

ROLE PLAY GAME SAYEMBARA KUMALA DEWI

Oleh :

Purwa Rekaharta

Mahasiswa Teknik Informatika, STMIK Amikom Purwokerto

ABSTRAK

Penelitian ini adalah membuat sebuah *Game* RPG yang menyentuh tema kerajaan dimana disitu terdapat sebuah sayembara seperti pada cerita cerita sejarah serta terdapat sebuah monster maupun raksasa yang menjadi inti dari permainan tersebut. *Game* ini berextensi file .exe sehingga *game* ini hanya bisa dijalankan menggunakan PC maupun laptop. *Graphic* dan *audio* dibuat semenarik mungkin agar *game* lebih memiliki daya tarik lebih supaya kecenderungan terhadap *game* asing bisa lebih diarahkan kepada *game* lokal yang sekiranya menghibur namun mengurangi kebiasaan, tingkah negatif, dan pesan moral yang biasanya ditumpahkan kepada *game* asing tersebut. Karena biasanya anak akan mudah terpengaruh dengan sajian sajian *game* yang menghibur dirinya. Dukungan terhadap karya lokal lebih baik sehingga menimbulkan ambisi kepada para orang awam untuk belajar membuat *game* yang sekiranya dari generasi ke generasi bisa menciptakan perkembangan yang lebih baik.

Kata kunci : *game*, RPG, Sayembara Kumala Dewi

PENDAHULUAN

A. Latar Balakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi dengan berjalannya waktu semakin menunjukkan perkembangan teori-teori baru diberbagai bidang, salah satunya adalah teknologi *Game*. Pada sekitar tahun 2000-an permainan yang dikenal dengan sebutan *Game PlayStation* (PS) menjamur di berbagai daerah perkotaan hingga sebagian pedesaan di kawasan Indonesia, *Game* ini hanya bisa

dimainkan oleh satu atau dua orang pemain saja pada sebuah *console*. Pesawat televisi diperlukan sebagai media *output* atau tampilan.

Beraneka macam jenis *Game* dapat dimainkan di perangkat *PlayStation* diantaranya yaitu *Game* ber-genre RPG dan tampilannya masih 2D. Tetapi sayangnya kebanyakan *Game-Game* yang beredar dan terkenal dewasa ini hanyalah menonjolkan manfaat dan tujuan sebagai media untuk hiburan semata. Dan kebanyakan anak-anak, remaja bahkan dewasa menjadikan *Game* sebagai pelepas penat, sebagai hiburan ditengah kesibukan.

Kebanyakan *Gamers* menyukai *Game-Game* *adventure*/petualangan, strategi dan yang paling digemari oleh anak-anak kecil dan remaja ialah *Game* sepak bola sejenis *Winning Eleven* (WE) ataupun PES. Selain sebagai sarana hiburan, para *Gamers* biasanya juga menjadikan permainan untuk tujuan komersial. Biasanya hal ini berlaku untuk dunia *Game online*.

Para pengelola industri *Game* berlomba-lomba untuk menciptakan *Game* yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan *Games* di komputer sangat cepat. Sehingga *Games* bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual para penggunanya.

Dari sekian banyak *Game*, disini mengangkat *Game* petualangan bergenre RPG (*Role Play Game*) yaitu *Game* yang mengikuti alur cerita dari pembuatnya. *Game* merupakan suatu permainan mengasah otak, memberikan langkah-langkah logika yang akan menunjang tumbuh kembang pola pikir serta membuat syaraf motorik dalam otak berkembang. Sehingga mampu menganalisis penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan yang cepat.

Game ini adalah Sebagai sarana untuk menjadikan alternatif untuk mengurangi kecenderungan pada *Game* asing dan membuat sebuah asumsi bahwa *Game* tidak hanya untuk permainan dan hiburan saja tetapi *Game* juga dapat mencerdaskan anak bangsa tergantung tema dan alur cerita serta pesan – pesan yang tergantung di dalam *Game*. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan

diatas, dalam penulisan skripsi ini dilakukan penelitian dengan judul “ ***Role Playing Game Sayembara Kumala Dewi*** ”.

Judul diambil berdasarkan konsep dari penelitian ini yang bernuansa kerajaan, disini menceritakan bahwa seorang anak dari suatu kerajaan yang tiba-tiba terkena penyakit yang cukup parah, penyakit tersebut tidak bisa disembuhkan terkecuali jika sang putri tersebut memakan bunga teratai ajaib, namun bunga tersebut sangat sulit didapatkan sehingga diadakanlah sebuah sayembara.

