

PENGEMBANGAN “WORLD FRAGMENT” BERBASIS SINGLE PLAYER MENGUNAKAN RPGMAKER

DEVELOPMENT OF “WORLD FRAGMENT” BASED SINGLE PLAYER USING RPGMAKER

Cahyadi Putra Kurniawan¹, Hadiq²

^{1,2}STIKOM PGRI Banyuwangi; Jl. Ahmad Yani, 80 Banyuwangi, Telp/Fax 0333 417902 e-mail: * yulianto@stikombanyuwangi.ac.id

Abstrak

Aplikasi permainan pada komputer selalu memiliki hubungan yang erat pada dunia hiburan, dengan berbagai macam produk yang tersedia, aplikasi permainan yang tersedia cenderung dibuat oleh sebuah perusahaan ternama dengan tim ratusan orang dalam membuat game yang populer pada masyarakat. Ada banyak macam aplikasi pihak ke-3 yang dapat mempermudah para pengembang pemula banyak tersedia dalam berbagai tipe, mulai dari aplikasi canggih seperti Unity Engine dan Unreal Engine tetapi aplikasi ini memerlukan keterampilan yang cukup tinggi untuk seorang pengembang pemula. Dalam Penelitian ini, sebuah aplikasi pengembangan bernama RPGMAKER dapat digunakan oleh semua orang, walaupun orang yang bersangkutan tidak memiliki keterampilan dalam programming, tetapi aplikasi pengembang ini tidak menutup kemungkinan seorang pengembang yang memiliki kemampuan programming untuk mengembangkan sebuah aplikasi permainan yang memiliki nilai komersial tanpa memerlukan modal yang besar.

Kata kunci Pengembangan, Permainan, Programming, RPGMAKER.

Abstract

Game applications on computers have always had a close relationship with the world of entertainment, with a wide variety of products available, game applications available tend to be made by a well-known company with a team of hundreds of people in making games that are popular with the community. There are many kinds of 3rd party applications. which can make it easier for novice developers are widely available in various types, ranging from advanced applications such as Unity Engine and Unreal Engine but these applications require quite high skills for a novice developer. In this study, a development application called RPGMAKER can be used by everyone, even though the person concerned does not have programming skills, but this application developer does not rule out a developer who has programming skills to develop a game application that has commercial value without requiring capital. the big one.

Kata kunci: *Development, Games, Programming, RPGMAKER*

1. PENDAHULUAN

Dunia hiburan tidak pernah terlepas dari permainan berbasis komputer baik secara daring maupun secara luring, hampir seriap orang pernah menikmati media hiburan digital ini, aplikasi permainan berbasis komputer juga merupakan bentuk hiburan secara interaktif dimana media ini memerlukan kendali dari pengguna, tidak seperti film yang hanya bisa ditonton dan akan terus berjalan dengan semestinya tanpa kendali dari pengguna

Banyak memandang bahwa sebuah aplikasi permainan hanya dapat dikembangkan oleh sebuah studio yang memiliki tim setidaknya puluhan orang dengan kemampuan programming dan hal itu

membutuhkan modal yang cukup besar, tanpa dukungan modal yang mencukupi, pengembangan sebuah aplikasi permainan sangat sulit diwujudkan oleh individu.

Banyak developer di Indonesia dapat mengatasi hal ini dengan bantuan aplikasi yang telah disediakan dari pihak ke-3, dengan ini kendala biaya dan sumber daya dapat ditekan serendah mungkin, tidak menutup kemungkinan individu dapat mengembangkan sebuah aplikasi permainan dengan nilai komersial

Kendala Biaya yang sering dihadapi setiap pengembang menjadi sebuah hambatan para pengembang amatir dalam mengembangkan sebuah aplikasi permainan, walaupun perusahaan pengembang aplikasi permainan dapat mengatasi hal ini dengan modal yang dimilikinya, perusahaan pengembang aplikasi permainan akan selalu bergerak dengan tujuan mencari keuntungan, hal ini menyebabkan mahalannya game legal yang diproduksi oleh perusahaan-perusahaan pengembang tersebut.

Tidak banyak orang tua yang mau membelikan anaknya sebuah game seharga ratusan ribu rupiah, hal ini juga didorong oleh pembajakan aplikasi permainan yang masih banyak ditemui sampai sekarang, dengan murahness harga sebuah aplikasi bajakan yang beredar pada masyarakat dan lemahnya tindakan hukum di masa lalu, para orang tua telah beranggapan bahwa game tidaklah seharusnya memiliki harga lebih dari puluhan ribu rupiah, atau seharga media penyimpanan game itu sendiri.

