

2.7 RPG Maker MV

RPG Maker adalah seri *engine permainan digital* yang bisa dibilang merupakan salah satu metode belajar pengembangan permainan digital paling bagus. Tanpa kemampuan *coding* atau gambar, pembuat permainan digital bisa menciptakan *RPG* sendiri mengikuti alur logika yang sudah disediakan oleh *engine*. Seandainya pembuat *permainan digital* suka bereksperimen, pembuat *permainan digital* bisa saja menggunakan kemampuan *coding* atau menggambar untuk membuat hal yang luar biasa dengan RPG Maker.

Berikut adalah fitur fitur yang ada di dalam RPG Maker MV:

1. Dapat digunakan untuk mengembangkan permainan digital di *platform* selain PC dan Mac
2. Pertarungan dengan kamera tampak samping bisa menggunakan. Fitur ini tersedia di RPG Maker 2003 namun menghilang di seluruh RPG Maker setelah 2003.
3. Dukungan terhadap kontrol layar sentuh dan *mouse*.
4. Peningkatan batas maksimal *database*.
5. Pembagian peta menjadi tiga lapis.
6. Dukungan terhadap resolusi tinggi. RPG Maker VX Ace yang merupakan versi terbaru saat ini saja hanya mendukung resolusi 640 x 480.

2.8 Teori Kualitas Story Telling Game

Dalam penilaian pemain untuk permainan digital ini menggunakan kuisisioner sebagai medianya. Kuisisioner akan dibuat dalam bentuk beberapa pertanyaan yang terkait dengan permainan digital ini. Dalam pertanyaan permainan digital ini penulis menggunakan 4 jenis tanggapan teori yang mencerminkan tipikal atau pola umum yang cenderung terjadi pada reaksi pengguna dalam memainkan permainan digital (Vermeulen, Roth, Vorderer, & Klimmt, 2014). Hal itu meliputi Curiosity, Suspense, Flow, Enjoyment (Vermeulen, Roth, Vorderer, & Klimmt, 2014). Pengertian dari 4 jenis tanggapan adalah sebagai berikut:

1. Curiosity merupakan rasa keingintahuan pemain dengan hal yang akan terjadi dalam permainan digital
2. Suspense merupakan ketegangan dalam bermain permainan digital,
3. Flow adalah suatu keadaan dimana cerita dalam permainan digital berjalan dengan baik dan tanpa ada kejanggalan
4. Enjoyment adalah suatu kepuasan dalam bermain permainan digital itu sendiri

2.9 Android

Android adalah sebuah sistem operasi khusus yang dirancang untuk perangkat mobile layar sentuh atau disebut dengan *smartphone*. Sistem operasi ini merupakan pengembangan dari sistem operasi Linux yang sudah terbukti ketangguhan dan kehandalannya. Sekarang ini android termasuk sebagai salah satu dari banyak sistem operasi yang digunakan dalam

perangkat seluler, memiliki beragam aplikasi *permainan digital* (Hendrawan, 2018). dibangun di atasnya. Sistem operasi Android mulai dikembangkan pada tahun 2003 oleh 4 pakar teknologi bernama Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White. Pada tanggal 17 Agustus 2005 perusahaan Google berhasil mengakuisisi Android, Inc sebagai anak perusahaannya. Walaupun Android sudah diakuisisi Google, pendiri perusahaan Android masih berperan penuh terhadap pengembangan sistem operasi ini.

Android OS merupakan sebuah sistem operasi terbuka dibawah lisensi Apache yang memungkinkan sistem operasi ini dapat dikembangkan, dimodifikasi dan didistribusikan oleh pihak - pihak lain. Selain itu sistem operasi Android juga didukung oleh banyak pengembang aplikasi, sehingga dapat meningkatkan fungsi Android itu sendiri. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya aplikasi - aplikasi di *Play Store* yang hingga saat ini sudah mencapai 50 miliar lebih.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian bagian lebih kecil dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah yang ada. *Permainan digital* ini dibangun menggunakan Permainan digital Maker MV dengan menggunakan metode Procedural Content Generator (PCG) dengan mengadaptasi sebuah serial dari komik Vandaria Saga yang berjudul Red Deimos. *Permainan digital* ini bernama sama dengan serial komik itu yakni Red Deimos: Vandaria Saga

Pada permainan digital ini akan disediakan 9 misi yang disetiap misinya akan memiliki disuguhkan cerita dan tantangan yang berbeda. Dalam setiap chapter akan mengadaptasi dari alur yang berjalan pada komik secara runtut. Didalam permainan digital ini juga memiliki 10 karakter yang sama dengan komik aslinya. Metode PCG pada permainan digital ini terletak pada pengacakan tantangan yang akan dilewati pada sebuah dungeon. Pada permainan digital ini memiliki 3 dungeon yang digunakan untuk menjalankan misi pada sebuah misi dalam permainan digital. Dengan adanya metode ini maka setiap pemain yang memainkan permainan digital ini akan mendapatkan sebuah pengalaman baru setiap bermain pada dungeon yang sama.