

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto,
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AKI
sinta.tridian@unaki.ac.id

Abstrak

Selama ini, game komputer belum banyak yang berjenis role-playing atau yang biasa disebut RPG (yang pada umumnya banyak di game konsol). Jenis game ini sangat baik untuk membantu mengembangkan imajinasi yang dimiliki oleh pemainnya. Pada penelitian internal ini akan dirancang dan dibuat game jenis RPG dengan perangkat lunak bernama RPG Maker VX yang dapat membantu user untuk melatih mengembangkan imajinasi saat bermain, sehingga dapat digunakan untuk berpikir bagaimana menemukan jalan keluar dari puzzle-puzzle yang disuguhkan. Dalam merancang game ini, akan dibagi menjadi beberapa bagian, mulai bagaimana bentuk dari user interface, seperti apa map yang akan dibuat dan siapa saja nama karakter yang akan dimainkan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk membangun game adalah analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan, tahapan-tahapannya adalah studi pustaka, analisa, perancangan, dan implementasi & pengujian. Pada akhirnya dihasilkan game “College Story” dengan menggunakan fungsi event RPG Maker VX Ace seperti dalam percakapan dan adegan tertentu.

Keyword: game, RPG, RPG maker VX Ace

1. Pendahuluan

Komputer merupakan sebuah teknologi interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana informasi dan perhitungan yang luas dan dapat diakses oleh masyarakat atau instansi. Pada awalnya, komputer diciptakan untuk perhitungan. Berbagai perangkat lunak / program diciptakan untuk memudahkan pengguna komputer mulai dari perangkat lunak aplikasi hingga perangkat lunak utilitas.

Seiring berkembangnya teknologi, para pengembang perangkat lunak (programmer) mulai menciptakan program permainan (*games*) yang bertujuan untuk hiburan atau relaksasi. Selain itu game dapat juga digunakankan untuk mengembangkan imajinasi anak. Imajinasi anak dapat membantu tumbuh kembang dan pembentukan kepribadiannya.

Walaupun *game* terlihat sederhana, dalam pembuatanya diperlukan algoritma

dan kode yang terstruktur serta sistematis. *Game* sendiri memiliki berbagai jenis (*genre*) seperti *race*, *sport*, *simulation*, *action*, *first-person-shoot*, *role-playing* serta *realtime-strategy* dan lain sebagainya. Selama ini, game komputer belum banyak yang berjenis *role-playing* atau yang biasa disebut RPG (yang pada umumnya banyak di game konsol). Jenis game ini sangat baik untuk membantu mengembangkan imajinasi yang dimiliki oleh pemainnya.

Pada penelitian internal ini akan dirancang dan dibuat game jenis RPG dengan perangkat lunak bernama RPG Maker VX yang dapat membantu user untuk melatih mengembangkan imajinasi saat bermain.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara merancang dan membuat game “College Story” menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX

Dalam merancang game ini, akan dibagi menjadi beberapa bagian, mulai bagaimana bentuk dari user interface, seperti apa *map* yang akan dibuat dan siapa saja nama karakter yang akan dimainkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu aplikasi game bergenre RPG yang dapat meningkatkan

imajinasi penggunaannya sehingga dapat digunakan untuk berpikir bagaimana menemukan jalan keluar dari puzzle-puzzle yang disuguhkan

2. Kajian Pustaka

Penelitian ini didukung oleh berbagai kajian empiris dari penelitian terdahulu yang dapat menjadi landasan berfikir. Berikut adalah penelitian terkait dengan penelitian ini dengan hasil dan metode analisis yang berbeda dan pernah dilakukan, diantaranya adalah: (a) Ahmad Zuli Amrullah, Emha taufiq luthfi dalam naskah publikasi Jurusan Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta, 2010 dengan judul Analisis dan perancangan game petualangan “jumper” berbasis android menjelaskan bahwa dengan Android memungkinkan pengembang untuk mengembangkan permainan mereka sendiri. Aplikasi game "Jumper" casual game bergenre. Game ini bercerita tentang Gatotkaca yang menyelamatkan putri dari kerajaan di atas awan. Dalam game ini memanfaatkan accelometer untuk memindahkan karakter utama. Game ini dibuat dengan Eclipse Helios, Pengembangan Android Tools (ADT) dan SDK Android. (b) Puput Windi S, Kholid Fathoni, Rizky Yuniar dalam naskah publikasi Politeknik Elektronika Negeri

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

Surabaya Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2011 dengan judul Rancang bangun game RGP sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia dengan pembelajaran bahasa jawa untuk anak-anak dan remaja menjelaskan bahwa pelajaran sejarah dapat dikemas menarik dengan media gambar dan suara yang baik, maka akan mudah bagi anak-anak diajak untuk belajar tentang sejarah. Dengan menggunakan media game sebagai bahan pembelajaran tentunya akan bisa menarik minat anak-anak. Untuk membangun game ini digunakan Golden T Game Engine (GTGE). GTGE merupakan sebuah 2D Game Library / Game SDK (Software Development Kit) untuk membuat game, GTGE berisi kumpulan fungsi bahasa pemrograman Java (Java Library). (c) Muchlas Iman Teguh Saputra, Hanif Al Fatta, dalam naskah publikasi Jurusan Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta, 2010 dengan judul Pembuatan Game Rpg “Perjalanan Rio” Menggunakan Rpg Maker Vx Ace menjelaskan bahwa RPG Maker VX Ace, adalah software untuk membuat game RPG. Meskipun tampilannya terlihat sederhana tapi banyak orang yang mencarinya. Game yang akan dilakukan untuk memberitahu Tentang

Perjalanan Seorang saudara bernama Rio untuk menyimpan Adiknya bahkan harus menghadapi banyak rintangan tapi rasa tanggung jawab dan cinta dipandu kesuksesannya

Elemen-Elemen Game

Setiap *game* tertentu mempunyai ciri khas dari masing-masing pembentuk *game* tersebut menjadi sebuah *game* yang unik dan mudah diingat masyarakat. Misalnya Mario Bros, hampir semua pemain *game* akan mengenali bahwa seseorang sedang memainkan *game* tersebut hanya dengan mendengarkan lagu dari temanya.

Namun setiap *game* memiliki elemen-elemen penting yang membangun *game* tersebut menjadi sebuah *game* dan bukan sekedar perangkat lunak (*software*) biasa. Sebagian *game* yang diproduksi pada masa sekarang memiliki semua elemen-elemen tersebut. (Michael Duggan, 2012). Adapun Elemen Pokok *Game* adalah sebagai berikut :

(1) *Title*, Judul adalah elemen penting dalam pengembangan sebuah *game*. Membuat sebuah judul sebuah *game* tidaklah mudah. Judul harus singkat namun menyiratkan isi dari maksud *game* tersebut.

(2) *Title Screen*, Judul memang merupakan

gal yang penting, namun untuk membuat judul lebih menarik adalah tampilan grafis yang sesuai dengan judul *game* tersebut. Pada *game* masa kini, sebelum *title screen* muncul terkadang sudah ada beberapa animasi pembuka yang muncul. (3) *Credits*, maksud dari *credits* adalah menunjukkan bahwa yang ikut serta dalam membuat *game* tersebut dengan penghargaan kepada pihak yang membantu dalam pengembangan *game* tersebut. Pada *game* masa kini *credits* berisikan banyak individu yang terlibat dimulai dari *designer*, *programmer*, *sound engineer*, *story writer* dan sebagainya. Di sini juga terdapat kata ucapan terima kasih yang disampaikan pada pihak-pihak tertentu yang dianggap telah membantu dan berjasa kepada pengembang *game* tersebut. (4) *Cutscene/Intro*, Tujuan dari *cutscene/intro* adalah untuk membuka awal pengenalan sebelum pemain memulai *game*, suatu hal yang penting di dalam alur cerita *game* maupun suatu transisi antar *chapter*. Dengan adanya *cutscene/intro* ini maka pemain secara perlahan akan masuk ke alur permainan atau kepada bagian selanjutnya dari *game*. (5) *Control Panel*, Tidak kalah pentingnya adalah *control panel* di mana pemain dapat mengatur permainan. Contoh : memulai *game* baru, menghentikan sementara *game*, menyimpan *progress game*

