

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dari penelitian ini dihasilkan *game* pembelajaran RPG yang ditujukan kepada kelas 2 SD. Penelitian ini memiliki metode penelitian dokumentasi yaitu pengumpulan dokumen yang dimaksudkan sebagai bahan penelitian. Beberapa tahap penelitian yang dilakukan yaitu tahap pengumpulan dokumen, tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap rancangan *game*, tahap pembuatan *game*, tahap implementasi *game*, dan tahap pengujian *game*. *Game* ini menceritakan tentang seorang pahlawan yang akan ditantang oleh beberapa warga untuk menjawab pertanyaan. Pertanyaan ini merupakan pertanyaan yang ditanyakan kepada kelas 2 SD. Di dalam *game* ini juga terdapat sistem skoring yang memberikan penghargaan kepada pemain atas prestasi pemain melewati rintangan yang ada di dalam *game* dengan skor akan bertambah sepuluh jika benar dan tidak bertambah jika salah menjawab pertanyaan [15].

Dari penelitian ini dihasilkan *game* RPG yang ditujukan kepada anak untuk membuat mereka lebih mengenal alat musik dan lagu daerah. Penelitian ini memiliki metode penelitian *Game Development Life Cycle* (GDLC) dengan menggunakan 6 fase, yaitu Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta, dan Release. *Game* ini berusaha untuk mengenalkan alat musik tradisional dan lagu daerah kepada anak. *Game* ini juga membuat setiap provinsi di Indonesia dapat dieksplorasi dan menyediakan *minimap* yang menampilkan lokasi pemain dan peta pulau sehingga anak-anak yang memainkan *game* ini juga dapat belajar tentang pulau dan provinsi di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode pengujian black box testing yang dilakukan oleh 32 anak di mana sebanyak 17 anak (53.1%) menganggap tampilan *game* sangat menarik kemudian sebanyak 13 anak (40.6%) menganggap tampilan *game* menarik dan terakhir sebanyak 2 anak (6.3%) netral terhadap tampilan *game* [16].

Dari hasil penelitian ini dihasilkan *game* RPG yang memiliki cerita yang berdasarkan cerita rakyat Jawa Tengah berjudul Roro Jonggrang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan cerita rakyat kepada generasi muda melalui *game* RPG. Penelitian ini menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) yang terdiri dari tahapan perencanaan syarat-syarat, tahapan perancangan pengguna, fase konstruksi, dan fase pelaksanaan. *Game* ini menceritakan kembali cerita rakyat Roro Jonggrang dimana pemain dibawa untuk melihat kembali cerita rakyat ini melalui media *game*. *Game* ini juga memuat interaksi puzzle untuk diselesaikan oleh pemainnya [17].

Dari penelitian ini dihasilkan *game* RPG dengan judul The Legend of Zapata. Tujuan dari pembuatan *game* The Legend of Zapata ada dua yaitu membuktikan jika peneliti mampu membuat *game* RPG menarik dan melatih ketangkasan dan kecepatan bermain dari pemain *game* ini. Metodologi dari penelitian ini mempunyai empat tahapan, yaitu Tahapan Perencanaan Kebutuhan, tahapan Perancangan Penggunaan, Tahapan Konstruksi, dan Tahapan Pelaksanaan [18].

Dari penelitian ini dihasilkan *game* RPG dengan judul “The Adventure of Sachi”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *game* yang sederhana dan tanpa menggunakan koneksi internet serta menyampaikan pesan moral melalui cerita dan tugas yang harus dilakukan pemain di dalam *game*. Tahapan perancangan dari penelitian ini adalah : pertama narasi atau alur cerita di mana pada tahap ini peneliti membangun alur cerita dari *game* yang ingin dibuat. Tahapan ini kemudian diikuti oleh tahap pembuatan karakter di mana peneliti membuat karakter yang akan muncul di dalam *game* yang akan dibuat. Tahap selanjutnya adalah pembuatan NPC, di mana karakter yang sudah dibuat dari tahap sebelumnya akan diberikan AI atau Artificial Intelligence untuk menampilkan event. Kemudian tahap berikutnya adalah pembuatan Map di mana peneliti membuat tempat karakter bergerak. Pembuatan Map ini diikuti oleh tahap pembuatan Event di mana peneliti membuat event yang dibagi menjadi beberapa macam seperti event bertarung atau berbicara.

