

## **PEMBUATAN GAME TACTICAL RPG “LEGEND OF FANTASIA”**

**Anthonyus Teddy Christanto**

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Surabaya  
anthoniusteddy@gmail.com

### ***Abstrak***

Game RPG adalah sebuah permainan dimana pemain memiliki, memerankan dan mengontrol tokoh-tokoh tertentu untuk menjalankan sebuah misi atau cerita. Game RPG memiliki beberapa sub jenis, Salah satu sub jenis game dari RPG adalah *Tactical RPG*. Game jenis *Tactical RPG* ini dimainkan dengan cara dimana pemain mengendalikan satu kelompok karakter yang jumlahnya sudah ditentukan. Sistem pertarungan pada genre ini menggunakan sistem strategi seperti gerakan taktik di mana karakter bergerak sesuai petak-petak yang ada untuk melakukan aksi. Sebuah game yang memiliki fitur-fitur yang menarik merupakan kebutuhan dari sistem game yang diinginkan. Agar dapat memenuhi kebutuhan tersebut dilakukanlah analisis kebeberapa game yang terkenal guna menganalisis fitur-fitur apa saja yang menarik dan kemudian menuangkannya dalam pembuatan game *Tactical RPG “Legend Of Fantasia”* ini. Setelah melakukan analisis kemudian melakukan tahap desain sistem yang dilanjutkan dengan proses implementasi desain. Setelah proses implementasi selesai maka dilakukan uji coba. Dari hasil uji coba yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan fitur-fitur yang menarik hasil dari kombinasi beberapa game terkenal membuat game ini menjadi menarik.

**Kata Kunci:** Game, *Tactical RPG*, framework XNA, SQLite

### ***Abstract***

RPG Game is one kind of game where the player own, have role and controlling certain character for doing a mission or story. RPG Game has many sub-genres, One of RPG sub-genre is *Tactical RPG*. This *Tactical RPG* type game can be played with controlling one group of character with specified amount. The battle system with this type is using strategy system such as tactical movement, where the character move according to the existing plots for doing an action. A Game which has interesting features is a requirement of the desired game system. In order to fulfill that requirement, we perform the analysis to several well-known games to analyze what features is interesting and then pour in the making of this *Tactical RPG “Legend of Fantasia”* game. After doing the analysis then do the system design phase and continued with the design implementation phase. After the implementation phase, we do the trial. From the trial result we can get conclusion that the interesting features that the result of a combination of several well-known games make this game interesting.

**Keywords:** Game, *Tactical RPG*, framework XNA, SQLite

## **PENDAHULUAN**

Game RPG (*Role Playing Game*) merupakan salah satu jenis game yang banyak peminatnya. Game RPG adalah sebuah permainan dimana pemain memiliki, memerankan dan mengontrol tokoh-tokoh tertentu untuk menjalankan sebuah misi atau cerita. Game RPG memiliki beberapa sub jenis, Salah satu sub jenis game dari RPG adalah *Tactical RPG*.

Seperti layaknya game RPG jenis lainnya, game jenis *Tactical RPG* ini dimainkan dengan cara dimana pemain mengendalikan satu kelompok karakter yang jumlahnya sudah ditentukan, yang nantinya kelompok karakter tersebut akan melawan musuh yang jumlahnya kurang lebih sama dengan jumlah karakter. Namun perbedaan pada genre ini adalah sistem pertarungannya. Sistem pertarungan pada genre ini menggunakan sistem strategi seperti gerakan taktik di mana karakter bergerak sesuai petak-petak yang ada untuk melakukan aksi. Beberapa contoh game jenis *Tactical RPG* yang terkenal antara lain, Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre, Api Emblem dan Disgaea.

Menurut beberapa pengembang game, beberapa tahun terakhir ini sangat sulit untuk mengembangkan game jenis ini untuk dimainkan di PC (*Personal Computer*), meskipun di daerah Eropa banyak yang mengembangkan game jenis ini dengan hasil yang beragam. Alasan lainnya adalah para pengembang lebih memilih mengembangkan jenis game *Action RPG* dan *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) daripada game jenis *Tactical RPG*. Karena dua jenis game tersebut merupakan jenis game yang memiliki fitur-fitur menarik dan populer beberapa tahun terakhir ini.