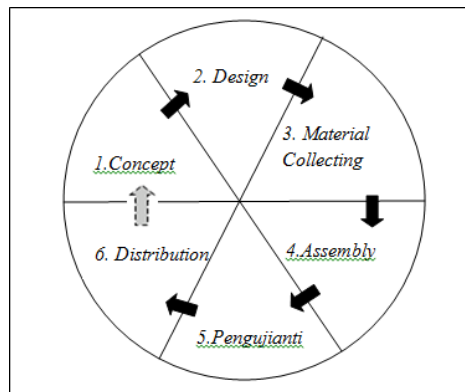
Dalam sayembara tersebut akan diperankan satu tokoh yang dalam *Game* tersebut adalah sebagai tokoh utama yang nantinya berusaha menyelamatkan Putri Kumala dewi dengan mencari bunga teratai ajaib tersebut. Selama perjalanan akan ditemukan berbagai rintangan – rintangan, serta petunjuk - petunjuk untuk bertahan dan lanjut hingga rintangan terakhir yaitu melawan musuh terkuat.

Pada *Game* ini terdiri dari beberapa jenis dan karakter musuh yang secara konsep musuh yang dihadapi akan semakin sulit untuk dikalahkan. *Game* ini bukan berbentuk *level*, melainkan *map* dimana dari setiap *map* adalah objek dari perjalanan menuju gua seribu bunga (tujuan terakhir dari perjalanan mencari bunga teratai ajaib).

Penulis mengambil penelitian ini karena tertarik dibidang multimedia khususnya hiburan, karena lebih memancing imajinasi untuk mengambil ide-ide yang hasilnya bisa dinikmati sebagai sarana hiburan yang tentunya mengandung sisi positif dari kecenderungan terhadap *Game* yang mengangkat tema yang kurang baik misalnya *Game* balap liar, *Game* gulat yang biasanya berpakaian sexy terutama untuk tokoh wanitanya, atau *Game terror* dan sejenisnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah metode Luther dengan mengacu pada metodologi pengembangan multimedia versi Luter-Sutopo. Menurut Luter (1994) metodologi pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap, yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*).



Gambar 1.1 Multimedia Development Life Cycle

1. Pengonsepan (*Concept*)

Tahap pengonsepan (*concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*audiens identification*). Selain itu menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini misalnya ukuran aplikasi, target aplikasi. Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan (*design*) adalah tahap pembuatan spesifikasi meliputi arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini.

3. Pengumpulan Materi (*Material Collecting*)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain *clip art*, foto, animasi, video, audio. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun dapat juga tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti *storyboard*, bagan alir, struktur navigasi. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak RPG Maker Xp .

5. Pengujian (*Testing*)

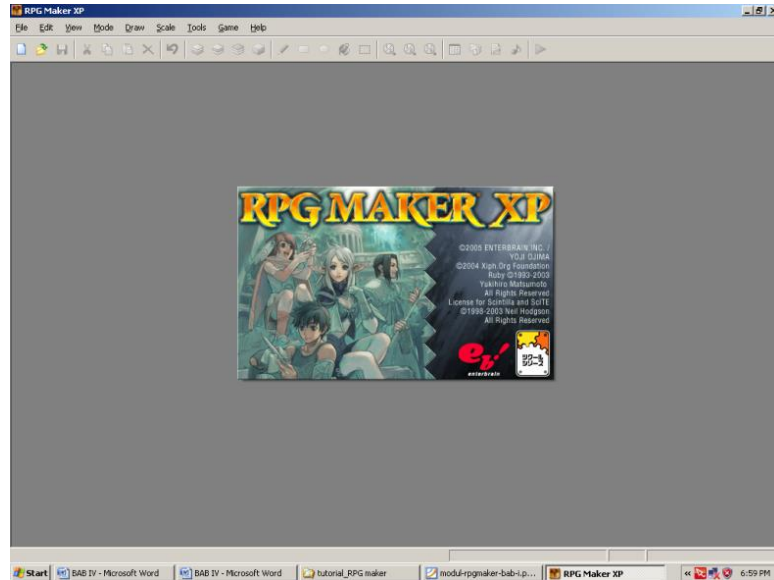
Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Dalam pengujian *game edukasi RPG Maker XP* berbasis *Finite State Machine* ini penulis melakukan dua macam pengetesan yaitu pengetesan sistem dan pengetesan penerimaan. Pengetesan sistem berfungsi untuk mengetes *game edukasi RPG Maker XP* berbasis *FSM* secara keseluruhan. Dalam tahap ini dilakukan pengetesan menggunakan metode *Black box testing*. Untuk pengetesan penerimaan dilakukan dengan metode kuisisioner.

6. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya (BinantoIwan Iwan,2010).

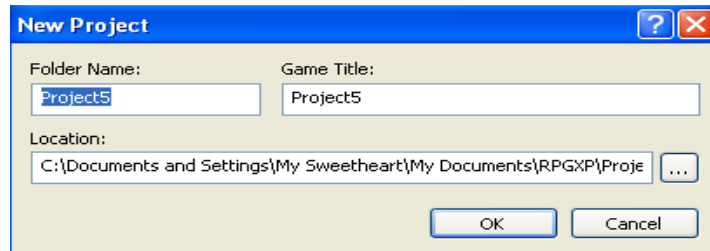
HASIL DAN PEMBAHASAN

I. Tampilan Awal RPG Maker Xp



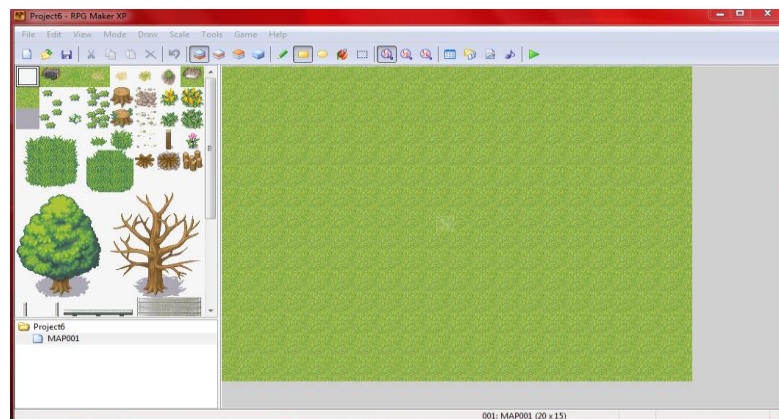
Gambar 1.2 Awal RPG Maker XP

II. Tampilan *New Project*



Gambar 1.3 *New Project*

III. Tampilan Lembar proyek standar awal



Gambar 1.4 Lembar proyek standar awal

IV. Tampilan Proyek Pertama



Gambar 1.5 Proyek Pertama

V. Tampilan Proyek kedua



Gambar 1.6 Proyek kedua

VI. Tampilan Proyek ketiga



Gambar 1.7 Proyek ketiga

VII. Tampilan Proyek keempat



Gambar 1.8 Rumah Awal *Player*

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Telah dibuat sebuah aplikasi berupa *game* dalam bentuk *game* RPG menggunakan perangkat lunak RPG Maker XP yang di tunjukan khususnya kepada anak SD supaya game lokal menjadi pilihan yang tepat dibandingkan game asing yang terkadang mengandung unsur negatif seperti tokoh yang sexy, game perampokan, serta balap liar yang berkejaran dengan polisi yang perlahan bisa membangun tingkah laku si pemain, oleh sebab itu saling mengarahkan, mendukung karya lokal dan mengurangi kecenderungan terhadap game asing yang berpesan kurang baik.

2. Saran

Game Sayembara Kumala Dewi ini masih memiliki banyak kekurangan yang harus diperbaiki dan dikembangkan agar dapat menjadi sarana alternatif hiburan yang menarik dan dapat diperhitungkan dengan game-game yang berkembang saat ini. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan yaitu :

1. Penggunaan kosakata dalam cerita masih terlihat kaku dan kurang terlihat hidup untuk game bergenre RPG.
2. Game ini masih dijalankan menggunakan komputer atau PC sehingga perlu dikembangkan lagi agar dapat dijalankan pada handphone.

3. Alur cerita yang terlalu singkat sehingga dirasakan kurang mengenai sasaran dan sedikitnya penjelasan mengenai alur ceritanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Gava Media. Yogyakarta
- Bintarto, HR. 1992. *Perangkaan Penelitian*. Yogyakarta.
- Macdoms. 2005. *Mahir dalam 7 Hari Adobe Photoshop CS*. Andi Offset. Yogyakarta