

IMPLEMENTASI *ROLE PLAYING GAME* (RPG) SEBAGAI PENGENALAN WISATA KABUPATEN MAROS BERBASIS ANDROID

M. HASRUL H.¹, FAISAL², FAQIH ZULFIKAR³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

Jl. H.M. Yasin Limpo No 36 Romangpolong, Kec. Sombaopu, Kab. Gowa, Sulawesi
Selatan, 92118

E-mail: muhammad.hasrul@uin-alauddin.ac.id¹, faisal.rahman@uin-alauddin.ac.id²,
60200118059@uin-alauddin.ac.id³

ABSTRAK

Maros adalah salah satu kabupaten di provinsi Sulawesi Selatan yang memiliki kondisi geografis yang unik menjadikannya memiliki ragam tempat wisata alam yang menarik untuk dikunjungi. Namun potensi tersebut juga harus didukung oleh berbagai media untuk memperkenalkan pariwisata daerah salah satu medianya seperti video game. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah game yang digunakan sebagai media memperkenalkan wisata kabupaten Maros kepada masyarakat secara menyenangkan dan menghibur. Jenis penelitian ini adalah *research and development*. Data dikumpulkan dalam penelitian ini melalui metode yang meliputi wawancara, studi literatur dan observasi. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) digunakan sebagai metode perancangan game sedangkan pendekatan *play-testing* digunakan sebagai pengujian sistem. Game bergenre *Role Playing Game* (RPG) dari hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperkenalkan wisata kabupaten Maros berbasis Android. Kesimpulan penelitian ini adalah game dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pengenalan pariwisata kabupaten Maros dengan cara yang menyenangkan dan menghibur melalui penggunaan media seperti *video game*.

Kata Kunci: Pariwisata, Role Playing Game, Multimedia Development Life Cycle, Android;

I.PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara dengan beragam budaya dan keindahan alam. Objek wisata keindahan alam ini antara lain pantai, perkebunan, air terjun, danau dan pegunungan yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia. Kekayaan keindahan alam yang beragam dapat menjadi potensi besar untuk dilestarikan melalui pengembangan

pariwisata, salah satunya berasal dari wilayah provinsi Sulawesi Selatan tepatnya terletak di kabupaten Maros.

Maros merupakan salah satu daerah yang kaya akan potensi berbagai wisata. Kondisi geografisnya yang unik, kabupaten Maros memiliki beberapa tempat wisata alam yang menarik untuk dikunjungi. Terdapat taman wisata alam Bantimurung yang memiliki tempat yang ideal dari berbagai spesies kupu-kupu dan dikenal dengan gelar *the kingdom of butterfly*, terdapat air terjun dan gua dengan pemandangan stalakmit dan stalaktit yang indah. Rammang–rammang dengan desa yang dikelilingi pegunungan karstnya, Pantai Kuri dengan keindahan pasir putih dan bebatuan di pinggir pantainya, Taman Arkeolog Leang-leang dengan lapangan berumput yang dikelilingi pegunungan karst yang di dalamnya terdapat berbagai goa-goa.

Dibandingkan promosi yang disampaikan melalui media tradisional seperti foto, video, buku, atau media sosial, gim memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi, di mana informasi dalam gim dapat disampaikan dengan cara yang menghibur (Ghirvu, 2012). Selain itu, gim memiliki keunggulan lain di mana memberikan pengalaman langsung kepada para pemain yang mendorong pemain untuk menyelesaikan tantangan dalam gim. Selain itu gim juga memiliki sifat interaktif, hal ini dapat meningkatkan penyampaian informasi kepada pemain mengingat informasi yang disampaikan secara langsung dengan cara berinteraksi ke dalam gim (Panday, 2015). Salah satu dari berbagai jenis genre gim yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi adalah *Role Playing Game* (RPG).

