

PEMBUATAN RPG OUR JOURNEY DENGAN RPG MAKER VX ACE

Astrid Ariany

Teknik Informatika Program Multimedia / Fakultas Teknik

lady.phoenix90@gmail.com

Abstrak - RPG Our Journey yang merupakan adaptasi dari RPN (Role-Play Novel) Our Journey pertama kali dikembangkan pada tahun 2004 dengan menggunakan RPG Maker XP. Versi alpha dari RPG ini telah dirilis pada tahun 2006, namun pembuatannya terhenti oleh karena kurangnya tenaga dan waktu dari sisi developer. Di sisi lain, identitas dari game ini terasa masih kurang bila dibandingkan dengan game-game lain yang dibuat dengan RPG Maker sebab tidak adanya keunikan dari sisi aset yang digunakan. Selain itu, RPG Maker XP pun sudah mulai ditinggalkan dengan munculnya RPG Maker VX Ace. Untuk mengatasi masalah ini, RPG Our Journey dibuat ulang dengan menggunakan RPG Maker VX Ace. Pembuatan identitas dari game ini tercapai dengan adanya logo dan karakter yang telah didesain sendiri dan peta yang didesain ulang dengan teknik parallax mapping. Karena grafis dan frame rate permainan masih menjadi prioritas dalam sebuah RPG, pembuatan RPG Our Journey dengan RPG Maker VX Ace dapat membuat RPG Our Journey menjadi lebih menarik.

Kata Kunci : *RPG, RPG Maker VX Ace, Parallax Mapping*

PENDAHULUAN

Our Journey, sebuah RPG gratis berbahasa Indonesia yang dikembangkan berdasarkan cerita yang berjudul sama, pertama dikembangkan pada tahun 2004 dengan menggunakan RPG Maker XP (RMXP) dan aset standar yang sudah disediakan oleh software tersebut. RPG ini telah dirilis pada tahun 2006 melalui situs resmi developer Our Journey yaitu www.rpgfantasy.web.id. Namun, pembuatan game ini terhenti oleh karena kurangnya tenaga dan waktu yang tersedia dari sisi developer. Di sisi lain, 'jiwa' atau identitas dari game ini terasa masih kurang bila dibandingkan dengan game-game lain yang dibuat dengan RPG Maker sebab tidak adanya keunikan dari sisi aset yang digunakan. Selain itu, seiring perkembangan operating system di Windows, software RMXP pun sudah mulai ditinggalkan dengan munculnya software penerusnya yaitu RPG Maker VX Ace (RMVXA), yang sudah mendukung OS 64-bit.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, RPG Our Journey akan dibuat ulang dengan menggunakan RMVXA dan aset buatan sendiri. Diharapkan dengan pembuatan ulang ini, RPG Our Journey dapat memiliki identitasnya sendiri sebagai sebuah game dan menjadi semakin menarik untuk dimainkan.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan ini memiliki 6 tahap sebagai berikut.

1. Studi Literatur

Melakukan pembelajaran mengenai topik yang terkait pembuatan RPG dan tahap-tahap proses desain melalui buku-buku dan media internet.

2. Analisis Sistem

Melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem yang diperlukan dalam pembuatan game ini.

3. Desain Sistem

Proses desain dari hasil analisis sistem, meliputi desain sistem permainan, desain karakter dan desain level.

4. Implementasi Sistem

Melakukan implementasi terhadap desain yang telah dibuat dan diekspresikan dalam bentuk program sampai menjadi aplikasi yang utuh.

5. Uji Coba dan Evaluasi

Melakukan uji coba terhadap game yang telah dibuat untuk meminimalisasi bug dan kesalahan program. Evaluasi dilakukan dengan meminta respons dari tester untuk mengetahui apakah tujuan pembuatan sudah tercapai.

6. Dokumentasi

Dalam tahap dokumentasi ini disusun laporan dari tiap-tiap tahap, mulai dari studi literatur hingga uji coba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aset gambar yang didesain untuk identitas RPG Our Journey yang naik versi dari v0.2 menjadi v0.3 meliputi logo, gambar profil karakter yang diseragamkan, dan pembuatan peta dengan teknik parallax mapping. Selain sistem waktu Gaia yang dipertahankan dari versi sebelumnya, juga ditambahkan sistem Quest yang tidak ada pada RPG Our Journey versi 0.2.

