

IMPLEMENTASI GAME FANTASI "FANTASTIC ISEKAI" BERBASIS ANDROID DENGAN RPG MAKER MV

IMPLEMENTATION OF "FANTASTIC ISEKAI" GAME FANTASY BASED ON ANDROID WITH RPG MAKER MV

Abdul Aziz¹, Sekreningsih Nita²
Universitas PGRI Madiun
e-mail: zazaziz404@gmail.com

Abstract: This study aims to find out about the design of the game "Fantastic Isekai" which has the Role Playing Game genre or abbreviated as RPG. The theme of "Isekai" or the current character that is sent to another world makes the writer have a wider story development. This "Fantastic Isekai" game is a kind of Research and Development research. Game design has an activity structure in the form of Needs Analysis, Game Design, Game Implementation, Evaluation, and Maintenance which is arranged using the Waterfall method. Data collection techniques carried out include interviews, observations with mobile game players and classic RPG game enthusiasts, as well as collection of literature studies related to the design of a game. In game design, RPG Maker MV will be used as a game engine. This research also includes Indonesian elements in the form of batik names, traditional weapon names and others that are included in the names of character equipment. The result of this research is the game "Fantastic Isekai" based on Android, so that it can be played anywhere on smartphones for mobile game enthusiasts. The success rate in designing the game "Fantastic Isekai" is said to have succeeded in the black box test. Starting from the storyline of each area of the game to the successful battle function.

Keywords: Game, Android, RPG Maker, Fantastic Isekai.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang perancangan game "Fantastic Isekai" yang bergenre *Role Playing Game* atau disingkat RPG. Pengusungan tema "Isekai" atau karakter sekarang yang dikirim ke dunia lain membuat penulis memiliki pengembangan cerita yang lebih luas. Game "Fantastic Isekai" ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*. Perancangan game memiliki struktur kegiatan yang berupa Analisis Kebutuhan, Desain Game, Implementasi Game, Evaluasi, serta Pemeliharaan yang disusun dengan metode Waterfall. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan meliputi wawancara, observasi dengan pemain *game mobile* serta peminat *game* RPG klasik, serta pengumpulan studi kepustakaan yang berkaitan dengan perancangan sebuah game. Dalam perancangan game akan menggunakan *RPG Maker MV* sebagai *game Engine*. Penelitian ini juga memasukan unsur-unsur Indonesia berupa nama batik, nama senjata tradisional dan lain-lain yang dimasukan dalam nama-nama perlengkapan karakter. Hasil penelitian berupa game "Fantastic Isekai" yang berbasis Android, sehingga dapat dimainkan dimana saja pada *smartphone* peminat *game mobile*. Tingkat keberhasilan dalam merancang game "Fantastic Isekai" ini dikatakan berhasil dalam *test black box*. Mulai dari alur cerita setiap wilayah game sampai fungsi battle yang sudah berhasil.

Kata kunci: Game, Android, RPG Maker, Fantastic Isekai.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti sekarang ini, berdampak pada berbagai aspek industri, salah satunya pada industri game atau permainan. Beberapa tahun belakangan ini, industri game memang menjadi sorotan dunia. Game merupakan sarana hiburan yang digemari oleh semua kalangan, baik mulai dari usia anak-anak, dewasa maupun tua. Selain digunakan untuk menghilangkan kepenatan dalam beraktivitas, sebuah game juga dapat berfungsi untuk melatih pola pikir seseorang untuk mencari solusi memecahkan suatu permasalahan yang ada dalam sebuah game. Game telah banyak berevolusi, mulai dari game tradisional hingga game digital berbasis android dengan

berbagai genre, seperti game First Person Shooter (FPS), Role Playing Game (RPG), Arcade, simulasi dan yang lainnya.

Role Playing Game atau disingkat RPG adalah jenis permainan yang memiliki unsur cerita yang menarik didalamnya tergantung dari pihak pengembang. Cerita dari genre RPG memiliki ciri khas masing-masing, salah satu sub genre tersebut adalah fantasi.

Dari uraian diatas, maka dimunculkan ide untuk merancang sebuah permainan (game) untuk menunjang pengembangan genre Role Playing Game atau RPG. Game ini akan berfokus pada sub genre fantasi dimana dari sisi peminat lebih banyak disukai. Dengan menggunakan RPG Maker Engine, game ini dapat berplatform PC ataupun Android dengan bantuan dari Android Studio.