Sebaliknya, game legal saat ini cenderung terlalu mudah, harga rata-rata sebuah aplikasi permainan berkualitas AAA cenderung berada pada kisaran Rp 300.000,- sampai dengan Rp 800.000,-. Harga ini telah dipatok lebih murah dibanding harga permainan pada pasar internasional yang rata-rata memiliki harga 70 \$, beberapa orang beranggapan bahwa biaya pengembangan dapat ditekan atau dikurangi, tetapi bila kita melihat biaya sumberdaya yang diperlukan, tidak banyak biaya yang dapat ditekan. Dengan manajemen yang baik, mungkin sedikit biaya mungkin dapat ditekan, tetapi tidak banyak bagian yang bisa ditekan tanpa mempengaruhi aspek kualitas produk yang dihasilkan.

Mari kita perkirakan biaya sebuah pengembangan aplikasi permainan yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi permainan bertaraf AAA secara minimalis, dengan estimasi durasi pengembangan selesai dalam 2 tahun

- a. Tempat: Sebuah gedung yang difungsikan untuk menjadi sebuah studio atau kantor di Jakarta memiliki harga sewa berkisar Rp 5.000.000/bulan, bila aplikasi permainan dijadwalkan selesai dalam 2 tahun, maka biaya gedung telah memerlukan sebesar 120 juta Rupiah.
- b. Staff: Sebuah project tidak dapat berjalan tanpa staff, andaikan project anda memerlukan 30 orang dan aplikasi akan selesai dalam 2 tahun, mengikuti UMK Daerah Jakarta 2021 sebesar Rp 4.416.186 biaya ini telah memakan lebih dari 3 milyar Rupiah.
- c. Lain: Biaya perangkat keras yang diperlukan, biaya lisensi aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi karena tidak mungkin sebuah perusahaan menggunakan aplikasi bajakan yang menyebabkan perusahaan mendapatkan resiko masalah legalitas, serta tidak menutup biaya lain yang tak terlihat.

Melihat biaya yang normalnya diperlukan untuk mengembangkan sebuah aplikasi permainan, hal ini membuat para pengembang berpaling untuk mengembangkan ide mereka. Hal ini mendorong lahirnya istilah Indie, dimana studio dengan taraf kebawah dapat mengawali pengembangan mereka dengan syarat Minimum Viable Product yang lebih rendah, sehingga memudahkan pada pengembang pemula memasuki pasar komersial dengan modal minim tanpa membatasi kreatifitas.

Dengan pasar aplikasi permainan bertaraf Indie, tim developer kecil dapat mengembangkan aplikasi permainan mereka dengan syarat yang lebih ringan, dengan banyak ketersediaannya engine dari pihak ke-3, sebuah kendala biaya dapat diatasi dengan kreatifitas, pengembang pemula dapat memilih banyak aplikasi yang tersedia pada marketplace dengan harga yang cukup terjangkau, lisensi aplikasi ini cenderung dibawah 1 Juta Rupiah, dan bersifat Free Royalty. Seperti RPG maker ataupun Smile Game Builder.

Dengan menurunnya kendala biaya yang dibebankan pada pengembangan aplikasi permainan, pengembang dapat mematok harga aplikasi yang mereka buat dengan harga yang lebih

rendah, hal ini juga meringankan biaya yang dibebankan pada konsumen, dan secara tidak langsung dapat menekan laju pembajakan yang dikarenakan mahalnnya harga sebuah aplikasi permainan legal.

Dikarenakan Pengembangan dengan jenis memiliki low barrier entry, maka produk yang dihasilkan oleh Engine RPG Maker cenderung dipandang sebelah mata oleh konsumen, dengan kualitas grafis yang cenderung dibawah rata rata, ini menjadi kekurangan yang sangat dirasakan oleh pengembang, dikarenakan minimnya sumber daya yang dimiliki, kualitas aplikasi hanya bergantung sepenuhnya pada kreatifitas dan originalitas.

Konsumen cenderung tertarik pada grafis yang menawan, Musik yang indah, hal ini jarang ditemukan pada aplikasi yang dibuat oleh pengembang pemula, ini menjadi tantangan pada pengembang untuk mengembangkan produk yang dapat menarik konsumen.

