

BAB II.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini mengkaji proses perancangan dan pengembangan game *Ronin Sang Yamakedang*, sebuah game bergenre RPG 3D third-person yang mengambil inspirasi dari beberapa judul game ternama, serta memanfaatkan teknologi pengembangan modern seperti Unity dan visual scripting. Tinjauan pustaka ini membahas beberapa karya terdahulu maupun referensi desain yang relevan dengan genre, mekanik, dan pendekatan visual yang digunakan.

Salah satu sumber inspirasi utama adalah *Sekiro: Shadows Die Twice*, game aksi RPG yang dikenal karena sistem pertarungannya yang berbasis parry dan dodge dengan tingkat presisi tinggi. Game ini tidak hanya menghadirkan tantangan teknis dalam gameplay, tetapi juga menyuntikkan nilai simbolis dan budaya Jepang ke dalam narasinya. Sekiro berhasil merekonstruksi unsur mitologi Jepang dalam bentuk postmodern, menjadikan pengalaman bermain terasa filosofis dan reflektif.[12] Dalam pengembangannya, *Ronin Sang Yamakedang* mengambil pendekatan yang lebih ringan, dengan sistem pertarungan yang tetap berbasis parry dan dodge namun disederhanakan untuk segmentasi pemain remaja ke atas. Narasi emosional menjadi fokus utama, didukung oleh struktur level paralel yang dapat dipilih langsung, meskipun tetap disarankan bermain secara berurutan untuk menjaga kesinambungan cerita.

Referensi lain yang relevan adalah *Ghost of Tsushima*, sebuah game aksi dunia terbuka dengan estetika visual yang kuat dan pendekatan interaktif terhadap lingkungan. Fitur seperti *Guiding Wind* dan interaksi dengan elemen alam memberikan kedalaman emosional serta meningkatkan ketertarikan terhadap budaya lokal Jepang. Bahkan, dampak dari permainan ini meluas ke ranah nyata dalam bentuk peningkatan wisata budaya. [13] Aspek gameplay yang menuntut keseimbangan antara menyerang dan bertahan, serta narasi yang kuat, menjadikannya contoh ideal dalam menciptakan pengalaman aksi yang naratif dan imersif.

Sementara itu, *Vampire Survivors* memberikan pendekatan berbeda. Game

ini menekankan kesederhanaan dalam kontrol dan mekanik, namun tetap mampu menciptakan tingkat keterlibatan pemain yang tinggi. Dengan sistem *auto-combat* dan perkembangan karakter yang terus meningkat, game ini berhasil memunculkan efek *flow* dan kepuasan strategis, meski hanya menggunakan kontrol dasar arah. [14] Temuan ini menunjukkan bahwa kompleksitas bukan satu-satunya faktor yang menentukan kualitas pengalaman bermain; kesederhanaan yang dieksekusi dengan tepat juga dapat memberikan dampak yang signifikan.

Nioh 2 merupakan salah satu game aksi RPG bertema Jepang feodal yang juga menghadirkan sistem pertarungan presisi dan tingkat kesulitan tinggi, mirip dengan *Sekiro: Shadows Die Twice*. Game ini menggabungkan elemen *souls-like* dengan sistem stance-based combat dan penggunaan stamina (*Ki*) yang sangat krusial dalam pertempuran. Menurut penelitian oleh Guzsvinecz (2022), *Nioh 2* sebagai bagian dari genre *souls like RPG* menunjukkan bahwa kedalaman mekanik, seperti sistem upgrade, level desain non-linear, dan konsekuensi kematian, memiliki korelasi kuat terhadap ulasan positif dari pemain serta durasi bermain[15]. Sistem ini mendorong pemain untuk terus belajar dari kesalahan dan menyesuaikan strategi secara bertahap, menjadikannya contoh ideal bagi pengembangan game yang menyeimbangkan antara tantangan dan eksplorasi.

Selain itu, *Nine Sols*, game platformer 2D bergaya visual *hand-drawn*, menawarkan konsep unik bertema *taopunk* perpaduan antara Taoisme dan cyberpunk. Dengan sistem parry presisi tinggi dalam setiap pertarungan bos, game ini berhasil menyajikan pengalaman yang menantang namun dibalut dengan narasi spiritual dan konflik teknologi[16]. Gaya visual dan mekanik pertempuran dalam game ini memperkuat bahwa desain estetika dan ritme gameplay dapat menjadi fondasi kuat dalam menciptakan pengalaman RPG yang khas.