RPG Our Journey v0.2 tidak memiliki logo sendiri. Logo Our Journey v0.3 yang dibuat berupa tulisan Our Journey dengan bentuk font yang tegas dan dominan karena di dalam game ini, petualangan yang dilakukan pemain memiliki tujuan yang penting, yaitu untuk menyelamatkan dunia dari kuasa kegelapan. Ujung-ujung font yang tajam dimaksudkan untuk mewakili bentuk dasar pecahan Trihollian yang menjadi inti utama cerita ini, yaitu segitiga berwarna emas. Karena warna emas juga sekaligus melambangkan kemenangan dan kekuasaan, tulisan judul dibuat dengan warna emas yang berkilau. Tujuan dari pembuatan logo ini adalah untuk memberikan identitas pada game Our Journey bagian pertama, yaitu sebuah perjalanan untuk melawan kuasa kegelapan yang diawali dengan perjuangan mencari terang kebijaksanaan (Harnulth).

Seluruh proses pembuatan logo dilakukan di dalam Adobe Photoshop. Logo dibuat dengan font AmaZDooM yang ujung-ujungnya berbentuk segitiga dan

diberi shading dengan menggunakan Overlay Layer pada Photoshop dan Dodge/Burn Tool.



Gambar 1. Logo Our Journey v0.3

Karakter yang dibuat pada Our Journey v0.3 berjumlah 21 dan terbagi dalam 3 ras, yaitu Humani, Èlf, dan Dwarf. Ras karakter pada permainan ini hanya mempengaruhi desain wajah dan penampilan karakter itu sendiri. Proses implementasi desain karakter meliputi pemindahan sketsa, proses tracing, dan pewarnaan. Untuk memasukkan profil karakter yang telah dibuat ke dalam RMVXA, gambar yang telah jadi harus dipotong menjadi 96x96px dan dimasukkan ke dalam folder Characters, yang ada dalam folder game yang telah dibuat.

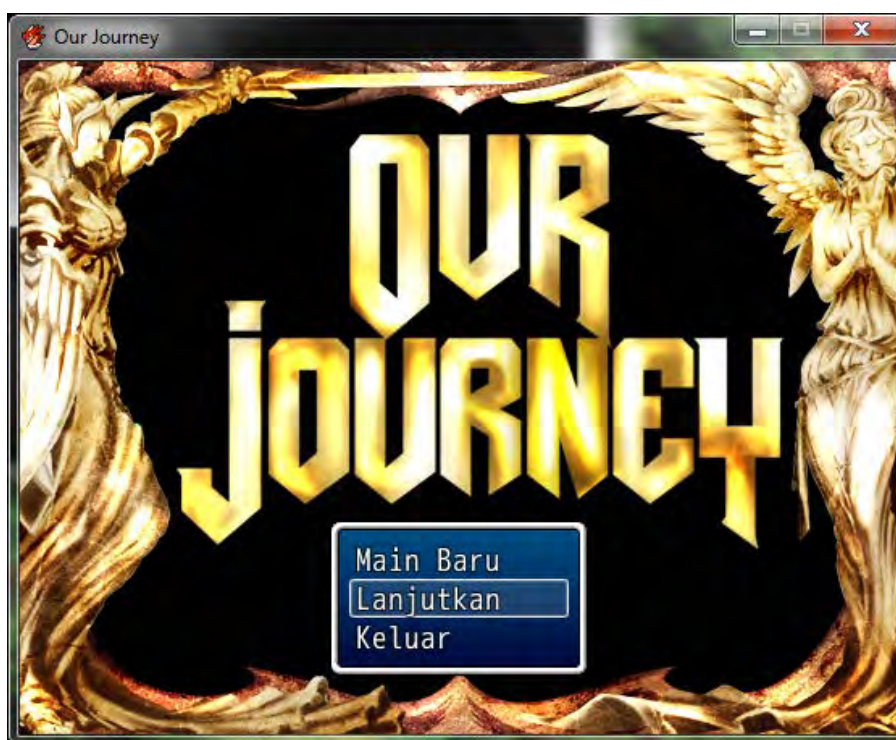


Gambar 2. Salah satu karakter yang didesain pada RPG Our Journey v0.3

Seluruh peta dalam Our Journey v0.3 menggunakan teknik yang disebut parallax mapping. Peta dibuat dengan menggunakan Photoshop sebelum kemudian dimasukkan ke dalam RMVXA sebagai file gambar ke dalam folder Parallaxes, yang kemudian harus diatur passability-nya per tile di dalam RMVXA setelah dimasukkan ke dalam map. Keuntungan dari teknik ini yaitu menghilangkan kesan monoton pada peta sebab penempatan benda-benda dalam