Tidak lupa juga akan disematkan unsur Indonesia di dalam game tersebut, dikarenakan banyak game dengan rating tinggi tetapi tidak ada yang memiliki karakteristik seperti itu. Unsur tersebut dapat berupa Item atau barang yang ada di game, senjata, pakaian, ataupun nama daerah. Ini ditujukan untuk menarik minat pemain Indonesia agar memainkan game tersebut tanpa meninggalkan sub genre fantasi. Penempatan tokoh tertentu juga akan menjadi hal yang menarik dari game ini, yang membuat minat menjadi bertambah.

KAJIAN TEORI

Game

Menurut (Rahayu & Fujiati, 2018) Game merupakan salah satu contoh multimedia yang dapat dipadukan dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan permainan dengan tujuan pembelajaran (education game). Tidak memungkiri bahwa perkembangan game juga dapat menjadi media pembelajaran yang atraktif dengan sentuhan permainan. Berdasarkan kategori game yang ada dalam playstore terdapat beberapa jenis game yaitu:

1. Action
2. Adventure
3. Arcade
4. Board Games
5. Cards
6. Casual
7. Education
8. Puzzles
9. Role Playing Game
10. Rhythm Games
11. Simulation
12. Sport
13. Strategy
14. Trivia
15. Word Games

Game Engine

Menurut (Roedavan, 2014) Game engine adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat game. Sebuah game engine biasanya dibangun dengan mengenkapsulasi beberapa fungsi standart yang umum digunakan dalam pembuatan sebuah game..

Menurut (Fasha et al., 2018) Sekarang ini banyak sekali software - software yang dirancang untuk membantu dalam proses pembuatan maupun pengembangan game khususnya pada pembuatan game 3D yang bias adisebut game engine.

RPG Maker

Menurut (Sanwasih & Siddiq, 2018) Game engine RPG Maker MV ini mengadopsi system event script, dimana event-event yang telah ditentukan di dalam map dapat dimasukkan script sesuai kebutuhan, pemrograman dapat dilakukan dengan dua cara yaitu melalui mode event maupun mode editor.

Menurut (Richard et al., 2018) RPG Maker merupakan game engine yang digunakan untuk membuat game Role Playing Game (RPG) dua dimensi.

Android Studio

Menurut (Siddik & Nasution, 2018) Android merupakan suatu software (perangkat lunak) yang digunakan pada mobile device (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, middleware, dan aplikasi inti. Android Standart Development Kit (SDK) menyediakan alat dan Application Programming Interface (API) yang diperlukan untuk memulai pengembangan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java, yaitu kode Java yang terkompilasi dengan data dan file resources yang dibutuhkan aplikasi dan digabungkan oleh app tools menjadi paket Android.

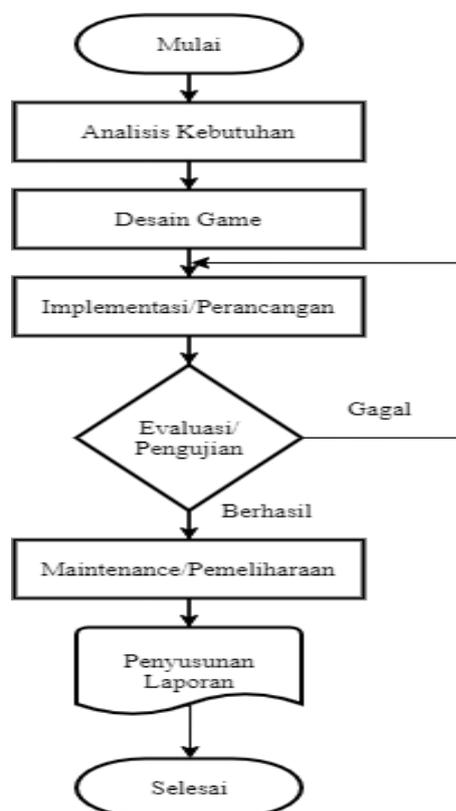
Photoshop

Menurut (Umagapi, 2019) Adobe Photoshop telah lama kita kenal sebagai program pengolah gambar paling terkemuka di pasaran. Yang digunakan mulai dari desainer grafis, kalangan periklanan, fotografer dan sebagainya. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto.

METODE

Pendekatan yang dilakukan menggunakan pendekatan penelitian rekayasa. *Forward Enginering Research* dengan metode waterfall. Menurut (Faisal, 2019) bahwa metode waterfall merupakan metode pengembangan sistem dimana antar satu tingkat ke tingkat yang lain dilakukan secara berurutan. Dalam proses implementasi metode waterfall ini, langkah dalam satu tingkatan akan diselesaikan terlebih dahulu dimulai dari tahapan awal berlanjut hingga akhir.