Tahap berikutnya adalah penambahan suara di mana peneliti menambahkan musik dan sound effect untuk membuat *game* menjadi lebih menarik. Tahap terakhir yaitu penambahan Plugins di mana plugin ini menambahkan program lain ke dalam RPG Maker untuk mempercantik tampilan atau membantu menambah fungsi lain [19].

Dari hasil penelitian ini dihasilkan produk berupa *game* RPG dengan judul Tales Of Universe. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk berupa *game* yang dapat membantu siswa SMK Negeri 12 Surabaya belajar bagaimana melakukan pemrograman *game*. Model pengembangan yang digunakan adalah Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan dan potensi masalah. Tahapan kedua adalah mengerjakan desain penelitian yang mana penyusunan instrumen penelitian yang akan digunakan. Tahapan ketiga adalah memulai mengembangkan *game*. Kemudian tahapan selanjutnya adalah melakukan uji coba sampel penelitian kepada siswa kelas XII animasi 1 SMK Negeri 12 Surabaya [20].

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini memiliki target pengguna SMP kelas VII lebih spesifik dibandingkan penelitian terdahulu yang target penggunanya umum atau anak-anak. Cara bermain dari penelitian ini adalah Menyelesaikan *Puzzle* kemudian melakukan evaluasi dengan pilihan ganda, berbeda dengan penelitian terdahulu yang hanya melakukan pilihan ganda tanpa ada menyelesaikan *puzzle*, atau hanya mengikuti jalan cerita. Materi dari penelitian ini adalah Mata Pelajaran IPA kelas VII SMP berbeda dari penelitian lain yang mengajarkan pembuatan *game* atau memperkenalkan legenda.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian

Sumber	[15]	[16]	[17]	[18]	[19]	[20]	[Penulis]
Judul	GAME EDUKASI DENGAN ROLE- PLAYING GAME (RPG) MAKER UNTUK KELAS 2 SD	PENGEMBANGAN ROLE-PLAYING GAME UNTUK MENGENAL ALAT MUSIK DAN LAGU DAERAH BAGI ANAK-ANAK	PEMBUATAN GAME RPG “RORO JONGGRANG” DENGAN RPG MAKER MV	PEMBUATAN GAME RPG “THE LEGEND OF ZAPATA” DENGAN MENGUNAKAN RPG MAKER VX	PEMBUATAN GAME RPG “THE ADVENTURE OF SACHI” DENGAN MENGUNAKAN ENGINE RPG MAKER MV	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME RPG UNTUK MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN GAME DI SMK NEGERI 12 SURABAYA	PEMBUATAN ROLE-PLAYING GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SMP
Target Pengguna	Anak Kelas 2 SD	Anak-Anak	Generasi Muda	Umum	Umum	Siswa SMK Negeri 12	Siswa SMP Kelas VII
Cara Bermain	Menjawab pertanyaan pilihan ganda	Mengumpulkan alat musik dan menggunakan alat musik tersebut di pertarungan	Mengikuti Cerita disertakan mengikuti petunjuk	Battle melawan monster	Mengikuti jalan cerita	Mengikuti penjelasan dan arahan petunjuk	Menyelesaikan Puzzle kemudian evaluasi dengan pilihan ganda
Materi	Mata Pelajaran Kelas 2 SD	Perkenalan Alat Musik	Perkenalan Legenda Roro Jonggrang	Demonstrasi game RPG sederhana	Pembuatan Cerita	Cara membuat Game	Mata pelajaran IPA kelas VII SMP