

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Si Pitung

Cerita Si Pitung adalah salah satu cerita rakyat yang populer di Indonesia, terutama di daerah Betawi, Jakarta. Ini adalah cerita tentang seorang pahlawan rakyat yang melawan ketidakadilan dan korupsi pada masa penjajahan Belanda di abad ke-19. Berikut ini adalah sejarah ringkas tentang cerita Si Pitung :

A. Latar Belakang Si Pitung

Cerita Si Pitung berawal pada abad ke-19, selama masa pemerintahan kolonial Belanda di Indonesia. Nama aslinya adalah Raden Mas Said. Pada saat itu, ketidakadilan dan penindasan terhadap rakyat pribumi menjadi masalah besar. Rakyat biasa sering kali menjadi korban eksploitasi oleh pihak kolonial, dan rasa ketidakpuasan semakin meningkat. Si Pitung dikenal sebagai seorang pahlawan rakyat yang melawan ketidakadilan dan penindasan oleh penguasa Belanda dan priyayi, yang merupakan golongan elit Jawa yang bekerja untuk pihak kolonial. Ia juga dikenal sebagai penjahat bagi penguasa Belanda karena sering kali mencuri dari mereka untuk membantu rakyat miskin.

Si Pitung dan kelompoknya terlibat dalam berbagai aksi perlawanan, termasuk perampokan terhadap pihak yang menghimpun pajak, dan distribusi hasil rampokan tersebut kepada rakyat miskin. Mereka juga diyakini membantu rakyat yang terkena dampak kebijakan pemerintah yang merugikan.

Kompeni Belanda menemui guru Si Pitung dan menginterogasinya untuk menemukan bagaimana cara melumpuhkan Si Pitung. Kompeni Belanda akhirnya mengetahui bahwa jimat Si Pitung inilah yang membuat Si Pitung kebal terhadap peluru. Maka, dicurilah jimat Si Pitung saat ia sedang mandi di sungai. Pada akhirnya, Si Pitung meninggal saat ditembak

dengan peluru emas oleh Kompeni Belanda. Makamnya pun dijaga oleh Kompeni Belanda karena Si Pitung dipercaya dapat bangkit dari kubur.

B. Reinterpretasi dan Legenda

Cerita Si Pitung telah berkembang menjadi legenda urban di Jakarta. Selama beberapa generasi, cerita ini terus diwariskan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pada saat ini, banyak adaptasi modern tentang Si Pitung, termasuk dalam bentuk film, teater, dan cerita bergambar.

C. Signifikansi Budaya

Cerita Si Pitung tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki signifikansi budaya yang kuat. Ini adalah cerita tentang perlawanan terhadap penindasan, keberanian, dan semangat persatuan dalam menghadapi musuh bersama. Cerita ini juga mencerminkan rasa nasionalisme dan kebanggaan terhadap budaya Betawi di Indonesia.

D. Pengaruh pada Literatur dan Seni

Cerita Si Pitung telah menjadi sumber inspirasi bagi banyak penulis, seniman, dan pembuat film Indonesia. Karya-karya ini terus menghidupkan cerita Si Pitung dalam berbagai bentuk ekspresi seni.

Dalam sejarahnya, cerita Si Pitung telah menjadi bagian integral dari budaya Betawi dan budaya Indonesia secara lebih luas. Cerita ini mengingatkan kita akan perjuangan melawan ketidakadilan dan pentingnya mempertahankan nilai-nilai budaya dan persatuan dalam menghadapi tekanan kolonial.

2.2 *Game / Permainan Digital Komputer*

Game komputer adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk tujuan hiburan, pendidikan, atau latihan. *Game* atau permainan juga bisa diartikan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing (Santi, 2020). *Game* menciptakan pengalaman interaktif di mana pemain dapat berpartisipasi dalam narasi atau tantangan dalam dunia virtual. *Game* digital mencakup berbagai genre, mulai dari permainan aksi yang penuh adrenalin hingga permainan strategi yang memerlukan perencanaan matang. *Game* digital juga mencakup permainan peran (*RPG*) yang memungkinkan pemain untuk mengambil karakter atau alat tertentu dalam dunia permainan dan mengembangkannya sepanjang permainan.

- Dalam *game* komputer, pemain mengendalikan karakter atau entitas tertentu, dan mereka biasanya berusaha untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Ini bisa mencakup menyelesaikan misi, memecahkan teka-teki, atau mencapai skor tertinggi. Dalam banyak permainan, pemain dapat mengembangkan karakter mereka, meningkatkan statistik, dan memperoleh keahlian baru seiring dengan kemajuan dalam permainan.

Selain hiburan, *game* komputer juga memiliki potensi pendidikan yang besar. Banyak *game* dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu, seperti matematika, sejarah, atau ilmu pengetahuan. Mereka dapat menjadi alat yang efektif dalam mengajar anak-anak dan orang dewasa, karena mereka menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam.

Industri *game* komputer juga memberikan kesempatan bagi para pengembang atau developer untuk mengejar kreativitas dan inovasi. Mereka dapat merancang permainan dengan konsep yang unik, menceritakan cerita yang mendalam, atau menciptakan mekanik permainan yang baru. Hal ini menciptakan keragaman yang menarik dalam *game* komputer dan terus memotivasi pengembang atau *developer* untuk menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi pemain.

2.2.1 *Game RPG*

Game RPG, atau *Role-Playing Game*, adalah genre permainan yang menekankan peran pemain dalam memerankan karakter tertentu dalam dunia permainan. *Role Playing Game (RPG)* adalah *game* yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada *game* tersebut (Saputri, 2016). Dalam *game* ini, pemain mengambil peran karakter fiksi dan mengambil keputusan yang memengaruhi perkembangan cerita. Karakter yang diperankan oleh pemain memiliki kemampuan, statistik, dan tujuan yang berbeda, yang memungkinkan pemain untuk mengembangkan karakter mereka sesuai dengan preferensi mereka.