dan sebagainya. (6) *User Interface (UI)*, Berbeda dengan *control panel* yang hanya aktif ketika dibutuhkan. Sementara *user interface* tetap aktif selama pemain memainkan *game* dan tidak hanya tampilan pada layar, keyboard dan mouse yang digunakan adalah *user interface*. Untuk layar maka *user interface* adalah simbol atau tampilan khusus yang membantu pemain memainkan *game* berupa *Health Bar*, *Minimap* dan lain sebagainya. (7) *Help*, Tidak semua *game* dapat dimengerti dengan cepat oleh pemain *game* tersebut. Untuk itulah elemen *help* ini menjadi salah satu elemen yang cukup penting. Di dalam *help* ini semua instruksi yang bisa membantu pemakai ditampilkan dengan cepat dan sederhana sehingga mudah dipahami dan bisa langsung digunakan. (8) *Mouse Pointer*, Bentuk *pointer mouse* bisa bervariasi sesuai dengan tema dari *game* yang dibuat. Terkadang bentuk *pointer* bisa berubah jika menyentuh area tertentu di dalam *game* (disebut *hotspot*). (9) *Music and Sound*, Semua jenis *game* saat ini sewajarnya dilengkapi musik dan suara yang cocok dengan tema dari *game* yang akan dikembangkan. Namun jika *game* yang dikembangkan tidak memiliki suara dan musik akan terkesan tidak profesional dan kurang bermutu. (10) *Art*, Pada dasarnya

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

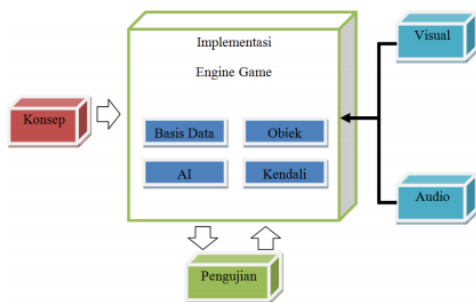
game yang baik dihasilkan dari gambar yang memang memiliki seni yang baik pula. Terkadang *game* yang alur permainannya kurang baik dapat tertutupi sebagian oleh tampilan grafis yang bagus. Gambar juga memegang peranan penting dalam elemen *game* yang akan dikembangkan. Itu sebabnya kenapa *game* masa kini khususnya di bidang *art* (seni) dipegang oleh beberapa orang yang memiliki keahlian tersendiri. (11) *Storyline*, Pada awalnya alur cerita tidak digunakan pada semua *game*, hanya jenis *game* tertentu yang menggunakan alur cerita misalnya *adventure game*, (*Role Playing Game*) RPG, (*Real Time Strategy*) RTS dan *action* saja. Pada saat ini *game* yang berjenis *Racing* pun terkadang memiliki *storyline*. (12) *Playability*, *Game* yang dikembangkan harus mampu dimainkan oleh seorang pemain pemula, dalam arti cukup mudah dan cepat dimengerti bagaimana cerita dan *game* itu berjalan. Terkadang sebagian *game* yang sukses di pasaran lebih berdasarkan faktor ini dibandingkan faktor lain seperti grafis yang hebat. (13) *Levels*, Hampir setiap *game* memiliki beberapa level untuk dimainkan. Maksudnya supaya pada tahap awal pemain bisa menguasai permainan dengan baik.

Pada tingkat selanjutnya pemain tidak akan merasa bosan karena tantangan akan meningkat. (14) *Demo*, Pada dasarnya *game* muncul dengan mode *demo* terlebih dahulu sehingga bisa dimainkan sebelum *software* aslinya muncul di pasaran. Memang tidak semua *game* menyediakan *demo game*, tetapi keuntungan promosi bisa didapatkan dengan menyediakan *demo game*. (15) *Invincible Mode / God Mode*, Mode tak terkalahkan ini bertujuan untuk pemeriksaan dari *game* itu sendiri di mana beberapa pihak diizinkan untuk menjalankan *game* dalam bentuk *invincible mode* di mana karakter *game* pemain tidak bisa kalah atau mati. (16) *Exit Screen*, Layar keluar ini merupakan elemen penting dalam pengembangan *game*. *Game* yang baik biasanya memiliki *exit screen* pada *game* yang dikembangkan. (17) *Documentations*, *Game* yang baik tidak dianggap selesai tanpa adanya dokumentasi yang cukup. Dokumentasi ini ditujukan kepada para pemain. Pada dokumentasi biasanya berisikan cara memainkan *game*, menangani masalah yang timbul dari segi *software* maupun *hardware*. (18) *Copyright*, Hal paling penting dalam pengembangan sebuah perangkat lunak *game* ini adalah hak cipta

yang diberikan oleh pembuat *game*. Hal ini untuk mencegah masalah yang berkaitan dengan hak cipta di masa depan. (19) *Setup*, Sudah menjadi kewajiban bagi pembuat perangkat lunak untuk membuat *game* dalam bentuk *setup*. Dengan program ini maka *game* akan dikompilasi terlebih dahulu menjadi paket yang padat. (Jason, 2009)

Konsep Pengembangan *Game*

Dari elemen elemen *game* tersebut dapat dibentuk menggunakan konsep pengembangan *game* secara garis besar. Bagan umum dari konsep pengembangan *game* dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Bagan umum konsep pengembangan *game*

Secara garis besar, konsep pengembangan *game* terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu : (1) Perancangan Konsep *Game*, Pada bagian ini penulis menentukan ide dasar *game* secara keseluruhan dan jenis dari *game* yang dikembangkan yaitu jenis *Role Playing Game* (RPG). Dan pada bagian ini juga

ditentukan tujuan dan sasaran *game* yang dikembangkan misalnya anak-anak, remaja atau dewasa. (2) Implementasi *Engine Game*, *Engine game* merupakan inti atau mesin utama dari *game* yang mengendalikan seluruh aktivitas dan interaksi yang terjadi dalam *game*. Dalam pengembangan *game* ini penulis menggunakan RPG Maker VX sebagai *engine game*. (3) Penanaman Visual dan Audio pada *Game*, Pada bagian ini para seniman pada bidang grafis maupun suara bekerja. Para pengembang dapat mengolah dan menghasilkan aspek visual maupun audio dari *game* sehingga *game* tersebut dapat dinikmati oleh pemainnya. Aspek visual merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat oleh pemain. Aspek visual dapat berupa model dua dimensi atau tiga dimensi. Model dua dimensi dibuat dengan garis-garis pada bidang, pewarnaan, masking, gradasi dan efek-efek percampuran warna. Model tiga dimensi dibuat dari rangka *grid*, proporsi, *rendering* dan pencahayaan. (4) Pengujian, Pengujian dilakukan untuk menjaga kualitas *game* yang akan dibuat. Pengujian ini meliputi pengujian terhadap *engine game*, pengujian interaksi dengan pemain melalui pengendali *game*, *debugging* dan perbaikan. (Jason, 2009)

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

Role Playing Game (RPG)

RPG adalah salah satu jenis *game* yang merupakan singkatan dari *Role Playing Game*. Sesuai dengan namanya, dalam *game* ini pemain akan berperan sebagai orang lain dan biasanya mengendalikan lebih dari satu tokoh yang akan dimainkan dalam waktu bersamaan.