Penggunaan metode waterfall ini terbagi atas beberapa langkah yang harus dikerjakan sebelum melangkah ke langkah selanjutnya. Metode ini memiliki siklus yang dapat digambarkan dalam alur penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Rancangan Penelitian

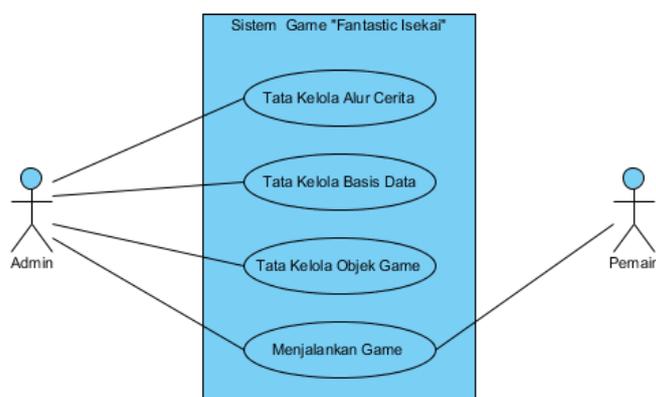
Berikut merupakan keterangan dari gambar di atas :

1. Analisis Kebutuhan, pada analisis kebutuhan ini dilakukan pengumpulan data-data yang diperlukan dalam pembuatan game. Salah satunya dengan wawancara kepada penikmat game mobile. Pada analisis kebutuhan ini akan didapat kebutuhan atau hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan game, seperti mekanisme permainan, alur cerita dan yang lain.
2. Desain Game, setelah analisis kebutuhan selesai, langkah berikutnya adalah membuat desain game. Pada proses ini, prototype atau punarupa dari game dibuat sebagai gambaran yang ada, untuk menjadi tolak ukur pengembangan yang akan digunakan agar lebih efektif dan efisien dalam pengembangan selanjutnya..
3. Implementasi/Perancangan, selanjutnya adalah membuat game dengan penggunaan software atau alat bantu bernama Game Engine. Pekerjaan yang dilakukan ditahap perancangan game adalah mengimplementasikan desain bentuk sistem dan gambaran game yang telah dibuat.
4. Evaluasi/Pengujian, setelah proses pembuatan game selesai, selanjutnya dilakukan pengujian atau evaluasi game terhadap objek penelitian yaitu pengguna game mobile. Pada proses pengujian game ini, peneliti dapat mengetahui dimana letak kekurangan dan kelebihan game. Sehingga jika ada kekurangannya peneliti dapat memperbaiki agar sesuai seperti yang diinginkan.
5. Maintenance/Pemeliharaan, game yang sudah melalui langkah sebelumnya akan dilakukan pemeliharaan. Dalam pemeliharaan ini game akan dipantau apakah sudah berjalan sesuai rencana atau tidak. Serta sebagai pembenaran atau Debugging program atau gameplay yang masih tidak sesuai atau memiliki kesalahan dalam segi cerita, gameplay ataupun lainnya.
6. Pembuatan Laporan, setelah proses implementasi game selesai, selanjutnya adalah pembuatan laporan. Pembuatan laporan disusun guna sebagai referensi peneliti lain agar dapat mengembangkan Role Playing Game fantasi dengan RPG Maker.

HASIL

Hasil rancangan yang telah dibuat akan menciptakan sebuah game yang didalamnya terdapat banyak peta serta event yang akan ada didalam game serta pemanfaatan unsur Indonesia didalamnya. Dari keseluruhan jalan cerita terdapat 4 peta utama yaitu Madiun Village, Pantai, Hutan Terlarang, dan Kota Langit. Pada masing-masing kota utama memiliki tempat untuk menaikan level yang disebut Dungeon. Game "Fantastic Isekai" dapat dimainkan pada *smartphone* dan berikut adalah hasil tampilan game yang sudah dibuat:

Pada **Gambar 2** ditunjukkan bahwa terdapat tata kelola berbagai aspek yang hanya bias dirubah oleh admin atau developer game serta pemain sebagai penikmat dari game tersebut yaitu "Fantastic Isekai"