Game RPG memiliki berbagai sub-genre. Beberapa di antaranya adalah *RPG* aksi, yang menekankan pertarungan real-time dan aksi langsung; *RPG* taktis, di mana pemain harus merencanakan strategi dalam pertarungan; dan *RPG* berbasis giliran, di mana setiap pemain dan musuh bertindak secara bergiliran. Selain itu, ada juga *RPG Massively Multiplayer Online (MMORPG)* di mana pemain dapat berinteraksi dengan ribuan pemain lain dalam dunia virtual yang terus berkembang.

Game RPG biasanya memiliki sistem pengembangan karakter, di mana pemain dapat meningkatkan statistik, keterampilan, atau kemampuan karakter mereka seiring waktu. Pemilihan dialog dan keputusan moral juga merupakan elemen penting dalam banyak *RPG*, yang memengaruhi jalan cerita dan hubungan antara karakter-karakter dalam permainan. Pertarungan dan pencarian juga merupakan elemen utama, di mana pemain menghadapi musuh, menyelesaikan misi, dan menjelajahi dunia dalam permainan.

Salah satu ciri khas *game RPG* adalah dunia permainan yang mendalam dan kompleks. Dunia ini seringkali terdiri dari berbagai lokasi, karakter non-playable (NPC), budaya, dan sejarah yang diperkenalkan kepada pemain. Dunia ini dapat berupa fantasi, fiksi ilmiah, atau bahkan dunia nyata dengan elemen fantastis.

Game RPG juga telah digunakan dalam pendidikan sebagai alat untuk mengajar berbagai konsep, termasuk sejarah, matematika, dan keterampilan kritis. Dalam konteks pendidikan, *game RPG* dapat mensimulasikan situasi yang

memerlukan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan pemahaman konsep-konsep tertentu.

2.2.2 Implementasi Cerita Rakyat pada *Game RPG*

Penggunaan *game RPG* (*Role-Playing Game*) dalam konteks cerita rakyat memberikan peluang unik bagi pemain untuk benar-benar merasakan pengalaman hidup dalam cerita tersebut. *Role Playing Game* dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik melalui bantuan animasi, gambar, dan suara. Sehingga dapat menarik perhatian peserta didik (Farid, 2021). Dalam *game RPG* cerita rakyat, pemain bukan hanya pengamat pasif, melainkan juga berperan sebagai karakter utama atau bagian dari dunia cerita rakyat tersebut. Mereka dapat menjelajahi lokasi legendaris, berinteraksi dengan karakter-karakter mitos, dan merasakan dilema serta keputusan yang dihadapi oleh tokoh-tokoh cerita rakyat. Hal ini memungkinkan pemain untuk lebih mendalam memahami pesan moral, nilai-nilai budaya, dan sejarah yang terkandung dalam cerita-cerita rakyat.

Game RPG bertemakan cerita rakyat memungkinkan pemain untuk memasuki dunia fantasi yang kaya dan mendalam. Mereka dapat merancang karakter mereka sendiri, dan membuat keputusan yang unik dalam perjalanan mereka. Ini tidak hanya memicu imajinasi pemain, tetapi juga mendorong kreativitas mereka. Pemain harus berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam permainan tersebut, yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih baik.

Penggunaan *game RPG* cerita rakyat juga memiliki nilai pendidikan yang signifikan. Pemain belajar tentang sejarah, budaya, dan nilai-nilai etika yang terkandung dalam cerita-cerita tanpa harus merasa bosan membaca teks di dalam buku. Metode ini dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan formal atau informal, membantu generasi muda untuk terhubung dengan warisan budaya sambil mengasah keterampilan akademik mereka.

Metode penggunaan *game* komputer *RPG* pada cerita rakyat memberikan pengalaman interaktif yang mendalam. Pemain tidak hanya menerima cerita pasif, mereka memainkan peran aktif dalam menggali narasi dan mengambil keputusan yang memengaruhi jalan cerita. Hal ini menciptakan keterlibatan emosional yang

kuat, membuat cerita-cerita rakyat hidup dan relevan bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi modern.

2.3 Game Mekanik dan Gameplay

Game mekanik dalam permainan *RPG* (Role-Playing *Game*) adalah elemen-elemen interaktif dan aturan yang mengatur cara pemain berinteraksi dengan dunia permainan, karakter, dan sistem dalam permainan tersebut. Mekanik ini adalah inti dari pengalaman bermain *RPG* dan memengaruhi bagaimana pemain membuat keputusan, mengembangkan karakter mereka, dan menjalani cerita di dalam permainan.

2.3.1 Character System (Sistem Karakter)

A. Statistik Karakter

Game RPG seringkali memiliki sistem statistik yang mencakup hal-hal seperti kekuatan, pertahanan, dan lain-lain. Statistik ini memengaruhi kemampuan karakter dalam pertempuran, dan interaksi lain dalam permainan.

B. Pengembangan Karakter

Pemain dapat meningkatkan karakter mereka seiring berjalannya permainan, biasanya dengan mendapatkan pengalaman atau poin skill. Ini memungkinkan pemain untuk mempersonalisasi karakter mereka sesuai dengan gaya bermain mereka.

2.3.2 Sistem Pertempuran

A. Sistem Turn Based (Bergilir)

Game RPG dapat memiliki sistem pertempuran yang berbasis turn-based (Bergilir) di mana pemain dan musuh bergantian melakukan serangan, atau berupa sistem real-time di mana pertempuran terjadi secara langsung dan pemain harus mengambil keputusan cepat.

2.3.3 Quest (Misi) dan Eksplorasi

A. Peta Dunia Terbuka

Banyak *game RPG* memiliki peta dunia terbuka yang luas yang memungkinkan pemain menjelajahi lingkungan, dan menyelesaikan misi yang diberikan.

B. Dialog dan Interaksi

Karakter pemain dapat berinteraksi dengan karakter non-pemain (NPC) dalam permainan melalui dialog. Keputusan yang diambil dalam percakapan ini terkadang bisa memengaruhi jalan cerita dan hasil akhir permainan.

2.3.4 Sistem Peralatan dan Inventori

A. Sistem Inventori (Tas)

Pemain biasanya dapat mengumpulkan berbagai barang dan peralatan dalam permainan. Mekanik inventori memungkinkan pemain untuk mengelola barang-barang, memilih senjata, perisai, dan peralatan lain yang sesuai dengan karakter mereka.

