan menggunakan pintu dimensi yang terdapat di tempat raja monster berada. Namun pada akhirnya Rena dan Stanley dapat kembali pulang ke Bumi, akan tetapi karakter utama tidak bisa kembali dikarenakan raja monster yang telah mereka kalahkan ternyata masih hidup dan menghancurkan pintu dimensi ketika karakter utama

ingin memakai pintu tersebut. Sehingga karakter utama mengorbankan dirinya untuk tetap berada di planet Pereze dan mengalahkan raja monster itu sendirian. Setelah mengalahkan raja monster, karakter utamapun membuat kota yang sangat mirip dengan keadaan di kota ia tinggal yang berada di Bumi dan dia memberi nama kota itu dengan nama “Home”.



Gambar 6. Home

2. Tantangan-tantangan Game RPG Home

Tantangan-tantangan yang harus diselesaikan oleh pengguna untuk dapat mengalahkan raja monster.

Tabel 2. Tantangan Game RPG Home

Gambar	Penjelasan
	<p>Tantangan pertama, pengguna akan dimintai tolong untuk mengumpulkan 10 kayu bakar.</p>
	<p>Tantangan kedua, pengguna akan dimintai tolong untuk mengumpulkan 5 bunga rafflesia yang nantinya akan digunakan untuk membuat obat.</p>

	<p>Tantangan ketiga, pengguna akan diminta tolong untuk membawakan Mino Horn yang terdapat pada salah satu monster.</p>
	<p>Tantangan keempat, pengguna diminta tolong untuk membawakan Orc Necklace yang terdapat pada salah satu monster.</p>
	<p>Tantangan kelima, pengguna akan diminta 100.000G yang nantinya akan ditukar dengan sebuah kapal untuk berpetualang di Danau Flores.</p>
	<p>Tantangan keenam, pengguna akan melawan Panglima Monster Cero untuk mendapatkan Holy Sword yang nantinya digunakan untuk melawan raja monster.</p>
	<p>Tantangan ketujuh, pengguna akan melawan Panglima Monster Harpy untuk mendapatkan Holy Mantle yang nantinya digunakan untuk melawan raja monster.</p>



Kesimpulan

Dalam perancangan game membutuhkan tantangan yang terstruktur dan juga membutuhkan cerita yang menarik. Pembuatan game yang dikenal susah dalam pembelajarannya ternyata tidaklah rumit dan sangat efisien ketika pengaplikasiannya. Game Maker MV adalah salah satu solusi aplikasi untuk programmer yang ingin membangun dunia game menjadi lebih menarik dan menantang.

Daftar Pustaka

- Anggra. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Jeprie, Mohammad. 2003. *Membuat Efek Desain Dengan Adobe Photoshop 7.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Perez, Darrin. 2016. *Beginning RPG Maker MV*. Puerto Rico: Apress.
- Musthofa, Hamsyah. 2015. *Membuat Game Dengan RPG Maker VX*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Musthofa, Hamsyah. 2014. *RPG Maker VX ACE*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Komputer, Wahana. 2013. *Membuat Game RPG Dengan RPG Maker*. Yogyakarta: Andi.
- Enterprise, Jubilee. 2019. *Lancar Java Dan Javascript*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.