peta tidak lagi menuruti aturan penempatan dari editor RMVXA, walaupun masih harus memperhatikan grid 32x32 pixel untuk pengaturan passability. Implementasi dari teknik parallax mapping yang digunakan dalam pembuatan game ini dibantu dengan adanya custom script Parallax Lock dan tileset transparan yang digunakan untuk mengatur passability.

Proses uji coba dilakukan di komputer yang memiliki OS Windows 7 64-bit. Skenario permainan yang digunakan adalah sebagai berikut. Saat pemain menjalankan aplikasi game, title screen muncul beserta pilihan untuk memulai game baru, melanjutkan game yang telah disimpan sebelumnya, atau keluar. Saat pemain memulai game baru, opening scene yang berasal dari RPN Our Journey Ch. 3 dimulai. Ada tutorial singkat sebelum pemain dapat menggerakkan karakter.



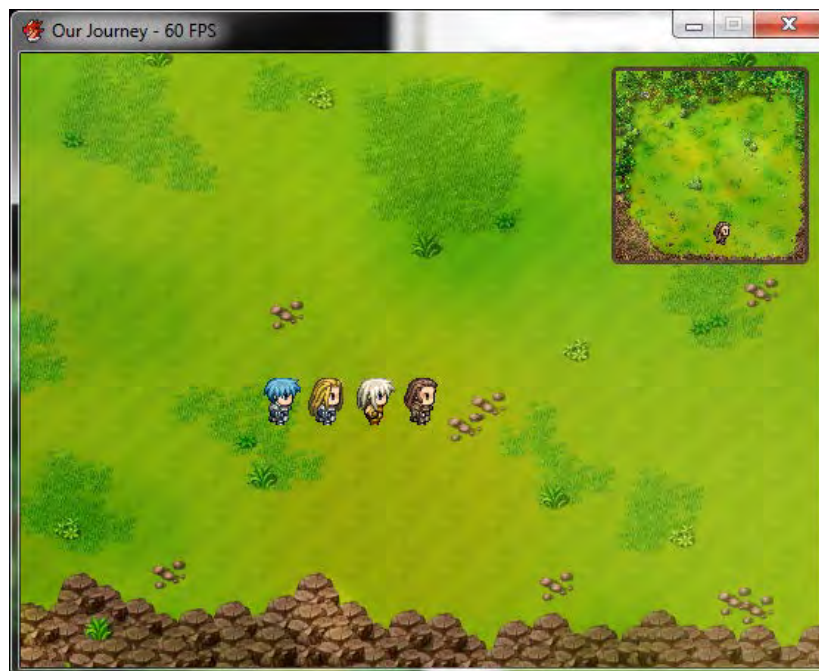
Gambar 3. Logo Our Journey v0.3 dalam title screen permainan

Sistem Quest pada game ini diimplementasikan dengan penggunaan custom script. Tepat setelah tutorial, pemain diberitahu bahwa quest utama telah ditambahkan dan pemain dapat mulai berpetualang. Pemain dapat melakukan apa saja yang diinginkan, namun pemain diarahkan untuk menyelesaikan tujuan quest sebelum keluar dari Monas Matria. Profil karakter pemain yang telah diseragamkan dapat dilihat dari menu utama.



Gambar 4. Menu utama game yang menampilkan gambar profil karakter yang telah diseragamkan

Contoh peta yang dibuat dengan teknik parallax mapping dapat dilihat pada gambar 5. Pada tahap ini juga dilakukan pengecekan awal terhadap frame rate game, yang dapat dilihat pada judul jendela permainan bila pemain menekan tombol F2. Selama proses uji coba, frame rate game hampir selalu stabil di kisaran 59-60 FPS.