B. Perkembangan Senjata dan Peralatan

Seringkali, pemain dapat meningkatkan senjata dan peralatan mereka, atau menemukan item khusus dengan kekuatan luar biasa dalam perjalanan mereka.

2.3.5 Sistem Ekonomi dan Perdagangan

A. Mata Uang dan *Trade System* (Perdagangan)

Beberapa *RPG* memiliki sistem ekonomi di mana pemain dapat membeli, menjual, atau memperdagangkan barang dengan NPC atau pemain lain. Mata uang dalam permainan digunakan untuk membeli senjata, dan peralatan.

Game mekanik dalam *RPG* sangat beragam tergantung pada judul permainan tertentu dan pengembangnya. Kualitas dari *game* mekanik ini seringkali menjadi penentu utama dalam pengalaman bermain *RPG* dan dapat membuat permainan

menjadi sangat mendalam, menarik, dan membuat pemain terlibat dalam dunia yang diciptakan dalam permainan tersebut.

2.4 *Prototype / Prototipe*

Prototipe (atau sering disebut "prototyping") dalam pengembangan permainan adalah langkah penting dalam menciptakan permainan yang sukses. Prototyping merupakan teknik pengembangan sistem yang banyak digunakan dan teknik ini juga memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat (Kurniawan, 2017). Ini adalah tahap awal dalam proses pengembangan di mana pengembang menciptakan versi kasar atau demonstrasi awal dari permainan yang akan datang. Prototipe adalah representasi awal dari permainan yang dikembangkan untuk menguji dan memvalidasi ide, mekanik permainan, dan konsep desain. Ini adalah versi sementara yang tidak lengkap dari permainan yang digunakan untuk menguji konsep dan fitur. Tujuan utama prototipe adalah untuk mengidentifikasi masalah dan peluang dalam desain permainan sejak dini. Ini memungkinkan pengembang untuk membuat perubahan dan perbaikan sebelum berinvestasi banyak waktu dan sumber daya dalam pengembangan penuh.

Pengembangan prototipe dimulai dengan mengidentifikasi ide dasar dan tujuan permainan. Kemudian, pengembang menciptakan representasi awal permainan menggunakan alat pengembangan perangkat lunak atau bahkan dengan cara manual. Prototipe ini biasanya tidak sempurna dan lebih fokus pada pengujian konsep daripada detail visual. Setelah prototipe dibuat, langkah selanjutnya adalah menguji permainan tersebut secara internal atau dengan kelompok uji coba. Hasil dari pengujian ini sangat penting dalam menentukan arah pengembangan selanjutnya. Pengembang akan mengambil masukan dari pemain uji coba dan membuat perbaikan berdasarkan temuan tersebut.

2.4.1 *Game Development Pipeline*

Siklus Pengembangan *Game* (*Game Development Life Cycle*) adalah serangkaian tahap dan proses yang harus diikuti oleh tim pengembang untuk menciptakan, merancang, mengembangkan, dan meluncurkan sebuah permainan video. GDLC adalah suatu framework yang digunakan untuk membangun suatu permainan video (Adiwikarta). Siklus ini menggambarkan langkah-langkah yang diperlukan dalam menghasilkan permainan, mulai dari ide awal hingga rilis dan dukungan pasca-peluncuran. Setiap tahap dalam siklus ini memiliki peran unik dalam menghasilkan permainan yang sukses. Ini adalah panduan umum untuk memastikan bahwa permainan memiliki kualitas yang baik, memenuhi tujuan desain, dan dapat dinikmati oleh pemain. Dalam rangka memaksimalkan potensi permainan, siklus ini juga dapat melibatkan pengoptimalan berkelanjutan, pembaruan konten, dan evaluasi terhadap umpan balik pemain serta kinerja finansial. Siklus pengembangan *game* sangat penting dalam industri *game* untuk menjaga kualitas dan daya saing produk.

A. Concept (Konsep)

Tahap pertama GDLC adalah konseptualisasi. Di sini, tim pengembang merumuskan ide dasar permainan. Mereka mengidentifikasi tujuan, tema, mekanik permainan, dan target audiens.

B. Planning (Perencanaan)

Perencanaan adalah saat tim pengembang membuat rencana yang lebih rinci. Ini termasuk menyusun jadwal waktu, mengalokasikan sumber daya, dan menentukan anggaran. Selain itu, dalam tahap ini, perencanaan pemasaran awal juga dapat dimulai.

C. Desain

Tahap desain melibatkan merancang seluruh permainan, termasuk tingkat (level), karakter, mekanik, alur cerita, dan aspek visual. Ini adalah tahap di mana dokumentasi permainan seperti desain tingkat dan skrip cerita dibuat.

D. Development

Ini adalah tahap utama di mana permainan sebenarnya dibuat. Tim pengembang mulai mengkode permainan, menciptakan aset (grafik, suara, dll.), dan mengintegrasikannya menjadi satu kesatuan. Ini adalah tahap yang paling intensif dalam hal pekerjaan teknis.

E. *Beta Launch Prototype (Testing)*

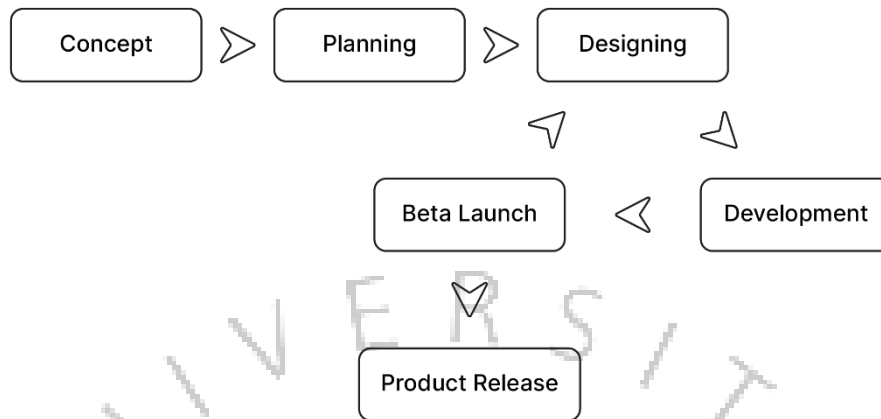
Setelah pengembangan permainan selesai, tahap pengujian dimulai. Tim penguji mencari bug, masalah kinerja, dan masalah lain dalam permainan. Testing dapat melibatkan tes fungsionalitas permainan dan uji alpha/beta dengan pemain eksternal. Setelah bug-bug ditemukan dalam tahap pengujian, pengembang melakukan perbaikan dan optimisasi. Tujuan utama adalah memastikan permainan berjalan lancar dan efisien pada berbagai platform.