(Benko, 2008)

Elemen Khas RPG

Ada beberapa elemen khas yang akan membuat *game* dapat dinyatakan berjenis *game* RPG. Jadi, jika salah satu dari elemen khas ini tidak ada mungkin saja *game* tersebut bukan *game* yang berjenis RPG atau perpaduan antara RPG dengan *game* lain. Beberapa elemen khas tersebut antara lain :

(1) *Storyline and Character Development*, atau pengembangan jalan cerita dan karakter merupakan unsur utama dalam RPG. Cerita yang ada dalam RPG tidak harus selalu aneh, tetapi masing-masing RPG memiliki ciri khas sendiri dan biasanya cerita dalam RPG cukup panjang. Cerita dalam RPG harus kreatif, inovatif dan mengalir seiring dengan perkembangan karakter utama dan tokoh pendukungnya. Biasanya cerita dalam *game* RPG mengandung unsur-unsur khusus

yang membentuk sebuah *game* RPG tersebut seperti berikut: (a) *Pahlawan*, Biasanya sang pahlawan adalah seorang pemuda, tetapi tidak jarang juga sang pahlawan itu seorang gadis. Misalnya Lightning pada Final Fantasy XIII, Putri Yggdra pada Yggdra Union: We'll Never Fight Alone. Ada sesuatu yang membuatnya menjadi sang pahlawan, apakah pahlawan tersebut selamat dari suatu pembantaian massal, atau pahlawan tersebut telah terpilih sejak lahir untuk menyelamatkan dunia atau dengan alasan yang lain. Biasanya sang pahlawan atau karakter utama ini memiliki kemampuan khusus yang tidak dimiliki karakter lain, dan pada awalnya dia tidak mampu mempergunakan kekuatan khususnya. (b) *Pasangan Pahlawan*, Sang pahlawan biasanya menemui pasangannya di awal permainan, atau mungkin lama setelah pahlawan berhasil melakukan suatu insiden. Dan setelah itu, pasangan sang pahlawan ini akan mengikuti kemana pun sang pahlawan pergi dengan bertempur di sisinya. Pasangan sang pahlawan biasanya ini memiliki gaya bertarung yang bertolak belakang dengan sang pahlawan. Misalnya jika sang pahlawan petarung fisik, maka pasangannya seorang penyihir atau penyembuh dan begitu

pula sebaliknya. Biasanya sang pahlawan dan pasangannya baru akan menyatakan cinta di akhir cerita, dan bagian inilah biasanya membuat para pemain penasaran.

(c) *Kawan-kawan Pahlawan*, Jarang sekali ada RPG yang tokohnya hanya ada satu atau dua, biasanya sang pahlawan memiliki beberapa rekan yang akan mengikutinya dalam perjalanan, dengan sifat dan karakter yang berbeda-beda dan unik serta memiliki motivasi masing-masing. Kawan-kawan ini biasanya akan bergabung setelah beberapa *event* khusus tertentu, jadi tidak langsung karakter-karakter tersebut bergabung.

(d) *Pengkhianat*, Sang pengkhianat pada awalnya mungkin sahabat, saudara atau bahkan orang terdekat dari sang pahlawan, yang dari sejak semula tidak terpikirkan sebelumnya, tapi bisa juga pengkhianat tersebut adalah *Non-Playable Character* (NPC) yang berperan penting dalam cerita. Namun sang pengkhianat ini sebenarnya hanya menjadi boneka atau salah satu dari sang musuh utama.

(e) *Musuh Utama*, Bermula diperkenalkan seorang tokoh antagonis yang selalu menjadi lawan dari sang pahlawan, tetapi pada pertengahan sampai menjelang akhir, diceritakan bahwa tokoh antagonis sebenarnya dikendalikan oleh suatu eksistensi yang sangat licik, pandai bersembunyi dan penuh dengan daya

tipu yang merupakan musuh utama dari sang pahlawan. Dalam RPG karakter-karakter utama berkembang seiring dengan berkembangnya cerita. Perkembangan karakter ini ditandai dengan naiknya tingkatan, bertambahnya kemampuan atau bahkan berubahnya suatu sifat atau watak sang karakter utama dalam berinteraksi dengan karakter-karakter lainnya. Jadi, perkembangan karakter sangat diperhatikan dan menjadi salah satu elemen khas yang utama dalam sebuah RPG. (Benko, 2008).

(2) *Battle System*, atau sistem bertarung ini menjadi ciri khas *gameplay* dalam RPG. Pada bagian ini juga salah satu penentu kesuksesan sebuah *game* RPG. Petarungan yang monoton dan membosankan akan segera ditinggalkan oleh pemainnya, sedangkan petarungan yang terlalu susah juga tidak begitu disukai. *Battle system* perlu seimbang agar tidak membuat pemain mengalami stres pada saat memainkannya, tanpa menghilangkan tantangan dari tingkat kesulitan petarungan yang bervariasi. Sistem pertarungan RPG terus berkembang dan diperbaharui sehingga hampir mendekati pertarungan sesungguhnya. Pada dasarnya, ada dua sistem pertarungan dalam RPG, yaitu: (a) *Wait-and-See Battle*, RPG yang menggunakan sistem ini disebut juga *Old-school* RPG, karena memang sistem ini dulu

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

sering digunakan dan pertama kali muncul. Pada sistem ini pemain memberikan perintah pada setiap karakter pemain pada posisi masing-masing. Setelah selesai, pemain tinggal menunggu dan lihat apa yang terjadi selanjutnya. Saat pemain memberi perintah, musuh tidak akan menyerang. Pada RPG jenis ini ada 3 jenis serangan, yaitu normal battle, first-strike battle dan ambushed battle. Pada normal battle, pemain dan musuh sama-sama mendapatkan giliran pada ronde pertama. Pada *first-strike battle*, pemain mendapatkan kesempatan untuk memulai ronde pertama tanpa musuh menyerang. Dan pada *ambushed battle*, pemain diserang dulu oleh musuh pada ronde pertama. (b) *Active Time Battle*, Sistem ini yang sudah sedikit lebih canggih yaitu *active time battle*. Dalam sistem ini, tiap pahlawan memiliki waktu aktif sendiri-sendiri. Siapa yang memiliki waktu aktif penuh pertama kali, maka karakter tersebut yang berhak melancarkan serangan. Walaupun demikian, kecepatan tersebut dipengaruhi oleh kemampuan pemain. (c) *Real-Time Battle*, Berbeda dengan sistem pertama, pada RPG ini pemain langsung berhadapan dengan musuh. Pemain tidak memilih berbagai macam perintah pada

pahlawannya, namun langsung menjalankan pahlawan untuk bertarung. Jadi, tidak ada yang namanya perintah *attack*, *defend*, *magic* dan sebagainya. (Benko,2008), (3) *Menu System*, atau sistem menu adalah salah satu ciri khas dari sebuah *game* RPG. Sistem menu ini merupakan tempat di mana pemain dapat melihat dan mengatur karakter, kemampuan, item, *equipment* karakter dan masih banyak lagi hal lainnya. Bagian ini perlu dibuat variatif dan tidak membosankan, sebab bagian ini adalah bagian yang sering diakses oleh pemain. Biasanya sistem menu berisikan petunjuk dan beberapa manual yang ada dalam RPG tersebut. Sistem menu ini sangat membantu pemain dalam memahami dan mengatur karakternya sehingga membuat sang karakter sesuai dengan keinginan sang pemain. (Benko, 2008) (4) *Status Effect*, Banyak sekali jenis-jenis status yang berada pada *game* RPG. Sekalipun namanya berbeda, mungkin saja efeknya sama. Beberapa RPG biasanya menghapus status setelah pertarungan selesai. Ada yang membiarkan status hilang setelah beberapa saat, ada juga yang membiarkannya sampai disembuhkan. Berikut status-status yang biasanya muncul pada *game* RPG yaitu : (a)

Poison atau *Toxic*, Beberapa menyebutnya *Venom*. Ini adalah pengurangan *Health Point* (HP) secara berkala yang terjadi pada karakter pemain. Ada yang terjadi saat pertarungan, ada yang terjadi saat pemain yang terkena berjalan. Biasanya status ini tidak bisa membunuh karakter pemain. Lawan dari status ini adalah *Regen*, yang justru menambah HP sebagian secara berkala sampai efeknya habis. (b) *Silence*, Status ini menyebabkan karakter pemain yang bersangkutan tidak bisa mengeluarkan kemampuannya (*skill/spell*) sampai efek dari status ini menghilang. (c) *Confuse*, Status ini cukup merugikan karakter pemain. Karakter yang terkena ini tidak bisa membedakan kawan atau lawan, sehingga semua akan dilawan, tidak peduli kawan sendiri. (d) *Petrify* atau *ShockStatus*, Membuat karakter pemain tidak bisa bergerak untuk beberapa saat, sehingga tidak bisa menyerang sampai pemain karakter disembuhkan atau sembuh dengan sendirinya untuk beberapa saat. (e) *Zombie*, Status ini membuat karakter pemain menjadi bersifat *undead* untuk sementara kemampuan dan benda penyembuh justru melukai mereka yang terkena status ini. (f) *Death*, Banyak kontroversi tentang status ini, mengingat pahlawan tidak benar-benar mati kalau HP nol. Karakter pemain yang terkena status ini tidak dapat melanjutkan

pertarungan sampai dibangkitkan lagi. (Benko, 2008)