Dari sisi teknis, pengembangan *Ronin Sang Yamakedang* menggunakan Unity Engine karena berbagai keunggulannya, antara lain kemudahan penggunaan, antarmuka intuitif, dukungan lintas platform, dan integrasi beragam fitur visual. Unity menyediakan sistem pencahayaan (*baking*), pengaturan *directional light*, serta dukungan *post-processing* yang mendukung kualitas visual dalam game 3D secara optimal[17][18]. Untuk pengaturan kamera third-person, digunakan fitur

Cinemachine, yang memungkinkan kontrol dinamis tanpa perlu penulisan kode kompleks. Fitur ini terbukti efektif secara praktik dan didukung oleh komunitas pengembang yang luas[19].

Proses implementasi teknis dalam pengembangan game ini melibatkan beberapa tahapan penting, antara lain pengaturan pencahayaan, penggunaan *Finite State Machine (FSM)* berbasis visual scripting untuk logika karakter dan musuh, pengelolaan transisi kamera melalui *Cinemachine*, serta penerapan *Post Process Layer* untuk peningkatan kualitas visual. Semua tahapan tersebut mendukung pengalaman bermain yang stabil dan konsisten, serta menjaga keseimbangan antara kesederhanaan mekanik dan kedalaman narasi.

Sebagai pelengkap, perbandingan antara game *Ronin Sang Yamakedang* dengan referensi game lain disajikan dalam Tabel 2.1 untuk menunjukkan posisi dan pendekatan unik yang diambil dalam proyek ini.

Tabel 2. 1 Perbandingan Game Yang Sudah Ada dan Game Penulis

Pengembang	Judul Game	Genre	POV	Visual	Combat Mechanic	Eksplorasi	Tingkat Kesulitan	Punishing System	Sistem Upgrade	Game Engine	Story
FromSoftware	Sekiro: Shadows Die Twice	Souls-like RPG	TPP	Realistic 3D	Parry, dodge intensif	Semi-open area	Sangat sulit, musuh dengan pola kompleks	Ya, jika mati, pemain kehilangan XP dan progres ke checkpoint	Ya, upgrade skill, prosthetic tools, dan health via item	Proprietary	Ya
Sucker Punch Productions	Ghost of Tsushima	Action-RPG	TPP	Realistic 3D	Fast melee + dodge	Open world	Variatif tergantung level dan musuh	Ya, kematian menyebabkan respawn di titik tertentu	Ya, unlock skill tree, senjata, dan armor	Proprietary	Ya
Team Ninja	Nioh 2	Souls-like RPG	TPP	Realistic 3D	Stance-based combat, dodge, parry, ki pulse	Semi-open area (mission-based)	Sangat sulit, musuh dan boss sangat agresif, butuh strategi	Ya, kematian menyebabkan kehilangan Amrita (XP), dapat diambil kembali jika tidak mati lagi	Ya, skill tree kompleks, senjata dengan scaling, gear loot, yokai ability upgrade	Proprietary	Ya

Pengembang	Judul <i>Game</i>	Genre	POV	Visual	Combat Mechanic	Eksplorasi	Tingkat Kesulitan	Punishing System	Sistem Upgrade	Game Engine	Story
Red Candle Games	Nine Sols	Action-platformer	TPP	Hand-drawn 2.5D	Deflect & special attack	Linear platformer	Sedang-sulit, butuh timing dalam deflect	Ya, boss dapat mengulang dari awal, ada retry terbatas	Ya, unlock skill lewat essence dan shrine upgrade	Unity	Ya
Luca Galante “Poncle”	Vampire Survivors	Rogue-like 2D	Top-down	Minimalist 2D	Auto combat, skill tree	Arena semi-acak	Variatif, tergantung build dan waktu bertahan	Tidak, hanya restart run dari awal jika mati	Ya, kombinasi upgrade item otomatis dan build karakter	Unity	Tidak
Sefaca Febfifa Lukmana *	Ronin Sang Yamakedang *	RPG	TPP	Low Poly 3D	Attack, defense, rolling, parry	Level paralel (non-linear)	Bervariasi, bertahap tergantung level	Tidak, jika mati hanya respawn di awal level	Tidak, tidak ada sistem peningkatan status/kemampuan	Unity	Ya

(*) Penelitian ini