RPG adalah *genre gim* di mana pemainnya berperan sebagai karakter dalam latar fiksi. Pemain bertanggung jawab untuk mewakili peran ini dalam cerita, baik melalui tindakan literal atau melalui proses pengambilan keputusan pengembangan karakter yang terstruktur. RPG tradisional memiliki tiga karakteristik utama yakni statistik level dan karakter yang berkembang seiring berjalannya permainan, penggunaan menu sebagai sistem pertarungan dan misi yang dapat diselesaikan sesuai alur cerita.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penerapan RPG sebagai media informasi. Penelitian yang berjudul “Pengenalan Wisata Yogyakarta Melalui Pendekatan RPG (*Role Playing Game*)”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah gim berbasis *desktop* yang dapat memperkenalkan pariwisata di kota Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah gim RPG yang digunakan untuk memperkenalkan pariwisata di Kota Yogyakarta (Sulistiyo, 2019). Selanjutnya penelitian berjudul ”Game Edukasi RPG *Seal Breaker* Menggunakan RPG *Maker MV* Berbasis Android”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjadikan gim sebagai wadah lingkungan belajar alternatif yang terdiri dari mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan ilmu sains. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah gim RPG dijadikan lingkungan belajar dasar untuk pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, matematika dan ilmu sains (Sukanto & Adnyana, 2018). Selain itu penelitian dengan judul “Game Pengenalan Objek Wisata Kota Tomohon” memiliki tujuan yaitu mengembangkan aplikasi gim berbasis *desktop* yang dapat memperkenalkan kota Tomohon kepada masyarakat luas. Hasil dari penelitian ini berupa gim kuis dan teka-teki yang dimaksudkan sebagai alat untuk memperkenalkan wisata kota Tomohon (Pontororing et al., 2016).

Berdasar kajian penelitian sebelumnya dan permasalahan di atas maka akan dikembangkan sebuah gim bergenre RPG sebagai pengenalan wisata kabupaten Maros berbasis Android yang dapat digunakan sebagai sarana alternatif promosi pengenalan wisata kabupaten Maros.

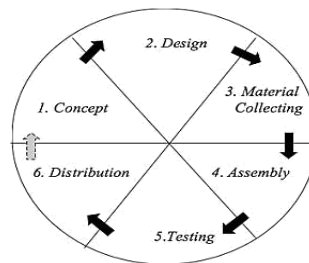
II.METODE PENELITIAN

A. PERANCANGAN SISTEM

Pada penelitian ini metode perancangan gim ialah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yakni metode yang digunakan pada proses pembuatan multimedia yang difungsikan agar pengerjaan aplikasi berjalan secara terstruktur, efektif dan efisien serta sesuai dengan apa yang diinginkan (Arpiansah,

Fernando, & Fakhrurozi, 2021). Tahapan model MDLC ditunjukkan pada ilustrasi gambar di bawah ini.

1. Konsep (*Concept*). Tahapan ini adalah langkah awal pada siklus MDLC. Pada tahapan ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan sistem guna mengidentifikasi tujuan atau sasaran yang ingin dicapai.
2. Desain (*Design*). Pada tahap desain, kegiatan ini bertujuan untuk membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur multimedia, tampilan dan kebutuhan material multimedia. Pada penelitian ini, penulis membuat desain multimedia berdasarkan yang telah ditentukan pada konsep awal.



Gambar 1. Model MDLC

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*). Kegiatan ini mengumpulkan gambar yang sesuai, audio dan ilustrasi yang akan digunakan ke dalam gim. Gambar dengan objek 2D, *background*, audio dan pendukung lain. Objek-objek 2D yang akan dikumpulkan berupa gambar untuk peta, karakter dan gambar pendukung lainnya. Sedangkan untuk audio yang akan digunakan adalah *audio background music* bertema RPG.
4. Pembuatan (*Assembly*). Kegiatan ini adalah tahapan dilakukannya pembuatan objek atau bahan multimedia berdasarkan hasil dari tahap perancangan (*design*) yang telah dibuat sebelumnya. Semua objek berupa gambar dan audio yang telah dikumpulkan pada tahap *material collecting* digabungkan menjadi satu kesatuan menggunakan RPG Maker MV.

5. Pengujian (*Testing*). Berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana sistem telah dibangun dan seberapa layak sistem telah dioperasikan, dilakukan dengan cara melakukan beberapa eksperimen untuk mencari kesalahan dan kekurangan (*bug*) pada sistem agar dapat dengan segera diatasi.
6. Penyaluran (*Distribution*). Kegiatan yang dilaksanakan bila aplikasi lolos uji pada tahap *testing*, maka akan dilakukan penyaluran dan penyampaian produk multimedia ke pengguna aplikasi.