Kategori Kategori RPG

Ada beberapa kategori pada *game* jenis RPG ini, meskipun kategori-kategori tersebut bukan acuan yang standar dan harus dijalankan. Berikut beberapa kategori-kategori RPG yaitu: (1) *Fantasy*, Kategori ini berseting rata-rata di dunia pertengahan Eropa dan menggunakan sihir, serta agama yang berbeda dengan dunia nyata. Contoh: *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, dan lain sebagainya. (2) *Science Fiction*, Ini terbalik dari fantasi RPG, setingan justru ada di zaman yang jauh lebih maju dari zaman sekarang. Sihir diganti dengan istilah semacam "*Telekinesis*" atau "*Psy*". Contoh: *Star Wars*, *Deus Ex*, *Enter the Matrix*, *Pysops* dan lain sebagainya. (3) *Historical, Game* RPG ini lebih menekankan aspek sejarah, walaupun sering tertukar dengan kategori fantasi pada *game* RPG. Yang membedakan kategori RPG ini dengan yang lain adalah setingan grafis yang menyerupai dunia nyata. (4) *Horror*, Mungkin kategori *game* jenis RPG ini agak jarang, namun yang jelas ada dua versi yaitu manusia biasa melawan makhluk supernatural atau sebaliknya. Misalnya *Resident Evil Series*, *Parasite Eve*, *Kul* dan lain sebagainya. (5)

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

Funny, Kategori *game* RPG ini mengandalkan unsur menarik dan mengasyikan bermain tanpa memerlukan cerita yang berat dan kostumisasi karakter yang rumit. Contoh: Mario and Luigi the Superstar Saga, Chocobo Deungeon 2 dan lain sebagainya. (6) *Multigenre*, Jenis kategori ini memang sedikit susah dibedakan dibandingkan, karena kategori *multigenre game* RPG ini tercampur dengan jenis *game* yang lain. Contoh: Kingdom Heart (Fantasy sama *Funny*), Wild Arm (Fantasy sama Historical) dan lain sebagainya. (Michael Duggan, 2012)

RPG Maker VX Ace

RPG Maker adalah satu dari sekian banyak program yang akan membantu dalam pengembangan sebuah *game* RPG buatan sendiri. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah *RPG Editor Engine* atau mesin pengedit RPG, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah program *game* dua dimensi mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program ini atau program lain. RPF Maker VX ini dapat dibeli dari *internet*. *Splash Screen* awal dari RPG

Maker VX dapat dilihat pada gambar dibawah ini. (Benko, 2008)



Gambar 2 *Splash Screen* dari RPG Maker VX

Kebutuhan Minimum Software RPG Maker VX

Dalam RPG Maker VX tidak membutuhkan spesifikasi yang tinggi. Program ini dapat berjalan baik minimal pada komputer dengan spesifikasi yang dapat dilihat pada tabel berikut :

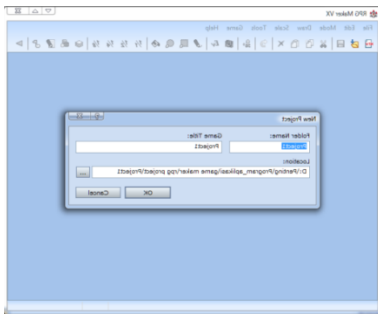
Tabel 1. Tabel Spesifikasi Minimum

Sistem Operasi	Microsoft Windows XP / Vista / 7 / 8 (32-bit/64-bit)
CPU	Intel® Pentium® 4 2.0 GHz
RAM	512MB
HDD	400MB ruang bebas
Resolusi Layar	1024x768 pixels

<http://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-vx-ace>

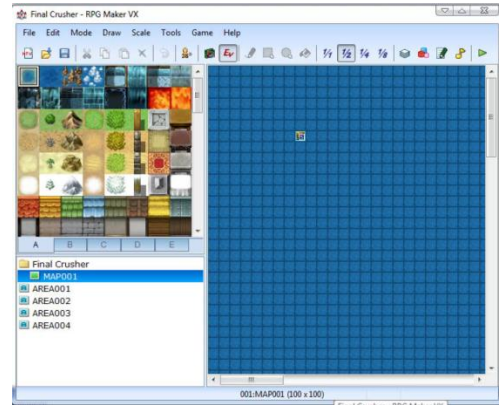
Pengenalan Antarmuka RPG Maker VX

Setelah selesai memasang program RPG Maker VX tersebut. Untuk memulai suatu proyek pembuatan atau merancang sebuah *game* RPG dapat dilakukan dengan tekan dua kali pada icon RPG Maker VX, setelah itu langsung tekan *File* kemudian pilih *New project* atau tekan ikon *Create A New Project* pada toolbar.



Gambar 3. Membuat proyek baru dalam RPG Maker VX

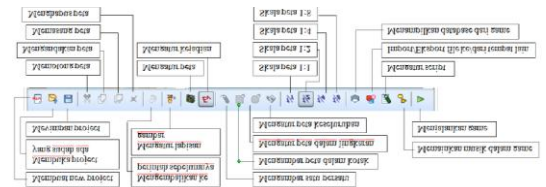
Isikan kolom tersebut sesuai dengan nama proyek yang ingin dibuat kemudian tekan OK. Setelah itu akan masuk pada tampilan awal antarmuka untuk memulai merancang sebuah *game*, di mana bila basis data sudah terisi dengan beberapa data default namun peta pada *game* yang dibuat masih belum terisi apapun, dan *game* RPG buatan tersebut belum bisa dimainkan sama sekali.



Gambar 4. Tampilan awal proyek baru dalam RPG Maker VX

Pada tampilan awal RPG Maker VX dapat dilihat beberapa hal utama dalam membuat *game* RPG tersebut antara lain :

1. *Standar Toolbar* yang berada di sebelah atas layar tampilan yang memiliki banyak kegunaan seperti yang diberitahukan pada gambar berikut.

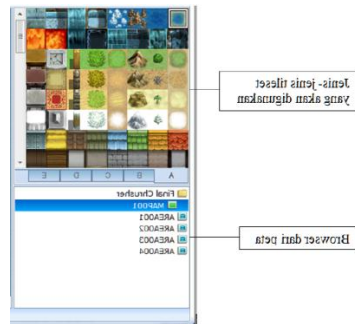


Gambar 5. Standar Toolbar

2. *Map Toolbar* yang berguna untuk membuat peta atau *event* yang kegunaan detailnya dijelaskan pada gambar di bawah.

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)



Gambar 6 Map Toolbar

3. *Map Editor* yang merupakan tempat di mana akan dibuat peta dan lokasi-lokasi penting dalam *game* RPG. Pada *Map Editor* ini akan membentuk tampilan dari event-event atau kejadian-kejadian yang akan dirangkai menjadi alur cerita atau storyline dari *game* RPG yang dibuat. (Benko, 2008)

Game RPG yang akan dibuat dalam penelitian internal ini adalah *game* asli yang diberi judul *game* “College Story”. Dalam *game* ini diceritakan akan seorang tokoh karakter yang berpetualang untuk mengembalikan universitasnya yang tersedot oleh mesin waktu.

3. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk membangun *game* adalah analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang

bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan, tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memahami dan mempelajari tentang tata cara pembuatan *game*, terutama jenis RPG

b. Analisa

Analisa digunakan untuk menyelidiki secara terperinci sistematika pembuatan *game-game* RPG yang selama ini digunakan agar dapat menghindari kesalahan yang sebelumnya pernah terjadi

c. Perancangan

Merancang sebuah algoritma dan *gameplay* mode sebelum dibuat desainnya agar tidak terjadi kesalahan ditengah jalan pembuatan *game* tersebut.

d. Implementasi & Pengujian

Menjelaskan pembuatan sistem yang merupakan pengimplementasian dari hasil perancangan

4. Pembahasan

Elemen pada College Story

Game College Story memiliki beberapa elemen penting yang berpengaruh

dalam permainan dan strategi game. Antara lain :

a. Map

Map dalam game ini berarti tempat berjalannya cerita yang berisi *properties* serta *event script*. Pada game College Story terdapat 3 map beserta sub-sub map yang memiliki *setting* (damai, netral, musuh) masing sebagai berikut :

a. Kampus Gedung Praktek

Map Kampus Lab merupakan map yang memiliki setting area damai, dalam map ini pemain dapat mengeksplorasi setiap sudut tanpa khawatir tentang musuh. Di sini pemain dapat melakukan transaksi dengan NPC (*non-playable character*), mulai membeli senjata, baju, hingga melatih salah satu atribut dari karakter yang pemain kendalikan. Dalam map ini ada satu sub map yaitu Map Kampus Lab Lt. 2.