Gambar 2. Use Case Admin dan Pemain

Tabel 1 Basis Data Karakter

Nama Karakter	Lokasi	Fungsi
Karakter Utama	Seluruh Peta	Karakter utama pemain
Pak Tua	Madiun village	Karakter pembuka arahan ketika di kota1
Penjaga Desa	Madiun village	Penjaga perbatasan
Badut	Madiun village	Karakter pemberi arahan cara bermain (Tutorial)
Prajurit1	Madiun bar	Lawan untuk mendapatkan Surat Ijin
Toko1	Madiun bar	Karakter untuk membeli perlengkapan
Inn Lady	Madiun bar	Untuk memunculkan <i>event</i> menginap
Orang Air	Madiun storage	Untuk memunculkan <i>event</i> mencari air
Kepala Desa	Rumah kepala desa	Karakter pemberi arahan untuk misi ke peta selanjutnya
Istri Kepala Desa	Rumah kepala desa	Karakter tambahan di rumah kepala desa
Pengawal Pantai	Pantai	Karakter pembuka arahan ketika di pantai
Kapten	Pantai	Karakter pemberi arahan untuk misi ke peta selanjutnya
Gembala	Pantai	Untuk memunculkan <i>event</i> mencari kucing
Penjaga Hutan	Pantai	Penjaga perbatasan
Serdadu	Pantai	Penjaga perbatasan
Peri	Hutan terlarang	Karakter pemberi arahan untuk peta selanjutnya serta memunculkan <i>event</i> selamatkan peri
Toko2	Tenda	Karakter untuk membeli perlengkapan lanjutan
Inn Lady2	Tenda	Untuk memunculkan <i>event</i> menginap
Kapten Tolkien	Kastil	Karakter pembantu untuk mengalahkan Boss terakhir

Tabel 2 Basis Data Musuh

Nama	Lokasi	Hadiah	Jenis Musuh
Rat	Madiun village	Exp, gold	Field
Bat	Goa	Exp, gold,item	Dungeon
Slime	Pantai	Exp, gold	Field
Berserk	Madiun bar	Key Item	Event
Sura	Jembatan pantai	Exp, gold,item	Event
Penjaga hutan	Pantai	Item	Event
Serdadu	Pantai	Item	Event
Rouge	Dungeon pantai	Exp, gold,item	Dungeon
Dark Mage	Dungeon pantai 2	Exp, gold,item	Dungeon
Dragon	Hutan terlarang	Exp, gold,item	Event
Boy1	Kastil	-	Event
Boy2	Kastil	-	Event
Gekomoriya	Kastil	-	Last boss

Nama	Lokasi	Hadiah	Jenis Musuh
Sucubus	Kastil	-	Last boss
Mecha	Hutan terlarang	Exp, gold,item	Event
Death	Hutan terlarang	Exp, gold,item	Event
Demon	Hutan terlarang	Exp, gold,item	Event
Ririwa	Hutan terlarang	Exp, gold,item	Field
Banaspati	Hutan terlarang	Exp, gold,item	Field

Tabel 3 Basis Data Perlengkapan

Nama Perlengkapan	Kategori	Efek	Keterangan
Armor petualang	Armor	Perubahan karakter dan status	Didapatkan dari kepala desa
Mega mendung robe	Armor	Penambahan status pertahanan	Toko madiun bar
Cuwiri wings robe	Armor	Penambahan status pertahanan magic	Toko madiun bar
Armor ksatria	Armor	Perubahan karakter dan status	Didapatkan dari peri
King baba armor	Armor	Penambahan status pertahanan	Toko tenda
Amarasi armor	Armor	Penambahan status pertahanan magic	Toko tenda
Sword	Senjata	Penambahan serangan	Senjata awal
Golden karambit	Senjata	Penambahan serangan	Toko madiun bar
Meteorite kujang	Senjata	Penambahan serangan	Toko tenda

Pada tampilan menu utama ditunjukkan judul game serta pilihan menu, serta latar belakang background yang mengusung tema fantasi.



Gambar 3. Tampilan Awal Game

Tampilan intro ialah tampilan cerita awal dari game. Pemain akan ada dalam peristiwa ketika mengunjungi perpustakaan. Dalam tampilan ini karakter pemain akan berjalan otomatis mengikuti alur cerita yang ada, serta tedapat alur cerita dari game itu sendiri.



Gambar 4. Tampilan Intro

Pada menu battle terdapat beberapa pilihan tindakan. Mulai dari attack atau menyerang, magic atau skill, guard atau bertahan, serta item. Dalam menu battle juga ditunjukkan gambar karakter serta musuh yang dihadapi oleh pemain.



Gambar 5. Tampilan Menu Battle

Madiun village adalah kota pertama pemain dapat menggerakkan karakternya. Terdapat event didalam kota untuk membantu jalannya alur cerita dari game. Pada peta ini terdapat karakter badut dimana yang memberikan cara bermain (tutorial) kontrol serta yang lainnya.