F. *Release (Rilis)*

Tahap peluncuran melibatkan perilisan permainan kepada pemain. Ini dapat melibatkan perilisan di berbagai platform (PC, konsol, ponsel) dan dalam berbagai wilayah geografis. Pemasaran, distribusi, dan dukungan pelanggan juga merupakan bagian dari tahap ini.

Siklus pengembangan permainan bukanlah proses yang bersifat linier; seringkali ada iterasi dan perubahan selama perjalanan. Hal ini terutama terjadi jika pengujian atau umpan balik pemain mengungkapkan masalah yang perlu diperbaiki. Siklus ini dapat berulang beberapa kali selama development *game* yang lebih besar (AAA).

Penting untuk memiliki rencana dan struktur yang baik dalam siklus pengembangan permainan agar dapat menghasilkan permainan yang berkualitas tinggi, sesuai anggaran dan jadwal, serta memenuhi harapan pemain.



Gambar 2. 1 Tahapan Game Development Life Cycle dari Game Si Pitung

Pada *game* Si Pitung yang sedang dikembangkan, Produk akan melewati enam tahap. Tahap konsep akan meliputi penelitian akan cerita dan *game* yang akan dibuat. Tujuan dan target audience dari produk yang akan dikembangkan juga ditentukan pada tahap ini.

Setelah Produk melewati tahap konsep, Produk memasuki tahap merencanakan anggaran, sumber daya dan memulai menyusun waktu untuk pengembangan *game* yang sedang dibentuk.

Produk mulai dibentuk pada tahap Desain dan tahap Pengembangan. Desainer grafis mulai merangkai user experience pada *game* dan menata user interface untuk menu pada *game* yang dibuat. Tidak hanya itu, tim desainer juga mulai membentuk dan mendesain karakter di dalam *game* yang sedang dikembangkan. Sementara itu, tim programmer mulai merangkai program untuk *game* yang dibentuk. Pada *game* Si Pitung ini, *game* dikembangkan dengan menggunakan *game engine* *RPG Maker* yang memiliki tempate program untuk produk yang dikembangkan. Sehingga, tidak memerlukan tim programmer yang didedikasikan untuk mengatur program dari *game* yang dikembangkan.

Setelah Produk memasuki tahap Peluncuran, biasanya *game* memiliki dua tahap (dua jenis) peluncuran. Yaitu, tahap Alpha Launch dan tahap Beta Launch.

Kedua tahap ini adalah tahap dimana produk diluncurkan dan diuji. Tahap ini berfungsi untuk mencari bug, masalah kinerja, dan masalah lain dalam permainan. Tahap Alpha Launch (Alpha Rilis) biasanya hanya melibatkan tim internal dari developer (Pengembang) untuk menguji *game* yang dibuat. Sementara tahap Beta launch akan melibatkan pihak eksternal dari tim seperti croundfounder atau investor dari *game* yang dikembangkan atau bahkan pemain eksternal dari tim.

Biasanya, setelah melewati tahap Alpha dan Beta Launch produk yang dikembangkan memerlukan beberapa perubahan dan penyesuaian. Pengembang mengumpulkan umpan balik dari pemain, mengevaluasi kinerja dari *game* yang dikembangkan dan melakukan penyeimbangan (Balancing) di dalam *game*. Tahap ini biasanya menyebabkan produk kembali ke tahap desain dan tahap pengembangan. Perubahan yang terjadi pada produk perlu diteliti dan diperhitungkan sehingga update yang dilakukan tidak merusak keseimbangan lainnya di dalam *game*. Setelah produk di desain ulang, produk perlu kembali dievaluasi. Maka dari itu, *game* memiliki waktu yang cukup lama berada di tahap alpha dan beta sebelum pindah ke tahap rilis.

Setelah melewati tahap Alpha dan Beta dan produk telah diperhitungkan keseimbangannya (Tidak ada *game* breaking), produk yang dikembangkan dapat dirilis ke publik.

2.4.2 *User Experience (UX)*

User Experience atau UX adalah keseluruhan pengalaman yang dimiliki oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk, layanan, atau sistem. User experience (UX) merupakan pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau teknologi (Jamilah, 2022). UX mencakup semua aspek interaksi pengguna, termasuk antarmuka pengguna, desain, responsivitas, kegunaan, dan perasaan yang dialami oleh pengguna selama proses tersebut. Tujuan utama dari UX adalah untuk memberikan pengalaman yang positif, memuaskan, dan efisien bagi pengguna.

User Experience (Pengalaman Pengguna) dalam *game RPG* adalah faktor yang krusial dalam menghadirkan pengalaman bermain yang mendalam dan memuaskan. Dalam *RPG*, pengguna memasuki dunia virtual yang seringkali penuh dengan cerita kompleks, karakter yang mendalam, dan mekanik permainan yang rumit. Oleh karena itu, UX yang baik menjadi kunci untuk menjaga pemain terlibat dan terhubung dengan permainan selama berjam-jam.

Aspek-aspek seperti desain karakter yang menarik, navigasi yang intuitif, dan pemberian hadiah yang memuaskan saat mencapai prestasi, semuanya berperan dalam membentuk UX yang positif. Sistem pertempuran yang canggih dan narasi yang mendalam perlu diintegrasikan dengan baik, sehingga pemain merasa terlibat dalam setiap tindakan dan keputusan yang mereka buat. Selain itu, pengembang juga perlu memperhatikan detail seperti antarmuka pengguna yang ramah pengguna, musik dan efek suara yang menciptakan atmosfer yang sesuai, serta penanganan konflik dan pilihan pemain yang adil. Sebuah *game RPG* yang sukses menggabungkan semua elemen ini untuk menghadirkan pengalaman bermain yang tak terlupakan, di mana pemain benar-benar merasa menjadi bagian dari dunia yang diciptakan oleh permainan tersebut.