Gambar 7. Map Gedung Praktek



Gambar 8. Map Kampus Lab Lt. 2 (Laboratorium)

b. Kampus Kelas

Map Kampus Kelas merupakan map dengan *setting* netral. Dalam map ini pemain dapat berjalan sebagai mestinya dalam map yang memiliki *setting* damai. Perbedaanya adalah pada spot-spot tertentu terdapat *event-script* yang mengeksekusi pertempuran, dalam setiap ruang dalam map ini memiliki level musuh berbeda-beda. Tempat ini dapat digunakan sebagai tempat pelatihan atau peningkatan level karakter pemain sebelum pemain siap melawan *boss*.

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)



Gambar 9. Map Kampus Kelas
(inside)



Gambar 10. Map Kampus Kelas
(outside)

c. Ruang Bawah Tanah

Ruang Bawah Tanah merupakan tempat dimana musuh utama atau *boss* berada, ini merupakan map dengan *setting* musuh, dalam setiap langkah karakter berjalan memiliki probabilitas bertemu dengan musuh. Terdapat berbagai macam tingkatan musuh dalam map ini. Dan *boss* terakhir berada pada sudut tertentu dengan animasi yang terlihat dalam map.



Gambar 11. Map Ruang Bawah
Tanah

Karakter

a. Atribut

Terdapat beberapa elemen yang ada pada setiap karakter, atribut atribut ini berperan penting dalam performa karakter dalam bertarung.

Tabel 2. Atribut karakter yang ada dalam
College Story

Singkatan	Nama	Keterangan
LVL	Level	Variabel utama dalam semua perumusan atribut karakter
EXP	<i>Experience</i>	Poin yang menentukan kenaikan level karakter
HP	<i>Healthpoint</i>	Variabel yang jika

	(Darah)	bernilai nol, karakter dinyatakan mati. (mendapat status efek “mati”)
MP	<i>Manapoint</i> (Mana)	Bilangan yang digunakan untuk mengeluarkan sihir.
TP	<i>Techniquepoint</i>	Bilangan yang digunakan untuk mengeluarkan jurus spesial.
ATK	<i>Attack</i> (Serangan)	Bilangan yang mempengaruhi tingkat <i>damage</i> (pengurangan HP) pada musuh
DEF	<i>Defence</i> (Pertahanan)	Bilangan yang mempengaruhi tingkat <i>damage</i> pada karakter
MAT	<i>Magic Attack</i> (Serangan sihir)	Bilangan yang mempengaruhi jumlah <i>damage</i> dari sihir maupun elemen kepada musuh.
MDF	<i>Magic Deffence</i>	Bilangan yang mempengaruhi

	(Pertahanan sihir)	jumlah <i>damage</i> dari sihir maupun elemen kepada karakter.
AGI	<i>Agility</i> (Kelincahan)	Bilangan yang menentukan urutan periode giliran gerakan dalam pertempuran, serta mempengaruhi kesuksesan serangan dan peluang serangan kritikal (serangan dengan <i>damage</i> tambahan)
LUK	<i>Luck</i> (Keberuntungan)	Bilangan yang meningkatkan peluang terjadinya efek status pada karakter dan penerapannya pada musuh.

b. Kelas

Dalam College Story yang penulis rancang, karakter memiliki berbeda. Selain menyerang, beberapa kelas memiliki peran tersendiri dalam

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

pertempuran serta memiliki parameter atribut yang berbeda.

Tabel 3. Kelas karakter dalam College Story

Kelas	Jurus / Skill	Jenis Peralatan
Warrior	- Serangan Kuat - Tebas Semua - Teriak - Tarian Kapak - Amukan Kapak	- Kapak - Armor Sedang - Armor Ringan - Armor Berat - Perisai Kecil - Perisai Besar
Master Bela Diri	- Tekel - Cakra - Tapak Macan - Tendangan Tanpa Banyangan - Tarian Cakar	- Cakar - Armor Sedang - Armor Ringan
Otot Besar	- Cover - Pancingan Amarah - Perlindungan	- Tombak - Armor Sedang - Armor

	- n Extra - Ketahanan - Tusukan Acak - Mengobati Cahaya - Menyembuhkan - Nafas Kebrutalan - Mengobati II - Cahaya Bintang	- Ringan - Armor Berat - Perisai Kecil - Perisai Besar
Penyihir Pedang	- Aura Pedang - Dispel - Dinding Mistis - Pedang Radiant - Angin - Pedang Api - Pedang Es - Pedang Petir - Sedot Darah - Pelambat	- Pedang - Armor Sedang - Armor Ringan - Armor Berat - Perisai Kecil - Perisai Besar

	Gerakan - Tornado	
Samurai	- Yoroidoshi - Shintou - Mekkyaku - Hassou - Tsubameka - eshi - Ouka - Mugen Jin	- Katana - Armor - Sedang - Armor - Ringan
Pemanah	- Penghancuran Senjata - Penghancuran Armor - Kecepatan Tinggi - Panah Seribu	- Panah - Armor - Sedang - Armor - Ringan
Penyelina p	- Menghilang - Asap - Keberuntungan - Pisau Pembunuh - Lemparan Pisau Acak	- Pisau - Armor - Sedang - Armor - Ringan - Dual - Wield (bisa memegang 2 senjata)
Penyihir	- Perlindungan	- Palu

Putih	n - Nafas Peri - Cahaya - Dewa - Pelukan - Dewi - Langint - Mengobati - Menyembuhkan - Nafas - Ketahanan - Perlindungan Magis - Menyembuhkan II - Cahaya - Membangkitkan - Memulihkan - Memulihkan II - Membangkitkan II	- Armor - Sedang - Armor - Magis - Perisai - Kecil
Pengendali Elemen	- Refleksi Sihir - Peningkatan Sihir - Mimpi	- Tongkat Sihir - Armor - Sedang - Armor

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

	<ul style="list-style-type: none"> Buruk - Api - Menidurkan - Es - Pelambat Gerakan - Api Besar - Badai Es - Kutukan Armor - Api II - Es II - Serangan Atom - Api Besar II - Badai Es II 	Magis
Guardian	<ul style="list-style-type: none"> - Getaran Sihir - Kebal Sihir - Dinding Mana - Sihir Mistik - Petir - Membuat Paralis - Air - Mengobati 	<ul style="list-style-type: none"> - Tongkat Sihir - Armor Sedang - Armor Magis

	<ul style="list-style-type: none"> II - Bungkam - Batu - Guntur - Memulihkan - Kutukan Senjata - Gerakan Cepat - Guntur II - Serbuan Bayangan - Membangkitkan - Nuklir 	
--	---	--

c. Status Efek

Terdapat status efek yang dapat dialami sebuah karakter pemain atau musuh, status efek dapat mempengaruhi atribut dan *behavior* sebuah karakter baik efek positif maupun negatif.

Event Object

Terdapat *event object* pada beberapa bagian dalam map yang menentukan suatu kejadian dengan kondisi tertentu seperti ketika karakter pemain menentukan koordinat

tertentu atau pemain melakukan interaksi pada suatu objek dalam map. Berikut merupakan *event object* yang ada pada game College Story.

a. Dialog

Dialog dalam College Story menggunakan *show text* dan *scrolling text*, dalam penulisan setiap bagian dialog terdapat jeda dengan menggunakan fungsi yang ada dalam RPG maker VX Ace.