Gambar 6. Tampilan Madiun Village

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Game "Fantastic Isekai" merupakan game RPG Klasik yang mengusung tema *Isekai* dimana karakter akan diberikan cerita yang penulis buat berdasarkan fenomena tersebut. Pemasukan system battle STB (Standart Turn Battle) membuat kesan game RPG klasik akan lebih terasa tanpa meninggalkan hal baru dari segi grafik dan cerita. Dalam berbagai aspek yang dibuat pada game "Fantastic Isekai" terdapat hasil black box yang dapat ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 4 Pengujian Game

Masukan	Harapan	Hasil	Kesimpulan
Desain objek	Desain objek menjadi peta	Menjadi peta seluruhnya	Berhasil
<i>Event</i> Utama Kota	<i>Event</i> utama setiap kota berjalan	<i>Event</i> utama terpanggil	Berhasil
Konfigurasi Karakter	Perubahan karakter sesuai <i>event</i>	Karakter berubah pada Madiun Village	Berhasil
Konfigurasi Musuh	Musuh muncul sesuai <i>event</i>	Musuh sesuai	Berhasil
Consumable Item	Consumable item memiliki efek	Consumable item menambah status karakter	Berhasil
Magic Attack	Magic attack mengeluarkan kerusakan pada musuh	Magic attack terpanggil	Berhasil
Konfigurasi Perlengkapan	Perlengkapan berhasil terpasang	Status dari pemasangan perlengkapan bertambah	Berhasil

Keterbatasan Game

Dalam pengembangannya tidak dipungkiri game ini juga memiliki keterbatasan produk yang dapat disebutkan sebagai berikut:

1. Bahasa tidak sepenuhnya bahasa Indonesia, tetapi bahasa Inggris yang di gunakan adalah bahasa yang umum dalam game.
2. Penggunaan touch movement sebagai penggerak karakter, tidak menggunakan joy stick
3. Penggunaan resolusi HD 1080 x 720, ini untuk mencegah jika smartphone yang tidak mendukung dengan resolusi tersebut tampilan layar akan terpotong.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan maka pada hasil akhir dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan game dengan genre Role Playing Game dan sub-genera fantasi, penggunaan RPG Maker MV sebagai game engine versi terbaru dikalangannya. Serta digunakannya Android Studio sebagai konversi ke dalam Application Package File (.apk)
2. RPG Maker MV digunakan karena sesuai dengan genre yang dirancang oleh penulis. Cara pembuatan peta dan perlengkapan yang lainnya sudah menjadi satu dengan game engine RPG Maker MV. Pengusungan sistem STB atau (Standard

Turn Battle) klasik dimana setiap karakter menyerang dengan bergantian ini sesuai dengan fitur game engine yang ada.

3. Pemanfaatan unsur Indonesia berupa nama batik, senjata tradisional, serta nama karakter jawa ini diaplikasikan dalam game berupa perlengkapan yang digunakan pemain. Seperti contoh nama batik Mega mendung dari Cirebon ini gunakan menjadi nama armor yaitu Mega Mendung Robe.
4. Hasil penelitian ini berbentuk game yang dimainkan di smartphone. Dengan sasaran penggemar game mobile serta RPG klasik membuat game ini disarankan untuk dimainkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Faisal, M. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dengan Metode Waterfall. *Seminar Nasional Inovasi Dan Tren (SNIT)*, 1(Juni 2019), A-134-A-139. <http://seminar.bsi.ac.id/snit/index.php/snit-2018/article/view/54>
- Fasha, L. H., Fauziah, F., & Gufroni, M. (2018). Implementasi Algoritma Collision Detection pada Game Simulator Driving Car. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(1), 58. <https://doi.org/10.30998/string.v3i1.2586>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Richard, R., Sokibi, P., & Martha, D. (2018). *Pembuatan Game Rpg "the Adventure of Sachi" Menggunakan Engine Rpg Maker Mv*. 8(2), 185–196.
- Roedavan, R. (2014). *UNITY Tutorial Game Engine* (Edisi Ke-1). Informatika Bandung.
- Sanwasih, M., & Siddiq, H. (2018). Perancangan Aplikasi Simulasi Game Petualangan Jelajah Indonesia menggunakan RPG Maker MV. *Maklumatika*, 4(2), 142–153. <http://maklumatika.uniat.ac.id/jurnal-155-volume-4-no-2-januari-2018.html>
- Siddik, M., & Nasution, A. (2018). Perancangan Aplikasi Push Notification Berbasis Android. *Jurteks*, 4(2), 149–154. <https://doi.org/10.33330/jurteks.v4i2.56>
- Umagapi, D. (2019). IJIS Indonesian Journal on Information System ISSN 2548-6438. *IJIS-Indonesia Journal on Information System*, 4(April), 69–76. <https://doi.org/10.1021/jp5128578>