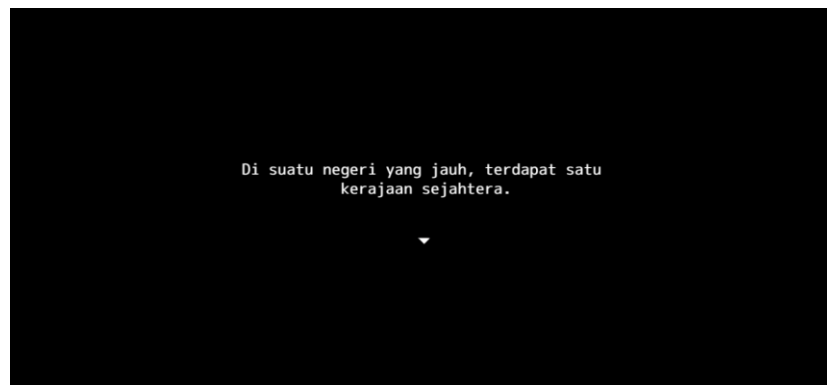
B. PENGUJIAN SISTEM

Play-testing adalah salah satu cara pengujian game berdasarkan karakteristik subjektif seperti kesenangan, kesulitan dan keseimbangan game. *Play-testing* kemudian menghasilkan umpan balik dan dari umpan balik tersebut dapat digunakan *game developer* untuk menentukan di mana letak kelemahan dan kelebihan dari desain game yang dibuat.

III.HASIL DAN PEMBAHASAN

A. IMPLEMENTASI GAMEPLAY

1. Prolog. Berisikan cerita awal permainan berupa tulisan dan beberapa adegan (*scene*) yang diselipkan di antara teks prolog.



Gambar 2. Prolog Game

2. Permainan. Setelah *player* memilih atau menekan tombol main pada menu utama, pemain akan masuk ke dalam permainan. Selanjutnya, *player* akan diarahkan

mengikuti alur cerita utama dalam game. Dalam layar permainan akan ditampilkan indikator *health point* (HP), *main point* (MP) dan *experience* (EXP) dari setiap karakter yang terletak pada peta di sebelah kiri dan menu *pause* di ujung kanan seperti pada gambar di bawah.



Gambar 3. Antarmuka Game Saat Dimainkan

3. Pertarungan. Saat *player* menjelajahi permainan, akan ada beberapa konflik yang dibangun yakni monster di sekitar arena permainan. *Player* akan dibawa ke antarmuka tempat sesi pertempuran berlangsung. Jika pemain menang maka akan berpengaruh pada poin atau hadiah, jika pemain kalah maka pemain akan dibawa ke *checkpoint*.



Gambar 4. Antarmuka Game Saat Konflik

4. Kuis. Pemain memiliki tugas utama untuk membangkitkan kristal pariwisata. Jika pemain telah berhasil mengumpulkan seluruh informasi maka akan ada tugas khusus untuk mengaktifkan kristal pariwisata. Kristal pariwisata ini berisikan sejumlah kuis mengenai informasi pariwisata yang sedang diperkenalkan.



Gambar 5. Antarmuka Game Kristal Pariwisata

5. Toko (*Store*). Merupakan tempat bagi karakter untuk membeli perlengkapan. Antarmuka toko terdiri dari tiga opsi: "Beli", "Jual", dan "Batal". Antarmuka terdiri dari daftar produk yang tersedia, harga dan deskripsi fungsionalnya.



Gambar 6. Antarmuka Saat Tokoh Game berada di Toko

6. Epilog. Jika pemain telah menyelesaikan konflik terakhir melawan raja monster maka akan hadir adegan epilog yang akan ditampilkan. Setelah *scene* berakhir akan ditampilkan kredit setelah itu akan kembali ke menu utama.