Tabel 4. Dialog dalam College Story

Adegan	Skrip
Pembukaan	<pre>@>Set Weather Effects: None, @0, Wait @>Fadeout Screen @>Text: 'Actor1', 0 Dark, Bottom : : (Aku dimana nih??) @>Text: -, -, Normal, Bottom : : Bangun mas.. @>Fadein Screen @>Text:'Actor1', 0, Normal, Bottom : : Dimana nih??\ : : \c[1]\c[3]\c[0], kamu kok di sini??</pre>

<pre>@>Text:'Actor1', 0, Normal, Bottom : : Ngomong apaan kamu mas \c[1]\c[1]\c[0]?? Ga paham aku.. \ : : Kita ke lab dulu, obati itu lukamu.. @>Text:'Actor1', 0, Dark, Bottom : : (.....) @>Transfer Player:[001:gedung18b](012,00 9), White @>Text:'People3', 5, Normal, Bottom : : Lain kali bawalah bekal obat yang cukup : : sebelum menjelajah.. ^_^ @>Text:'Actor4', 1, Normal, Bottom : : Sini aku kasih tau.. @>Text:'Actor4', 1, Normal, Bottom : : Barusan pas kamu diobati aku nanya : : sama si peri yang ada di lab.. : : : : Begini ceritanya... \ </pre>
--

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

@>Fadeout Screen
 @>Text: -, -, Dark, Bottom
 : : Setelah \c[1]\c[3]\c[0] menceritakan apa yang terjadi...
 \\
 @>Fadein Screen
 @>Text:'Actor1', 0, Normal, Bottom
 : : Oh gitu?? Trus sekarang gimana?? \
 @>Transfer
 Player:[002:gedung18](023,009), Right, White
 @>Text:'People2', 7, Normal, Bottom
 : : Menurut buku tentang dimensi lain ini.. \
 : : Hmm.. \
 kamu cari tau aja di di
 : : Kampus Kelas.. \
 : : ada sesuatu yang tidak beres di sana..
 @>Text:'Actor4', 1, Normal, Bottom
 : : Oh gitu ya.. \
 : : Makasih infonya bu.. “)
 @>Text:'People2', 7, Normal, Bottom
 : : Ya.. Goodluck.. \

: : Oh iya saranku\.. Lebih baik kamu
 : : ajak orang denger-denger ada
 : : yang pengen ke sana juga.
 @>Text:'Actor4', 1, Normal, Bottom
 : : Ayo.. \
 : : Aku tau kita harus ajak siapa..
 @>Fadeout Screen
 @>Text: -, -, Normal, Bottom
 : : Objektif :
 : : Carilah orang yang bisa diajak,
 : : mereka masih ada dalam gedung ini.
 @>Fadein Screen
 Endin @>Text:'Actor3', 6, Normal, Bottom
 g : : Waaa.. Serem juga dia..!!
 @>Text:'Actor3', 2, Normal, Bottom
 : : AWASS!!
 @>Battle Processing: Dewa Iblis
 @>Play Movie: “

@>Text: 'Actor4', 1, Normal,
Bottom
: : Kita Dapat kunci balik nih.. ☺

@>Text: 'Actor1', 0, Normal,
Bottom
: : Yuk pulang.. Capek banget nih..

@>Text: 'Actor5', 5, Normal,
Bottom
: : Lihat tu ada apaan..
Kita dapat sebuah
: : bola, mari kita tanya sama orang di Lab.

@>Text: 'Actor1', 0, Normal,
Bottom
: : Yuk ke lab..

@>Transfer
Player:[001:gedung18b](011,119), Up, White

@>Text: 'Spiritual', 0, Normal,
Bottom
: : Hmm.. Jadi bola ini yang menyebabkan
: : Kamu nyasar ke sini.. \.
: : Dengan beberapa mantra, \.
: : aku pikir aku bisa bantu kamu..

@>Text: 'Spiritual', 0, Normal,

Bottom
: : Sepertinya \. Kamu harus mengucapkan
: : kata perpisahan sama temen-temenmu..

@>Text: 'Actor2', 5, Normal,
Bottom
: : Goodbye
\c[1]\n[1]\c[0].. ^_^

@>Text: 'Actor3', 5, Normal,
Bottom
: : Lebih rajinlah main \c[2]Dota\c[0]..
: : Hahaha..

@>Text: 'Actor2', 2, Normal,
Bottom
: : Woyo man.. Goodbye bro \c[1]\n[1]\c[0]..

@>Text: 'Actor1', 0, Normal,
Bottom
: : Kok lu ga da ucapan sendiri \c[1]\n[3]\c[0]..

@>Text: 'Actor4', 1, Normal,
Bottom
: : Nggak lah, aku kan ikut..
: : Hehe..

@>Text: 'Actor1', 0, Dark,
Bottom
: : (????)

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

```

@>Text:'Actor5', 7, Normal,
Bottom
:      : Aku sebenere juga
kesasar sama si
:      : \c[1]\n[8]\c[0].. \.
:      : Tapi kami memutuskan
untuk tinggal..
@>Text:'Actor5', 5, Normal,
Bottom
:      : ^_^
@>Text:'Actor1', 0, Normal,
Bottom
:      : Makasih atas bantuan
kalian..
:      : \c[1]\n[2]\c[0],
\c[1]\n[4]\c[0], \c[1]\n[5]\c[0],
\c[1]\n[6]\c[0], \c[1]\n[7]\c[0],
:      : \c[1]\n[8]\c[0],
\c[1]\n[9]\c[0], \c[1]\n[10]\c[0]..
:      : Goodbye..
@>Show Animation: Player,
[Glowing Light]
@>Play SE: 'Teleport', 80, 100
@Fadeout Screen
@>Text(S): Speed 1
:      : Inilah akhir perjalanan
\c[1]\n[1]\c[0]
:      : pada "College Story"..
:      : ..
    
```

```

:      : ..
:      : ..
:      : Rasanya puas
menyelesaikan masalah
:      : yang dibuat sendiri,
semoga tidak terulang
:      : lagi kejadian seperti
ini..
:      : ..
:      : ..
:      : Cahaya berubah warna
menjadi gelap
:      : ..
:      : ..
:      : Semuanya pun kembali
seperti semula,
:      : dan ternyata semuanya
hanya MIMPI..
:      : ..
:      : ..
:      : \{\{ "TAMAT"
    
```

b. NPC (*Non-playable Character*)

NPC dalam College Story dapat diajak berinteraksi dengan menekan tombol *confirm* pada keyboard (spasi/enter). Beberapa NPC memberikan hanya memunculkan teks teks biasa hanya sebagai tambahan supaya map lebih

hidup, namun ada NPC tertentu dapat memberikan tips seputar objektif dalam *game* bahkan ada yang bisa diajak bertransaksi serta melatih level karakter dengan biaya tertentu yang disebut *Training NPC*.

c. Pertempuran

Dalam *College Story* pertempuran sama seperti RPG tipe klasik pada umumnya, namun periode giliran tidak berdasarkan satu pihak bersamaan melainkan per karakter atau bisa disebut *free-turn-battle*, sehingga ketika pemain mengeksekusi perintah pada suatu karakter maka pada saat itu juga dilakukan serangan. Periode giliran ditentukan oleh besar kecilnya nilai atribut AGI (*agility*) pada karakter dan musuh.

Alur Cerita

Alur cerita dalam *game College Story* adalah berjalan maju. Di dalam cerita karakter utama masuk dalam keadaan yang sudah dijelaskan kepada pemain namun tidak diketahui oleh karakter utama dan diikuti penjelasan singkat mengenai apa yang terjadi. Dilakukan *skip* untuk beberapa cerita yang sudah diungkapkan dalam intro dengan kalimat seperti “Setelah X

menceritakan apa yang terjadi...” dengan X adalah nama karakter sekunder dalam *game*.

Kisah berawal dari seorang mahasiswa (karakter utama) Teknik Informatika yang sedang mengerjakan sebuah tugas akhir untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 -nya. Mahasiswa tersebut memutuskan untuk membuat *game* untuk tugas akhirnya. Pada suatu malam si mahasiswa mengeluhkan tentang tugas yang sedang dikerjakannya yang tak kunjung selesai, kemudian dia berteriak dan berkata dengan keras bahwa dia tidak peduli *game* yang dibuatnya akan menjadi nyata bila dia berhasil menyelesaikan *game* tersebut. Saat itu juga keluar cahaya terang yang berubah menjadi terang dan petualangan pun dimulai.

Setelah kejadian aneh tersebut mahasiswa itu tidak sadarkan diri dan ditemukan terluka oleh seorang perempuan lalu dibawa ke ruang medis dalam gedung yang sangat familiar itu. Setelah bertanya pada seorang peri dalam ruang laboratorium di gedung itu, mahasiswa tersebut tahu kalau dia tersesat dalam dimensi lain namun pada tempat yang sama yaitu kampusnya sendiri Universitas AKI dengan orang-orang yang tidak asing penampilannya. Seorang gadis bernama Ninda yang menyelamatkannya mengajaknya ke perpustakaan dan

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

menanyakan seputar antar-dimensi untuk mencari solusi. Setelah membiasakan bergaul dengan dunia baru, karakter utama ini mulai mempunyai teman yang bersedia membantu karakter utama kembali ke dunianya.