Beberapa aspek utama dalam User Experience meliputi:

A. User Interface (UI)

Desain antarmuka yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan. Ini mencakup elemen seperti tata letak, ikon, warna, dan elemen-elemen visual lainnya yang mempengaruhi cara pengguna berinteraksi.

B. Usability

Kemudahan penggunaan produk atau layanan. Produk yang memiliki kegunaan yang baik memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan mereka dengan cepat dan efisien tanpa hambatan atau kebingungan.

C. Responsivitas

Kecepatan dan tanggapan sistem terhadap tindakan pengguna. Produk yang responsif merespons input pengguna dengan cepat dan tanpa lag.

D. Kepuasan Pengguna

Perasaan positif atau negatif yang dialami pengguna setelah berinteraksi dengan produk atau layanan. Kepuasan pengguna adalah salah satu ukuran penting dalam menilai kualitas UX.

E. Aksesibilitas

Kemampuan produk atau layanan untuk diakses oleh berbagai orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau kognitif. Produk yang dapat diakses dengan baik dapat digunakan oleh semua orang tanpa hambatan.

F. Emosi Pengguna

Perasaan dan reaksi emosional yang dialami oleh pengguna selama interaksi. UX yang baik mencoba menciptakan emosi positif seperti kegembiraan, kepuasan, dan ketenangan, sementara menghindari emosi negatif seperti frustrasi dan kebingungan.

G. Value delivery

Sejauh mana produk atau layanan memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna. Pengguna yang merasa bahwa produk memberikan nilai tambah akan memiliki pengalaman positif.

H. Konteks Pengguna

Memahami situasi atau konteks di mana pengguna berinteraksi dengan produk. Ini bisa mencakup lokasi, perangkat yang digunakan, tujuan, dan preferensi pengguna.

I. Evaluasi

Proses untuk mengukur dan mengevaluasi UX menggunakan metrik seperti survei pengguna, analisis data, dan tes pengguna. Ini membantu pengembang memahami bagaimana pengguna mengalami produk dan membuat perbaikan jika diperlukan.

UX atau User Experience sangat penting dalam pengembangan produk digital, seperti aplikasi, situs web, dan permainan, karena dapat berdampak signifikan pada penerimaan produk oleh pengguna dan kesuksesannya di pasar. Pengembang berusaha untuk menciptakan UX yang memadai agar produk mereka dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna dengan baik, menciptakan loyalitas pengguna, dan mendukung kesuksesan bisnis.

2.4.2 Perancangan Narasi dan *Gameplay*

Pada *game* Si Pitung yang sedang dikembangkan, Produk perlu ditentukan terlebih dahulu Narasi dan *gameplay* yang akan diimplementasikan.

A. Narasi

Pilihan cerita rakyat yang akan diimplementasikan pada *game* ini adalah Si Pitung. Pemain akan ditugaskan untuk mencuri harta milik Belanda dan memberikannya kepada masyarakat di dalam *game* tersebut. Ketika pemain telah sampai pada tahap akhir *game*, Pitung akan diculik dan dibawa ke dalam bunker yang kemudian pemain harus mengarahkan Si Pitung keluar dari bunker tersebut. Saat Pitung berhasil keluar dari Bunker, Pitung akan ditembak dengan peluru emas dan *game* pun berakhir.

B. *Gameplay*

Pemain akan menghindari patroli Belanda yang menjaga harta benda, dan memberikan harta benda tersebut kepada rakyat. Jika pemain terlihat oleh patroli Belanda, maka Pemain diharuskan melawan pasukan Belanda Tersebut.

Pemain akan mendapatkan koin dan persenjataan (Item) jika berhasil mencuri dan memberikan harta curian kepada rakyat atau saat berhasil melawan pasukan Belanda. Persenjataan ini terdiri dari tiga jenis bagian yaitu *Helmet* (Topi Baja), Baju Pelindung, dan Senjata. Sementara itu, koin dapat digunakan untuk membeli persenjataan di pasar gelap. Biasanya persenjataan dan peralatan yang dibeli di pasar gelap akan memiliki status yang lebih kuat dibandingkan dengan persenjataan atau peralatan yang didapatkan dari hasil curian harta Belanda.

Persenjataan ini akan menentukan apakah Pemain menang atau kalah saat melawan pasukan Belanda tersebut. Jika Pemain memiliki persenjataan dan peralatan yang lebih lemah dibanding Belanda, maka pemain kemungkinan besar akan kalah. Pemain dapat memilih antara menyerang atau bertahan saat pertempuran dan pilihan ini diakumulasi dengan seberapa kuat persenjataan dan peralatan yang dimiliki oleh pemain.

Kelas Persenjataan akan dibagi menjadi tiga jenis yaitu: *Common*, *Rare*, dan *Legendary*.

1. Common

Kelas ini merupakan jenis persenjataan dan peralatan berkelas paling rendah. Biasanya kelas ini memberikan kekuatan dan pertahanan yang cukup rendah dibanding dengan kelas lainnya. Namun, kelas ini lebih mudah ditemui dan didapatkan dibanding kelas lainnya.

2. Rare

Kelas ini merupakan jenis persenjataan dan peralatan yang memiliki kekuatan dan pertahanan yang baik dibanding kelas *Common*. Persenjataan dan peralatan kelas ini agak mudah didapatkan dari harta yang didapat dari pasukan Belanda atau hadiah dari kemenangan melawan pasukan Belanda. Kelas ini paling mudah didapat melalui pasar gelap di dalam kota.

3. Legendary

Kelas ini memberikan persenjataan dan peralatan terbaik di dalam *game*. Kelas ini memiliki kekuatan dan pertahanan terbaik, namun persenjataan dan peralatan ini cukup langka ditemukan di dalam *game* dan memiliki harga yang cukup mahal di pasar gelap.