Melihat beberapa permasalahan tersebut maka diputuskan untuk membuat game dengan jenis *Tactical RPG*, yang memiliki beberapa fitur menarik yang diturunkan dari fitur-fitur game dengan jenis *Action RPG* dan juga *MMORPG* tanpa menghilangkan unsur penting dari *Tactical RPG* itu sendiri.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam game *Tactical RPG* "Legend of Fantasia" ini, dilakukan dengan tahapan-tahapan seperti :

1. Perencanaan dan analisis. Mempelajari dan menganalisis sistem permainan jenis tactical RPG yang ada saat ini, yang meliputi cara bermain, proses, dan sistem yang digunakan. Kemudian mendefinisikan permasalahan yang ada, dan mendefinisikan kebutuhan sistem.
2. Desain Sistem. Melakukan perancangan sistem yang akan dipakai dalam pembuatan game, berdasarkan hasil dari tahap analisis. Seperti perancangan kamus data, desain tampilan, desain karakter dan flowchart proses.
3. Implementasi. Mengimplementasikan hasil dari desain sistem yang sudah ada ke dalam bahasa pemrograman tertentu.
4. Verifikasi dan evaluasi. Melakukan uji coba yang meliputi verifikasi dan validasi. Verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi game yang dibuat sudah benar dan bebas dari kesalahan. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi game yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pemain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap analisis yang dilakukan untuk pembuatan game Tactical RPG “Legend of Fantasia” diperoleh beberapa kebutuhan yang diperlukan untuk pembuatan game ini antara lain:

Desain dan *Inteface* :

- Memiliki desain yang cukup menarik dan tidak membosankan.
- Memiliki interface yang user friendly sehingga mudah dipahami oleh pemain.
- Menggunakan kontrol utama mouse sehingga lebih memudahkan pemain untuk melakukan kontrol.
- Menggunakan kontrol keyboard sebagai *shortcut* untuk beberapa kasus tertentu.

Gameplay :

- Memiliki fitur pemilihan profesi karakter, dan setiap level tertentu dapat merubah profesi ketingkat selanjutnya.
- Memiliki fitur penempatan senjata untuk meningkatkan kemampuan senjata.
- Memiliki fitur pembuatan senjata yang materialnya didapat dari hasil menyelesaikan misi ataupun membunuh monster tertentu.
- Memiliki fitur modifikasi untuk peningkatan dan pemilihan kemampuan istimewa dan juga atribut dari karakter.
- Memiliki fitur sistem petualangan dengan sistem kontrak misi.

Setelah menganalisis kebutuhan sistem baru maka akan dilakukan desain sistem yang berupa pembuatan flowchart untuk menjelaskan jalannya sebuah proses pada sistem game. Salah satu flowchart yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 1.



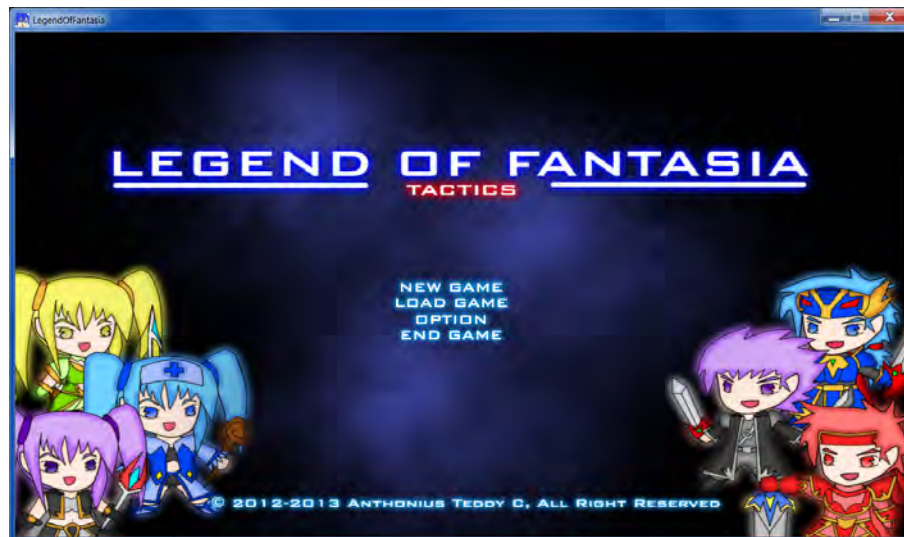
Gambar 1. Flowchart Pemilihan menu utama permainan