Karakter utama dan kawan-kawannya telah menerima informasi tentang keanehan gedung sebelah (dalam dunia nyata adalah gedung lain dari Universitas). Setelah memeriksa apa yang terjadi memang benar dalam gedung itu banyak monster asing yang berkeliaran. Setelah menemukan sumber munculnya makhluk-makhluk aneh itu, mereka melihat ada lubang besar yang menuju ruang bawah tanah dan di sana mereka bertemu dengan Iblis jahat. Mereka berusaha membunuhnya dan ketika berhasil, makhluk tersebut menjatuhkan sebuah bola yang kemudian diteliti oleh peri yang ada di gedung lab. Bola tersebut ternyata adalah kunci dari tersesatnya karakter utama ke dimensi itu.

Si peri mengatakan bahwa dia dapat mengembalikan karakter utama ke dunianya dengan mantra yang dia ketahui. Sebelum mantra diucapkan, karakter utama berpamitan pada teman-teman barunya. Badan si karakter utama bersinar dan dia

tidak sadarkan diri. Ketika bangun dia menyadari bahwa yang dia lalui selama ini adalah mimpi.

Tokoh

Tokoh dalam game ini memiliki nama default yang tidak dapat diganti dalam cerita, masing-masing tokoh memiliki peran tersendiri dalam pertempuran. Tokoh yang ada dalam College Story adalah :

Tabel 5. Daftar tokoh yang ada dalam College Story

No	Nama Tokoh	Kelas	Deskripsi dalam Game
1.	Ardissa	Penyihir Pedang	Mahasiswa yang membuat game untuk skripsinya namun justru menjadi nyata!!
2.	Aris	Otot Besar	Orang kocak dari Jembawan.

3.	Ninda	Master Bela Diri	Perempua n dari tempat asal asli Ardissa.
4.	Ari	Warrior	Seorang mahasiswa TI asal Demak yang tertarik pada fotografi.
5.	Afif	Samurai	Orang asal Pati yang sedang melakuka n perjalanan .
6.	Ika	Pemanah	Pendatang dari Purwodad i.
7.	Rizal	Penyelina p	Mahasiswa pemain dota asal Blora.
8.	Brinda	Penyihir	Cewek

		Putih	imut asal Solo.
9.	Nafik	Pengenda li Elemen	Perempua n yang memiliki kekuatan sihir tak terduga.
10	Oki	Guardian	Mahasiswa senior asal Pati.

Objektif

Dalam College Story, terdapat objektif yang bisa pemain tentukan untuk diselesaikan atau tidak. Objektif yang ada pada College Story memberikan *reward* jika diselesaikan berupa anggota pertempuran yang baru, maupun item-item khusus yang dapat memudahkan pemain dalam menyelesaikan misi utama.

Ending

Ending dalam College Story berisi teks dialog antar karakter pemain untuk ucapan perpisahan serta *scrolling text* yang berisi epilog tokoh utama.

Perancangan

Dalam merancang *gameplay*, digunakan diagram alir sebagai alat bantu serta desain

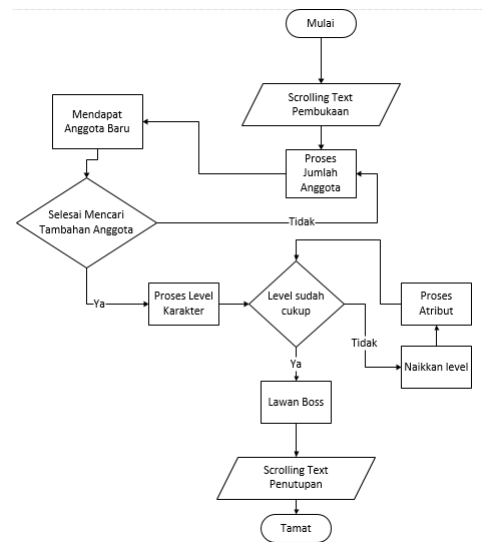
RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

antarmuka yang dirancang agar pemain mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan dalam layar.

Diagram Alir

Dalam *progress* dimainkan, RPG maker dirancang untuk membuat pemain bebas memutuskan kapan untuk langsung melakukan misi utama dengan berbagai macam konsekuensi. Konsekuensi disini maksudnya adalah semisal pemain merasa anggota *party-member* untuk melawan musuh sudah cukup, maka tidak perlu melakukan perekrutan anggota baru. Demikian pula untuk level karakter, pemain bisa saja menuju salah satu *boss* namun bisa saja mati dan game berakhir. Untuk itu, diagram alir yang digunakan sebagai pengambilan keputusan dalam cerita adalah berikut :



Gambar 12. Diagram Alir dari alur game

Desain Antarmuka

Desain antarmuka dalam College Story adalah sebagai berikut :

1. Menu Utama

Tampilan awal yang pertama muncul ketika game dijalankan yang juga biasa disebut *title-screen*.

2. Menu Karakter

Merupakan bagian untuk mengelola karakter yang sedang digunakan maupun sedang pada posisi cadangan. Berisi menu untuk melihat *inventory* keseluruhan kelompok, status atribut karakter, jurus yang telah dipelajari, pengaturan formasi hingga menu simpan dan keluar.

3. Menu Simpan Data

Simpan Data adalah bagian yang sangat penting dalam game *genre* RPG. Berikut ini merupakan tampilan simpan data yang memiliki fitur buka, simpan dan hapus.

4. Dialog NPC

NPC merupakan objek yang banyak ditemukan dalam *College Story*. Ketika suatu NPC adalah tipe NPC yang bisa diajak transaksi, maka akan muncul pilihan di sudut kanan bawah dengan pertanyaan tertentu.

5. Menu Pertempuran

Adalah menu yang berisi pilihan serangan spesial, sihir, bertahan dan kabur. Bagian gambar dan wajah dirancang untuk memunculkan *highlight* pada gambar karakter yang sedang mendapatkan periode giliran gerakan.

Implementasi

Proses implementasi merupakan tahapan dimana aplikasi yang sudah dibuat dan dirancang lalu di uji kelayakannya. Selanjutnya dioperasikan sebagaimana sesuai fungsi dan kelayakannya untuk

digunakan oleh pemain yang ingin memainkannya.

Batasan Implementasi

Dalam implementasi perangkat lunak tentunya dibutuhkan dukungan perangkat lunak dan perangkat keras yang baik agar mendukung saat penulisan program atau *coding*. Perangkat yang digunakan pada saat melakukan implementasi adalah sebagai berikut

Implementasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Untuk mendukung *game* yang akan diimplementasikan selain membutuhkan perangkat keras juga membutuhkan perangkat lunak. Adapun perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan yaitu sebagai berikut :

Tabel 6. Spesifikasi perangkat keras

	Spesifikasi minimum	Spesifikasi yang digunakan
CPU	Intel® Pentium® 4 2.0 GHz	Intel Pentium T440 Dual-core @ 2.25 GHz
RAM	512MB	2GB
HDD	400MB ruang bebas	320GB

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

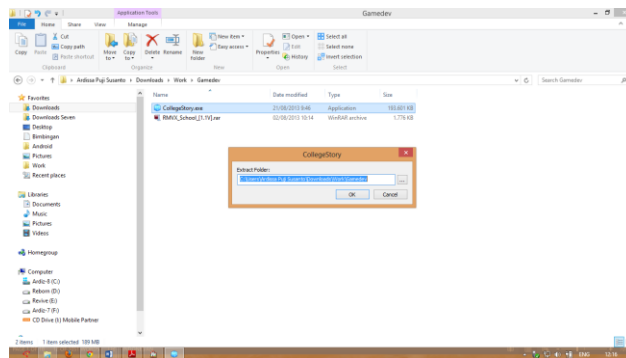
Graphic Card	DirectX Compatible Card	Nvidia Geforce G102M
Resolusi Layar	1024x768 pixels	1366x768 pixels

Tabel 7. Kebutuhan perangkat lunak

	Spesifikasi minimum	Spesifikasi yang digunakan
Sistem Operasi	Microsoft Windows XP	Windows 8