2.5 *Concept Design* / Konsep Desain

Concept art merupakan tahap pra-produksi dan akan mempengaruhi bagaimana visual *game* kedepannya (Umar, 2020). Seni konsep ini digunakan sebagai panduan dan referensi bagi tim pengembang dalam merancang dunia permainan, karakter, lingkungan, objek, dan elemen-elemen visual lainnya. Ini adalah langkah awal yang penting dalam memvisualisasikan konsep *game* sebelum proses produksi sebenarnya dimulai. Seni konsep membantu dalam mengkomunikasikan visi artistik, tema, dan estetika yang akan diadopsi dalam *game*, sehingga memungkinkan pengembang untuk menciptakan pengalaman bermain yang kohesif dan memukau.

Concept Art tidak hanya menjadi pedoman untuk seniman dan desainer, tetapi juga berfungsi untuk menginspirasi dan melibatkan pemain. Dengan melihat gambar-gambar konsep yang indah, pemain dapat merasa tertarik dengan dunia permainan dan karakter-karakternya sebelum mereka benar-benar bermain. Ini menciptakan ekspektasi dan ikatan awal yang penting antara pemain dan *game* tersebut. Dalam *game RPG*, misalnya, concept art dapat membantu pemain merasakan atmosfer unik, mengerti latar belakang karakter, dan memahami elemen visual yang menjadi ciri khas permainan tersebut.

2.5.1 Concept Art pada *Game RPG*

Concept art (seni konsep) adalah elemen penting dalam pengembangan *game RPG* (Role-Playing *Game*) karena berfungsi sebagai fondasi visual untuk dunia permainan dan karakter-karakter di dalamnya. Concept art merupakan bentuk ilustrasi untuk membentuk ide yang akan digunakan dalam film, video *game*, animasi, buku atau media lainnya sebelum diletakkan kedalam produk akhir (Umar, 2020). Seni konsep membantu pengembang merancang, memvisualisasikan, dan mengkomunikasikan elemen-elemen kunci dari *game*, yang dapat mencakup lingkungan, karakter, senjata, pakaian, dan bahkan suasana keseluruhan.

Berikut adalah penjelasan detail tentang peran penting concept art dalam *game RPG*:

A. *World Design* (*Desain Dunia*)

World Narrative merupakan sebuah cerita mengenai suatu tempat, dan orang-orangnya dan hal tersebut diceritakan melalui konstruksi suatu tempat dan objek di dalamnya (Sylvester, 2013). Concept Art membantu merancang dunia di mana cerita *game RPG* berlangsung. Ini mencakup peta wilayah, desain kota, tempat-tempat bersejarah, dan fitur alam seperti hutan, gunung, dan lautan. Gambar konsep ini memberikan pandangan awal yang jelas tentang estetika dunia permainan dan membantu pengembang dalam memutuskan bagaimana wilayah-wilayah tersebut akan berinteraksi dan berubah seiring dengan perkembangan cerita.

B. *Character Design* (*Karakter Desain*)

Seni konsep adalah alat yang sangat penting dalam merancang karakter utama, antagonis, dan NPC dalam *game RPG*. Ini mencakup desain visual karakter, kostum, ekspresi wajah, dan atribut fisik lainnya. Gambar konsep membantu menggambarkan kepribadian, latar belakang, dan peran masing-masing karakter, sehingga pemain dapat merasa terhubung dengan mereka dan memahami peran mereka dalam cerita.

C. *Theme and Esthetics* (*Tema dan Estetika*)

Concept Art membantu menentukan tema visual dan estetika umum dalam *game RPG*. Ini mencakup gaya seni, warna, pencahayaan, dan atmosfer yang akan diterapkan dalam permainan. Gambar konsep ini menciptakan panduan yang jelas untuk tim seni dalam menghasilkan grafis yang konsisten dan atmosfer yang mendalam.

D. *Imersi dalam Cerita*

Concept Art membantu menciptakan imersi dalam cerita. Ketika pemain melihat gambar-gambar konsep yang indah dan detail, mereka akan merasa tertarik dan terlibat dalam dunia dan cerita yang diciptakan. Ini dapat

memberikan pemain dorongan untuk menjelajahi dunia *game* lebih dalam dan lebih banyak lagi.

E. *Production Guide* (Panduan Produksi)

Selain berfungsi sebagai seni yang indah, konsep seni juga berfungsi sebagai panduan produksi untuk tim desainer, seniman 3D, dan animator. Mereka menggunakan gambar-gambar konsep sebagai referensi visual untuk menciptakan elemen-elemen dalam *game* yang konsisten dengan visi seni konsep.

F. Menghemat Waktu dan Sumber Daya

Gambaran yang jelas dari Concept Art tentang desain dan tema sebelum produksi dimulai, tim pengembang dapat menghindari pemborosan waktu dan sumber daya pada revisi yang berulang. Ini memungkinkan pengembangan yang lebih efisien.

G. *Pitching* (Menarik Pemain dan Investor)

Concept Art yang mengesankan dapat menarik perhatian pemain dan investor potensial. Gambar-gambar konsep yang indah dapat memberikan gambaran awal tentang pengalaman yang akan dihadapi pemain.

Dalam *game RPG*, konsep seni adalah elemen yang mendefinisikan visual dan atmosfer permainan. Ini tidak hanya mengilustrasikan konsep awal, tetapi juga memberikan inspirasi bagi pengembang dan pemain untuk menjelajahi dunia fantasi yang mendalam dan mengembangkan ikatan dengan karakter-karakternya. Dengan konsep seni yang kuat, sebuah *game RPG* dapat menjadi lebih menarik dan memukau, meningkatkan pengalaman pemain secara keseluruhan.

2.5 Software dan Format

2.5.1 *Software* (Aplikasi)

Perangkat lunak, yang sering disebut dengan software, adalah kumpulan program komputer, data, dan instruksi yang mengatur operasi dan fungsi komputer. Software adalah sebuah perangkat lunak yang berupa data-data yang terdapat didalam sebuah komputer (Abdurahman, 2022). Ini adalah komponen abstrak dari komputer yang tidak memiliki fisik, berbeda dengan perangkat keras (hardware) yang merupakan bagian fisik dari komputer seperti CPU, monitor, keyboard, dan sebagainya. Perangkat lunak bertanggung jawab atas pengaturan, pengendalian, dan eksekusi tugas-tugas komputasi yang melibatkan data, instruksi, dan tindakan tertentu.