Gambar 6. Antarmuka Epilog

B. HASIL *PLAYTESTING*

Ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan game ini yaitu aspek informasi pariwisata dan performa game. Dalam penelitian ini, responden ialah orang-orang yang gemar bermain game yang bergenre RPG. Cara pengujian *play-testing* ini dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada *player* setelah memainkan game pengenalan pariwisata kabupaten Maros, di mana terdapat 30 orang responden. Jawaban responden tersebut akan dilakukan perhitungan hasil menggunakan metode skala *likert*. Data yang diperoleh dari hasil responden akan dikonversi sesuai tabel kategori uji kelayakan berikut.

Tabel 1. Kategori Uji Kelayakan

Indeks (%)	Kategori
80-100	Baik Sekali
60-79	Baik
40-59	Cukup
20-39	Buruk
<20	Sangat Buruk

Pengukuran kelayakan dilakukan dengan menghitung persentase jawaban dari responden menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diamati}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100$$

Berikut ini rangkuman hasil kuesioner yang diterima dari 30 responden berdasarkan sisi informasi pariwisata terdapat 10 pertanyaan dan sisi performa game terdapat 5 pertanyaan.

Tabel 2. Uji Kelayakan Skala *Likert*

Kategori Skala <i>Likert</i>	Skor	Jumlah Jawaban	Bobot
Sangat Sesuai (Y)	5	199	995
Sesuai	4	143	572
Cukup	3	89	267
Tidak Sesuai	2	8	16
Sangat Tidak Sesuai (X)	1	11	11
Total		450	1861

Dari seluruh jawaban dari 30 orang responden, untuk memperoleh data nilai minimum (X) dan nilai maksimum (Y) maka digunakan rumus:

$$X = \text{Skor Terendah Skala Likert} \times \text{Jumlah Responden}$$

$$X = 1 \times 30$$

$$X = 30$$

$$Y = \text{Skor Tertinggi Skala Likert} \times \text{Jumlah Responden}$$

$$Y = 5 \times 30$$

$$Y = 150$$

Diperoleh nilai interval untuk terendah yakni $X=30$ dan nilai interval tertinggi yakni $Y=150$.

Dari nilai interval tertinggi (Y) dikalikan jumlah pertanyaan dalam kuesioner yakni lima belas maka hasil **2250** menjadi bobot skor yang diharapkan atau nilai yang paling maksimal pada uji kelayakan game RPG ini. Untuk menghitung persen hasil uji kelayakan tersebut maka:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{bobot skor yang diamati}}{\text{bobot skor yang diharapkan}} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{1861}{2250} \times 100 = \mathbf{82,7}$$

Berdasarkan pengujian *play-testing* pada pemain game RPG bertema pengenalan pariwisata kabupaten Maros menggunakan pendekatan *skala likert* diperoleh indeks persentase uji kelayakan sebesar **82.7%** maka dapat disimpulkan game dapat diterima dan dapat digunakan oleh pengguna yang ingin mengetahui informasi pariwisata di kabupaten Maros.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil eksperimen dan evaluasi penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a) Materi pengenalan pariwisata kabupaten Maros dapat dimodelkan ke dalam bentuk game dengan genre RPG.

- b) Pemodelan materi pariwisata kabupaten Maros dengan menambahkan cerita yang mudah dipahami membuat game RPG menjadi lebih menarik.
- c) Pemodelan materi pariwisata kabupaten Maros di arena permainan dapat membuat permainan menjadi interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi VR Pengenalan dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 88-93.
- Ghirvu, A. (2012). In-Game Advertising: Advantages and Limitations for Advertisers. *The USV Annals of Economics and Public Administration*, 12(115), 114–119.
- Panday, A. (2015). Top 6 Benefits of Gamification In eLearning - eLearning Industry. <https://elearningindustry.com/top-6-benefits-of-gamification-in-elearning>
- Pontororing, N., Sengkey, R., & Tulenan, V. (2016). Game Pengenalan Objek Wisata KotaTomohon. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1).<https://doi.org/10.35793/jti.7.1.2016.10773>.
- Sukanto, P. S., & Adnyana, I. K. W. (2018). Game Edukasi RPG Seal Breaker Menggunakan RPG Maker MV Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i1.240>
- Sulistiyo, A. R. (2019). *Pengenalan Wisata Yogyakarta Melalui Pendekatan RPG (Role Play Game)*. Universitas Islam Indonesia.