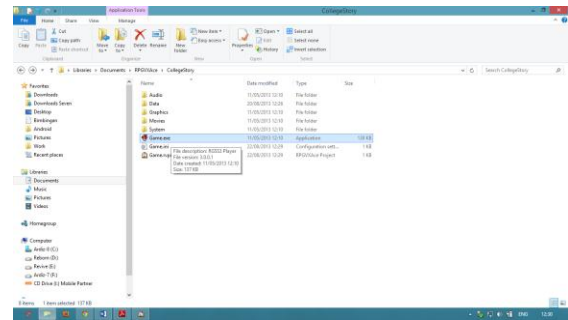
Implementasi Instalasi Program

Dalam menjalankan program permainan College Story ini tidak memerlukan instalasi program. Cukup dengan membuka file ekstraksi seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 13. Tampilan menu ekstraksi game College Story

Setelah memilih lokasi untuk ekstraksi pemain tinggal mengeksekusi file “Game.exe” seperti gambar berikut :



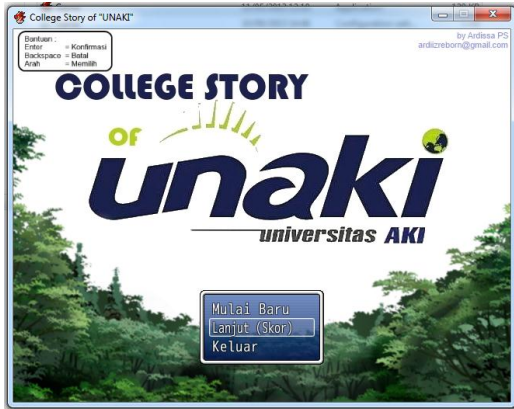
Gambar 14. Double-click file “Game.exe” Implementasi Antarmuka

Implementasi dan pembahasan merupakan tahapan yang bertujuan mengubah hasil dari rancangan sistem menjadi bentuk nyata, dalam hal ini berupa aplikasi *game* yang berjalan pada piranti desktop *computer*. Pada saat pertama kali *game* College Story dijalankan maka muncul sebuah tampilan seperti gambar di bawah ini :

1. Menu Utama

Ini adalah tampilan awal game *College Story*, di sini terdapat pilihan menu untuk pemain. Di dalam tampilan menu utama ada tiga pilihan yaitu, “Mulai Baru”, “Lanjutkan” dan “Keluar. Setiap pilihan memiliki fungsi tersendiri seperti pada label tersebut, pada awal permainan pilihan “Lanjutkan” memiliki status

disable dikarenakan belum ada data file yang tersimpan sebelumnya.



Gambar 15. Tampilan Menu Utama College Story

2. Intro

Ini adalah tampilan perkenalan awal cerita dalam game dengan efek scrolling yang berisi teks awal mula terjadinya masalah dalam cerita game.



Gambar 16. Tampilan Intro College Story

3. Tampilan Map Pertama

Ini adalah tampilan pertama dimana karakter pertama kali bisa digerakkan dengan menekan tombol pada keyboard.



Gambar 17. Tampilan pertama kali karakter bisa digerakkan.

4. Tampilan Menu Karakter

Merupakan tampilan antarmuka manajemen karakter yang ada dalam game, berisi menu seperti daftar barang, jurus, peralatan dan status serta menu untuk mengatur formasi strategi sebelum pertempuran dan menu simpan game.



RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

Gambar 18. Tampilan Manajemen Karakter College Story

5. Menu Simpan Data

Menu untuk menyimpan *progress* di dalam game yang dimainkan untuk dilanjutkan di kemudian waktu.



Gambar 19. Tampilan Simpan Data

6. Tampilan Dialog NPC (*Non-Playable Character*)

Setiap NPC yang ada dalam *College Story* dapat diajak berinteraksi dengan menekan tombol “Enter” pada keyboard ketika karakter berada bersebelahan dengan NPC tersebut.



Gambar 20. Tampilan salah satu dialog NPC dengan menu pilihan

7. Tampilan Pertempuran

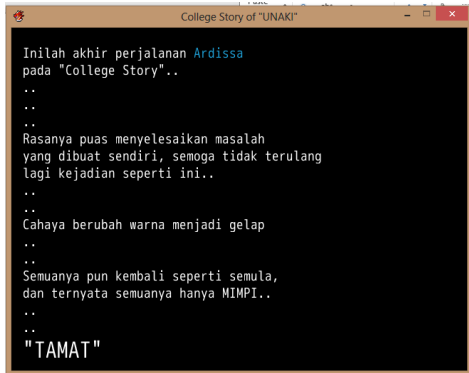
Merupakan tampilan antarmuka pertempuran ketika muncul saat karakter mengeksplorasi area dengan *setting* musuh.



Gambar 21. Tampilan Antarmuka Pertempuran

8. Ending

Berisi *scrolling-text* dengan background hitam yang berisi tulisan tentang berakhirnya cerita yang terjadi dalam game, setelah teks tersebut selesai maka otomatis game akan kembali ke menu utama (tamat).



Gambar 22. *Scrolling-text* sebagai *Ending* dalam *College Story*

Pengujian

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian perangkat lunak ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas dan dapat diandalkan. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *BlackBox* digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang.

Kasus dan Hasil Pengujian

Adapun rancangan pengujian istem yan gakan diuji dengan teknik pengujian *Black Box* akan dikelompokkan dalam tabel di bawh. Berikut ini adalah hasil dari pengujian dari game “College Story”.

Tabel 8. Kasus dan hasil uji

Kasus / Diuji	Skenario Uji	Hasil yang Dharap kan	Hasil Penguji an
Karakter berherak	Bergerak keatas, bawah, kiri dan kanan	Dengan menekan tombol keyboard <i>arrow</i> karakter bergerak sesuai arah yang ditentuka n	Berhasi I
	Berintera ksi dengan NPC	Membuka tampilan antar muka dialog	Berhasi I
Transaks i dengan NPC	Memilih Ya	Muncul tampilan antarmuk	Berhasi I

RANCANG BANGUN GAME COLLEGE STORY MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK RPG MAKER VX

(Sinta Tridian Galih, Suhartoyo, Ardissa Puji Susanto)

		a transaksi	
	Memilih Tidak	Keluar dari dialog konfirmasi	Berhasil
Melatih karakter pada peri	Memilih monster	Masuk ke tampilan antarmuka mode pertempuran	Berhasil
	Memilih batal	Peri akan menjawab dengan dialog “Mungkin lain kali”	Berhasil
Teleportasi	Memilih Ya	Koin pemain akan berkurang 1000 dan karakter pindah ke lokasi yang	Berhasil

		ditentukan	
	Memilih Tidak	Keluar dari dialog konfirmasi	Berhasil
Menu pengobatan klinik	Memilih mengobati	Semua HP (darah) karakter kembali penuh	Berhasil
	Memilih membeli obat	Membuka tampilan antarmuka transaksi	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* “College Story” ini secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai yang diharapkan.

5.Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan sebelumnya tentang Perancangan dan Pembuatan Game dengan RPG Maker

VX Ace, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a) Dalam merancang *game* “College Story” ini penulis menggunakan fungsi *event* RPG Maker VX Ace seperti dalam percakapan dan adegan tertentu.
- b) RPG Maker VX Ace merupakan sebuah *game-engine* yang dapat memberikan ruang bebas kreativitas dalam merancang sebuah *game* berbasis RPG, karena *game-engine* ini memberikan beberapa fitur seperti membuat *map*, sistem *database* yang berisi data karakter, monster, item dan lain sebagainya dengan kreasi sendiri ataupun dengan mengimport data file seperti gambar, musik serta video.
- c) *Game* College Story dapat memberikan variasi baru dalam dunia RPG.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern: System Requirement (Kebutuhan Sistem). Yogyakarta: Andi Offset.
- Anggara. 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash. Yogyakarta: Gava Media.
- Daulay, Melwin Syafrizal. 2007. Mengenal Hardware-Software & Pengelolaan Instalasi Komputer: Input Device. Yogyakarta: Andi Offset.
- HM, Jogyanto. 2002. Analisis & Desain Sitem Informasi: Analisis Sistem. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jasson. 2003. Role Playing Game: INSTALASI RPG MAKER. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jasson. 2009. Role Playing Game: Perkembangan Game. Yogyakarta: Andi Offset.