Perangkat lunak adalah komponen penting dalam kehidupan sehari-hari kita, yang memungkinkan komputer dan perangkat digital lainnya untuk menjalankan fungsi-fungsi yang bervariasi, mulai dari komunikasi hingga hiburan, pengolahan data, dan banyak lagi. Perangkat lunak menghadirkan fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi yang besar dalam dunia teknologi informasi.

Pada proses pengembangan *game* Si Pitung, *game* ini dikembangkan menggunakan beberapa aplikasi (software). Berikut adalah beberapa aplikasi yang digunakan selama proses pembuatan dan perkembangan *game* :

A. *RPG Maker*

RPG Maker adalah serangkaian perangkat lunak atau software yang dirancang khusus untuk memudahkan pengguna dalam membuat permainan berjenis *Role-Playing Game (RPG)*. *RPG Maker* memungkinkan individu yang tidak memiliki latar belakang pemrograman yang kuat untuk merancang, mengembangkan, dan mempublikasikan permainan *RPG* mereka sendiri dengan relatif mudah. Ini adalah alat yang berguna bagi pengembang amatir, pemula, dan

bahkan beberapa pengembang profesional untuk membuat permainan *RPG* dengan cepat dan efisien.

Berikut adalah beberapa fitur dari *RPG Maker* :

1. Editor Grafis

RPG Maker dilengkapi dengan antarmuka grafis yang intuitif yang memungkinkan pengguna untuk membuat karakter, lingkungan, dan objek permainan menggunakan berbagai alat desain yang disediakan. Ini termasuk pembuatan peta dan pemuatan gambar untuk karakter dan latar belakang.

2. Database Karakter

Pengguna dapat membuat karakter-karakter untuk permainan mereka dengan mengatur atribut seperti statistik, kemampuan khusus, dan karakteristik unik. Ini termasuk karakter pemain, karakter musuh, dan karakter NPC (*Non-Player Character*).

3. *Battle System* (Sistem Pertarungan)

RPG Maker biasanya mencakup sistem pertarungan yang dapat dikustomisasi. Pengguna dapat mengatur aturan pertarungan, jenis senjata dan sihir, serta strategi musuh.

4. Skrip dan *Event*

Meskipun *RPG Maker* dirancang untuk digunakan oleh pemula tanpa pemrograman, ada fitur scripting yang lebih canggih yang memungkinkan pengguna yang berpengalaman untuk mengubah atau memperluas fungsi permainan dengan bahasa pemrograman tertentu. Selain itu, pengguna dapat membuat peristiwa (*events*) di dalam permainan untuk mengontrol alur cerita dan tindakan karakter.

5. Database Musik dan Suara

RPG Maker memungkinkan pengguna untuk menambahkan musik, efek suara, dan dialog suara ke dalam permainan mereka untuk meningkatkan atmosfer permainan.

6. *Expansion Package* (Paket Ekspansi)

Ada banyak paket ekspansi dan sumber daya yang tersedia, baik gratis maupun berbayar, yang dapat membantu pengguna mengembangkan permainan mereka dengan berbagai jenis grafis, musik, dan karakter.

7. *Game Output* (Format Permainan)

RPG Maker memungkinkan pengguna untuk menghasilkan permainan yang dapat diekspor ke berbagai platform seperti Windows, macOS, *Android*, dan lainnya, sehingga permainan dapat dibagikan dengan orang lain.

RPG Maker telah menjadi alat yang populer di kalangan pengembang permainan independen dan para penggemar permainan *RPG*. Ini memberikan kesempatan bagi orang-orang yang mungkin tidak memiliki latar belakang pemrograman untuk mengungkapkan kreativitas mereka dengan merancang dan membuat permainan *RPG* yang unik. Meskipun *RPG Maker* memiliki batasan-batasan dalam hal kompleksitas permainan yang dapat dibuat, ia tetap menjadi alat yang berguna dan berdaya guna dalam menghasilkan permainan *RPG* berkualitas tinggi.

B. *Clip Studio Paint*

Clip Studio Paint, sebelumnya dikenal sebagai *Manga Studio* di luar Jepang, adalah perangkat lunak ilustrasi dan komik yang dirancang untuk menggambar, mewarnai, dan menghasilkan konten seni digital. Ini adalah alat yang sangat populer di kalangan seniman komik, ilustrator, dan pelukis digital, dan sering digunakan untuk membuat manga, komik, ilustrasi, dan karya seni digital lainnya.

Beberapa fitur utama dari *Clip Studio Paint* adalah:

1. *Digital Drawing Tools (Alat Menggambar Digital)*

Clip Studio Paint menawarkan beragam alat menggambar seperti pena, kuas, pena digital, dan banyak lagi. Ini memungkinkan desainer untuk menghasilkan garis-garis dan warna-warna yang beragam sesuai dengan gaya dan preferensi mereka.

2. *Editing dan Layer*

Clip Studio Paint memiliki berbagai fitur pengeditan yang memungkinkan pengguna untuk mengubah dan memperbaiki karya seni mereka. Ini termasuk pemotongan, skalasi, rotasi, dan banyak lagi. Pengguna juga dapat menyusun panel-panel untuk komik atau mengatur elemen-elemen dalam karya seni dengan mudah. Layer adalah fitur penting dalam Clip Studio Paint. Layer memungkinkan desainer untuk bekerja pada berbagai elemen gambar secara terpisah. Lapisan dapat digunakan untuk menggambar karakter, latar belakang, efek, dan tekstur dengan cara yang terpisah.

3. *Colouring (Pewarnaan)*

Perangkat lunak ini memiliki berbagai alat mewarnai yang memudahkan desainer dalam menghasilkan karya seni berwarna yang menakjubkan. Ini mencakup pensil warna, kuas air, dan alat mewarnai digital lainnya.

4. *High Quality Exporting System (Exporting Kualitas Tinggi)*

Clip Studio Paint memungkinkan pengguna untuk menyimpan artwork mereka dalam berbagai format yang sesuai dengan kebutuhan mereka, termasuk format berkas tingkat tinggi yang cocok untuk pencetakan.

