

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tabel 2.1 menjelaskan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang diteliti.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian

Peneliti	Objek	Metode	Produk Game
Anton Prasetya (2011)	Game RPG	Rapid Application Development	The Miracle of The Stone "Peter In Avatica"
Agustina Dwi Wulandari (2012)	Game Education	Research & Development	Sejarah Komputer
Ari Akbarsyah, Ernawati, Farady Coastera (2013)	Game RPG	V-Model	Legenda Ular Kepala Tujuh
Dwi Hary Febriansyah (2014)	Game Visual Novel	Finite State Machine	Pariwisata Yogyakarta untuk Turis Asing
P.D. Indriaspratama P. (2016)	Game Visual Novel	Multi-Path	Acacia
Yang Diteliti (2017)	Game RPG	Iterasi	Pangeran Diponegoro

Berdasarkan Tabel 2.1, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang diteliti adalah terletak pada metode yang diterapkan untuk proses pengembangan *game* yang dibangun.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Game

Menurut Schell (2008), yang dikutip dari Elliot dan Brian, *game* adalah kegiatan sukarela yang dilakukan dan membentuk suatu sistem terkontrol, dimana ada sebuah kontes kekuatan yang dibatasi oleh aturan-aturan untuk menghasilkan hasil yang tidak pasti menang atau kalahnya.

2.2.2 RPG

Menurut Adams (2010), RPG (*Role Playing Game*) adalah salah satu jenis aliran *game* dimana pemain mengontrol satu atau lebih karakter yang biasanya dirancang oleh pemain dan menggunakannya untuk menyelesaikan serangkaian misi. Kemenangan dalam *game* ini biasanya dengan menyelesaikan serangkaian misi yang telah disediakan. Peningkatan kekuatan dan kemampuan dari karakter adalah kunci penting dalam RPG. Tantangan-tantangan yang secara umum dalam RPG diantaranya adalah taktik, eksplorasi, dan memecahkan teka-teki.

2.2.3 RPG Maker XP

Menurut Enterbrain dalam situs resminya, RPG Maker XP (RMXP) adalah program pembuat *game* RPG komputer yang dikembangkan oleh Enterbrain dan diterbitkan oleh ASCII. RMXP mengintegrasikan bahasa pemrograman Ruby, memberikan fleksibilitas pengembangan yang lebih tinggi daripada bahasa pemrograman Ruby yang sebenarnya. Karena bahasa pemrograman Ruby tidak mendukung grafis dan audio, maka RGSS (*Ruby Game Scripting System*) dikembangkan untuk menyediakan antarmuka dan struktur data dasar yang digunakan oleh editor. RGSS adalah turunan dari bahasa pemrograman Ruby yang dikhususkan penggunaannya untuk pembuatan *game* komputer. Hasil *game* dari RMXP ini memiliki resolusi standar 640x480 yang dapat diubah melalui perubahan script RGSS.

2.2.4 Iterasi

Menurut Haryadi (2016), iterasi adalah metode yang mencakup tahapan merancang (desain & penerapan), menguji, dan mengevaluasi hasil secara

berulang-ulang dalam sebuah proses pengembangan *game* digital, mulai dari peningkatan *gameplay* atau fitur, hingga pengalaman pemain sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Setiap tahapan proses pengembangan *game* dapat diulang jika terdapat kekurangan atau kesalahan. Dan setiap tahapan pengembangannya dapat dilakukan secara ringkas atau tidak lengkap, tetapi pada akhirnya akan didapatkan sistem yang lengkap.

Menurut Slyke (2008), yang dikutip dari <http://www.gamecareerguide.com>, proses *trial-and-error* merupakan fondasi dari filosofi perancangan iterasi. Pada setiap tahapan desain, penerapan, pengujian dan evaluasi perbaikan dilakukan berkali-kali berdasarkan *feedback* yang telah dikumpulkan dengan pengamatan secara akurat. Hal ini merupakan sistem penyempurnaan melalui tahapan pengujian *game* yang membuat iterasi menjadi metode yang efektif saat mengembangkan sebuah *game*. Dan ini memungkinkan pengembang *game* untuk segera mengidentifikasi area masalah sambil memberikan informasi yang dibutuhkan untuk memperbaiki keseluruhan secara bertahap.

Alasan utama penggunaan metode iterasi untuk pengembangan *game* adalah untuk memberikan kemampuan mengevaluasi berbagai masalah yang ditemukan pada tahapan desain. Kemampuan yang diperoleh dapat membantu menentukan area mana yang ingin dijelajahi lebih dalam dan juga menambah ilmu pengetahuan yang telah didapatkan.