Gambar 5. Peta yang dibuat dengan teknik parallax mapping dan frame rate permainan

Proses evaluasi dilakukan dengan melakukan uji coba pada 17 pemain (beta tester) yang memainkan kedua game, yaitu versi 0.2 dan versi 0.3. Setelah mencoba kedua game, semua tester mengisi kuesioner yang telah disediakan.

Pertama-tama, kuesioner menanyakan tentang peningkatan segi grafis dari RPG Our Journey versi 0.2 ke versi 0.3. Dari 17 responden yang merupakan pemain RPG, semuanya menjawab bahwa grafis RPG Our Journey versi 0.3 sudah lebih baik dari versi sebelumnya. Gambar profil karakter pada versi 0.3 juga dinilai sudah seragam oleh seluruh responden.

Mengenai frame rate, semua responden menyatakan bahwa versi 0.3 tidak mengalami lag. Tidak ada yang menyatakan versi 0.3 mengalami lag pada komputer mereka. Selanjutnya, seluruh responden lebih menginginkan versi 0.3 untuk dikembangkan lebih lanjut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan-kesimpulan yang didapat selama pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

- Grafis dan frame rate masih menjadi prioritas pemain dalam pemilihan sebuah RPG untuk dimainkan, sehingga pembuatan RPG Our Journey dengan RPG Maker VX Ace dapat memenuhi tujuan awal, yaitu membuat RPG Our Journey menjadi lebih menarik.
- Identitas sebuah RPG didapatkan dari keunikan dan keseragaman aset grafis yang digunakan.
- Walaupun teknik parallax mapping yang digunakan pada RPG Maker VX Ace sering mengalami masalah pada passability, penggunaan teknik ini untuk pembuatan peta atau *environment* dapat meningkatkan penilaian user terhadap grafis game yang dibuat secara umum.
- Penggunaan script minimap milik Napoleon pada RPG Maker VX Ace meningkatkan ukuran game menjadi dua kali lipat, terutama bila menggunakan parallax map.
- Perubahan warna layar tidak mempengaruhi fungsi Show Picture pada Event di dalam RPG Maker VX Ace, sehingga peta yang dibuat menggunakan teknik parallax mapping tidak dapat dibuat menjadi 2,5D.

Saran-saran yang dapat digunakan untuk pengembangan RPG Our Journey lebih lanjut adalah sebagai berikut.

1. Penyesuaian jumlah karakter dengan tingkat kesulitan permainan. Dapat pula ditambahkan sifat khusus untuk setiap karakter agar masing-masing karakter dapat memiliki peran yang berbeda dalam kelompok.
2. Peningkatan desain karakter lebih lanjut dengan menunjukkan half-body profile pada percakapan yang ada atau full-body profile dalam profil karakter.
3. Pembuatan audio sendiri untuk lebih menambah identitas pada permainan.
4. Penambahan fitur seperti penggantian nama karakter oleh pemain (dapat ditambahkan NPC untuk mengganti nama karakter).
5. Penggunaan script untuk mengubah warna layar seiring waktu perlu disesuaikan dengan gelap/terangnya peta sehingga peta tidak tampak terlalu gelap.
6. Pembetulan teknik parallax mapping untuk menimbulkan efek 2,5D.
7. Pembetulan pada gameplay seperti perbaikan pada fitur auto battle, penyusunan ulang menu, dan penambahan pada informasi yang diberikan pada pemain.

DAFTAR PUSTAKA

Enterbrain (2014) RPG Maker VX Ace. Diunduh 16 September 2014, dari:

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

Èxsharaèn (2003). Our Journey. RPG Fantasy Indonesia, Surabaya, Indonesia.

Heliö, S. (2004) Role Playing: A Narrative Experience and a Mindset. Diunduh 3

Oktober 2014, dari: <http://www.ropecon.fi/brap/ch6.pdf>

Laramee, F.D. (1999). The Game Design Process. Diunduh 16 September 2014,

dari: http://www.gamedev.net/page/resources/_/creative/game-design/the-game-design-process-r273

Wikipedia (2014) PC Game. Diunduh 16 September 2014, dari:

http://en.wikipedia.org/wiki/PC_game