Clip Studio Paint telah menjadi salah satu perangkat lunak yang sangat dihargai dalam industri seni digital dan komik, dan digunakan oleh banyak seniman profesional di seluruh dunia. Ia memiliki fitur yang kuat dan dapat disesuaikan, yang memungkinkan seniman untuk

menghasilkan karya seni digital yang mengesankan dengan berbagai gaya dan teknik

Pada *Game Si Pitung*, Penggunaan Clip Studio Paint dalam pengembangan permainan *RPG* dengan *RPG Maker* merupakan langkah yang diperlukan untuk menciptakan elemen visual yang mengesankan dalam permainan. Pertama, Clip Studio Paint dapat digunakan untuk merancang karakter-karakter dalam permainan, baik itu protagonis, antagonis, atau karakter pendukung. Dengan beragam alat desain yang kuat, Anda dapat menciptakan karakter dengan detail yang tinggi dan gaya yang unik sesuai dengan visi permainan Anda. Selain itu, Anda dapat menggambar sprite karakter untuk menggambarkan gerakan dan tindakan karakter dalam permainan.

Clip Studio Paint memungkinkan Anda untuk menciptakan latar belakang dan elemen lingkungan yang mendukung cerita dalam permainan *RPG* Anda. Anda dapat membuat peta-peta yang detail, menggambarkan latar belakang berupa kota, hutan, gua, dan banyak lagi. Dengan penggunaan alat desain yang fleksibel, Anda dapat menyesuaikan elemen-elemen ini agar sesuai dengan tema dan atmosfer permainan.

Clip Studio Paint berguna dalam pembuatan ilustrasi dan grafis untuk cutscene dalam permainan. Anda dapat menggambar adegan dan karakter untuk memperkuat narasi dalam permainan Anda. Ini menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan memukau bagi pemain. Selain itu, Anda juga dapat menggunakan perangkat ini untuk merancang logo permainan, elemen UI, dan seni promosi untuk membantu memasarkan permainan Anda dengan lebih baik. Dengan menggabungkan kemampuan Clip Studio Paint dengan kemudahan pengembangan *RPG Maker*, Anda dapat menciptakan permainan *RPG* yang visualnya memukau dan memikat pemain.

2.5.2 Format

Role Playing Game (RPG) Maker MV merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Enterbrain, Inc yang dapat difungsikan untuk membuat sebuah Role Playing Game dengan baik dan dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi pada smartphone supaya lebih praktis dan mempermudah penggunaanya (Farid, 2021). Perangkat *RPG Maker* memiliki sistem format ekspor yang berfungsi untuk mengubah proyek permainan yang dibuat dalam perangkat ini menjadi format yang dapat dijalankan pada berbagai platform atau perangkat. Sistem format ekspor dalam *RPG Maker* adalah mekanisme yang memungkinkan pengembang permainan untuk mengonversi proyek permainan yang telah mereka buat dalam perangkat ini menjadi format yang dapat dijalankan pada berbagai platform atau perangkat. Format ekspor yang paling umum digunakan adalah format eksekusi (EXE) untuk permainan yang dapat dijalankan di komputer Windows. Selain itu, beberapa versi *RPG Maker*, seperti *RPG Maker MV*, juga mendukung ekspor ke format HTML5, yang memungkinkan permainan untuk dimainkan melalui peramban web tanpa perlu instalasi tambahan. Pengembang juga dapat mengonversi permainan mereka untuk perangkat seluler seperti *Android* atau *iOS* jika perangkat lunak ini mendukungnya. Setelah ekspor, pengembang biasanya mengemas permainan sebagai berkas pemasangan atau distribusi yang sesuai dengan platform yang dituju.

Pentingnya sistem format ekspor ini adalah bahwa mereka memberikan fleksibilitas kepada pengembang permainan untuk mencapai audiens yang lebih luas dengan permainan mereka. Ini memungkinkan permainan yang dibuat dengan *RPG Maker* untuk dapat diakses dan dinikmati oleh pemain di berbagai platform, memperluas jangkauan dan dampak dari karya pengembang. Berikut adalah penjelasan singkat tentang beberapa sistem format ekspor yang umum digunakan dalam *RPG Maker*:

A. Format Export Standar

RPG Maker umumnya memiliki format ekspor standar yang unik untuk setiap versi perangkat lunaknya. Misalnya, *RPG Maker MV* menggunakan format berkas proyek yang berakhir dengan ekstensi

".RPGproject". Ini adalah format kerja yang digunakan dalam perangkat tersebut dan dapat diekspor ke format yang dapat dijalankan sesuai dengan platform yang diinginkan.

B. Export untuk OS Windows (.Exe)

RPG Maker umumnya memiliki opsi untuk menghasilkan permainan dalam format berkas yang dapat dijalankan di komputer Windows. Ini menghasilkan berkas eksekusi yang berakhir dengan ekstensi ".exe", yang dapat dijalankan oleh pengguna Windows tanpa perlu menginstal *RPG Maker*.

C. Export untuk Web Base (HTML 5)

RPG Maker umumnya memiliki opsi untuk menghasilkan permainan dalam format berkas yang dapat dijalankan di komputer Windows. Ini menghasilkan berkas eksekusi yang berakhir dengan ekstensi ".exe", yang dapat dijalankan oleh pengguna Windows tanpa perlu menginstal *RPG Maker*.

D. Export untuk Perangkat Mobile (.Apk)

Beberapa versi *RPG Maker* memiliki opsi untuk menghasilkan permainan yang dapat dijalankan di perangkat seluler seperti *Android* atau *iOS*. Ini memerlukan pengembangan tambahan untuk mengoptimalkan permainan agar sesuai dengan tampilan layar sentuh dan perangkat seluler.

Format ekspor yang digunakan dalam *RPG Maker* sangat tergantung pada versi perangkat lunak yang digunakan dan platform yang ditargetkan. Sebagian besar versi *RPG Maker* memiliki beragam opsi ekspor yang memungkinkan untuk menghadirkan permainan yang dikembangkan kepada pemain di berbagai platform, baik itu di komputer, peramban web, atau perangkat seluler.