Tahap selanjutnya adalah pembuatan desain interface dari aplikasi game ini. Salah satu perancangan user interface dapat dilihat Gambar 2.



Gambar 2 Rancangna interface menu utama

Tahap berikutnya adalah implemmentasi yang merupakan tahap pengimplementasian dari tahap desain rancangan. Salah satu contoh tampilan aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan Menu utama game “Legend of Fantasia”

Setelah program selesai dibuat, dilakukan sebuah uji coba untuk melihat apakah program sudah berjalan dengan baik sesuai yang direncanakan atau tidak. Pada proses verifikasi dilakukan proses pengecekan disetiap sistem aplikasi guna melakukan pengecekan pada sistem. Salah satu contoh tampilan pengecekan verifikasi dapat dilihat Gambar 4.



**Gambar 4 Pengujian untuk pembuatan senjata**

Setelah itu proses validasi dilakukan dengan menyebarkan kusioner ke 10 responden yang gemar bermain game baik jenis RPG maupun jenis lainnya serta dengan melakukan tanya jawab secara lisan kepada 10 responden tersebut. Hasil dari kusioner dan tanya jawab tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1 Tabel hasil kusioner dan tanya jawab**

No	Pertanyaan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat setuju
1	Adanya sistem <i>job-class</i> membuat game ini semakin menarik.	0%	0%	0%	40%	60%
2	Tampilan program ini menarik dan mudah dipahami	0%	0%	0%	20%	80%
3	Game ini memiliki fitur-fitur yang menarik dan biasanya ditemukan pada game dengan genre MMORPG atau Action RPG	0%	0%	10%	20%	70%
4	Apakah game ini menghibur	0%	0%	0%	50%	50%
5	Apakah alur game mudah dipahami	0%	0%	10%	40%	50%

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan uji coba yang dilakukan pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

- Game memiliki fitur-fitur yang sering ada pada game dengan genre MMORPG dan Action RPG.
- Game ini memiliki desain yang menarik dan mudah dipahami.
- Game ini memiliki fitur-fitur yang menarik

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan tugas akhir ini antara lain:

- Saran agar game ini dapat dimainkan secara online dan *multiplayer*.
- Memiliki jumlah misi yang lebih banyak dan kompleks agar pemain tidak bosan dan merasa tertantang.
- Dapat dimainkan di Android.
- Memiliki animasi yang lebih menarik, seperti animasi pergerakan karakter dan juga animasi yang menarik pada saat penggunaan kemampuan atau sihir.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Elmasri, Ramez and Shamkant B. Navathe. 2000. *Fundamentals of Database Systems*, 3rd ed. The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc, United States of America.

Shieny Aprillia & Arief Widhiyasa. 2010. Membuat Game dengan XNA Game Studio. Diunduh 29 Maret 2013, dari <http://hanyayanggratis.blogspot.com/2011/03/download-gratis-xna-game-studio-4-dan.html>

Eric Bethke. 2003. *Game Development and Production*. Diunduh 19 April 2013, dari <http://books.google.co.id/books?id=m5exIODbtqkC&printsec=frontcover&dq=Game+Development+and+Production,2003&hl=id&sa=X&ei=vvSUo3ILoyErAfggoCYDw&ved=0CCsQ6AEwAA#v=onepage&q=Game%20Development%20and%20Production%2C2003&f=false>