

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Role-playing games merupakan salah satu genre populer yang bertahan dari gempuran genre lain. RPG terus berkembang dengan mengaplikasikan teknologi yang ada. Awal mula perkembangan CRPG berawal dari gim yang bernama *Adventure*. *Adventure* merupakan sebuah RPG berbasis *text* dengan menambahkan elemen fantasi. *Adventure* dikembangkan terinspirasi dari *Colossal Cave Adventure* (Eriksson 2011). Dalam pengembangannya, RPG menggunakan teknologi seperti *game engine* animasi dan lain sebagainya. Terdapat beberapa *game engine* yang digunakan untuk pengembangan gim RPG yaitu *Unreal engine* dan *RPG maker*. Namun tidak menutup kemungkinan untuk *game engine* lain untuk mengembangkan gim RPG seperti Ren'Py.

Ren'Py merupakan sebuah *game engine* yang berfokus pada pengembangan novel visual. Ren'Py menggunakan bahasa Python sebagai basis untuk membuat script (Rothamel, What is Ren'Py? 2022). Namun, hal ini bukan berarti bahwa Ren'Py tidak bisa digunakan untuk mengembangkan gim selain novel visual.

Pada saat penelitian ini dibuat, Ren'Py memiliki versi 8.0.1 dengan *codename* "*Heck Freezes Over*". Versi ini merupakan pembaharuan dari versi 8.0.0 dimana versi 8.0.1 memperbaiki beberapa *bug* pada versi 8.0. Ren'Py dalam pengembangannya mengeluarkan 2 versi. Versi pertama adalah versi 8.0 dan yang kedua adalah versi 7.5. Versi 8.0 menggunakan *Python 3* dan versi 7.5

menggunakan *Python 2.7* (Rothamel, Ren'Py 8.0.1 2022). Ren'Py memiliki fitur untuk menggunakan script Python yang memungkinkan developer Ren'Py membangun sistem gim lebih flexibel (Rothamel, Ren'Py 8.0.1 2022). Pada penelitian mengenai pengembangan gim bergenre *role-playing games* akan dibuat sebuah gim menggunakan Ren'Py. Gim yang dibuat diharapkan memiliki karakteristik yang ada dalam gim RPG dan memiliki *gameplay* yang baik.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana membuat gim role-playing games menggunakan Ren'Py?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, diperlukan beberapa batasan yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian untuk memberikan arah yang jelas dalam pengembangannya. Batasan-batasan yang terdapat dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Gim yang dibuat akan berbasis *windows*
- 2) Gim yang dibuat berkarakter 2 dimensi
- 3) Asset-asset yang digunakan bukan merupakan milik peneliti melainkan dibeli dari pihak lain.
- 4) Gim yang dibuat akan menggunakan Ren'Py 8.0
- 5) Gim yang dibuat bersifat *singleplayer*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah gim bergenre *Role-Playing Games* menggunakan Ren'Py dan mencari tahu bagaimana membuat sebuah gim RPG menggunakan Ren'Py. Ketika gim tersebut sudah selesai dibuat, maka tujuan terakhir adalah menilai aspek dari gim tersebut.

1.5 Metodologi

Untuk menyelesaikan masalah pada penelitian ini, metode-metode yang digunakan adalah:

1. Melakukan studi pustaka untuk mempelajari tentang dasar Ren'Py yaitu pembuatan *script*, *gui*, dan lain sebagainya.

2. Pre-Production

Dalam pre-production, dilakukan:

- i. Perancangan konsep gim
- ii. Judul gim
- iii. Target pasar
- iv. Mekanisme gim

3. Produksi

Dalam tahap produksi, dilakukan:

- i. Implementasi konsep
- ii. Implementasi design
- iii. Pembuatan *assets*
- iv. Pembuatan *source code*

v. Integrasi *assets* dan *source code*

4. Pengujian

Pada tahap pengujian, dilakukan:

- i. Pengujian terhadap fungsionalitas gim
 - ii. Kuisisioner yang diberikan kepada pemain
5. Penarikan kesimpulan terhadap pembuatan gim