2. METODE PERANCANGAN

Dengan sendirinya, *Engine RPG Maker* mudah digunakan, namun hasil produk yang dihasilkan tanpa kustomisasi tidak memiliki nilai komersial yang cukup untuk sebuah produk. Untuk menarik konsumen, kustomisasi terhadap *Engine* harus dilakukan diluar sistem bawaan dari Engine, sistem pertarungan dasar yang tersedia pada engine sedari awal dengan sudut pandang *first person/front view* memang bukanlah sistem yang buruk, tetapi ada sangat produk sejenis yang berdear pada pasar sehingga Kustomisasi *User Interface* juga diperlukan untuk meningkatkan kualitas produk.



Gambar 1 Tampilan Bawaan Engine RPG Maker

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Coba

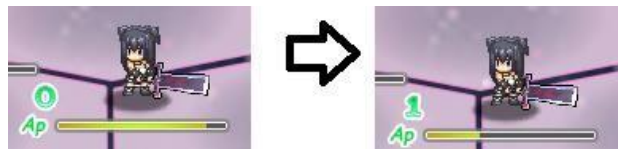
Versi Prototipe

Sesuai dengan implementasi, seluruh unit actor maupun enemy memulai AP yang dimiliki pada nilai 0, AP tidak kembali ke nilai 0 disaat *Wave battle* aktif



Gambar 3.1 : Nilai AP awal saat pertarungan dimulai

Penambahan AP yang berjalan sesuai dengan fungsi yang telah diimplementasikan, pada saat nilai ATB mencapai nilai maksimal yang telah ditentukan, unit akan mendapatkan AP



Gambar 3.2 : Nilai AP awal saat pertarungan dimulai

Inisialisasi AP yang dilakukan pada ahir pertarungan tidak dapat dikonfirmasi secara visual, dikarenakan layar yang melakukan *fade-out* pada saat pertarungan berakhir.

4. KESIMPULAN

Penggunaan kustomisasi pada sistem pertarungan dapat memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan apa yang telah tersedia pada engine sedari awal, fitur ini memberikan perubahan fungsi pertarungan yang awalnya *turn-based* menjadi *real time* dengan sistem free turn selama pemain memiliki *action point*. Dengan menghilangkan sistem pertarungan bergilir, interaksi pemain dengan aplikasi menjadi lebih cepat dan meningkatkan tingkat kesulitan yang akan dialami oleh pemain. Tampilan User Interface diluar pembawaan Engine juga dapat menarik konsumen dan menambah nilai komersial sebuah aplikasi permainan. Pemanfaatan Engine dan Module dari pihak ke-3, Pengembang pemula dapat membuat aplikasi permainan dengan biaya yang lebih rendah dan durasi pengembangan aplikasi yang lebih cepat dibandingkan dengan sebuah proyek pengembangan konvensional yang memiliki syarat kualitas yang lebih tinggi. Kendala ini telah banyak menjadi hambatan banyak developer untuk terjun ke pasar pengembangan aplikasi permainan dikarenakan banyaknya produk serupa yang bersaing pada sistem sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Ria Diajeng, Fitri Marisa, and Universitas Widyagama Malang. 2017. "Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang." Universitas Widyagama Malang 1(2):1-5.
- Chun. 2017. "Adobe-Animate-Cc-2017." Brainmatics 1. Retrieved (<http://brainmatics.com/adobe-animate-cc-2017/>).
- Febriana, Fitri. 2017. "User-Centered-Design-Ee25536850b7." <https://medium.com/codelabs-unikom/user-centered-design-ee25536850b7>. Retrieved (<https://medium.com/codelabs-unikom/user-centered-design-ee25536850b7>).
- Hanafri, Muhammad Iqbal, Muchamad Iqbal, and Aditya Budi Prasetyo. 2019. "Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android." Jurnal Sisfotek Global 9(1):87-92.
- Maesaroh, Siti, Agustinus Sirumapea, and Cokro Setiaji. 2016. "Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android." 6(1).
- Much. Rifqi Maulana, Christian Yulianto Rusli, Ristiyanah. 2017. "Pemanfaatan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D." STMIK Widya Pratama XII(1):51-56.
- Purwanti, Retno and Natanael R. 2016. "Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor." Widyakala Journal 3:1.
- Putra, Mirto Arlingga. 2014. "Program Bantu Ajar Mengenal 25 Nabi - Nabi Dan Rasul Berbasis Multimedia." SEKOLAH TINGGI ILMU KOMPUTER PGRI BANYUWANGI 31