

BAB II

Landasan Teori

A. Game

Ridoi (2018:1) menjelaskan *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap permainan memiliki peraturan yang berbeda untuk memulai permainan yang menjadikan jenis *Game* semakin bervariasi.

Sedangkan menurut Suryadi (2017) *Game* adalah permainan dalam bahasa Indonesia. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincuhan intelektual atau *Intellectual Playability Game* yang bisa juga diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*.

Jadi dapat disimpulkan *Game* adalah permainan yang memiliki peraturan berbeda disetiap variasi permainannya dan bertujuan untuk *refreshing*.

B. RPG

Rizaldi, Jonemaro dan Akbar (2018) menyatakan bahwa *Role Playing Game* (RPG) adalah salah satu konsep genre permainan dan telah membuktikan konsep yang sangat portabel, mulai dari format *live action* dan *tabletop* yang terkandung secara fisik hingga berbagai format digital.

Sedangkan menurut Nadifah (2018) *RPG* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

C. *RPG Maker MV*

RPG MAKER MV adalah sebuah *Game Engine* yang menyediakan pengguna untuk membuat *RPG* sendiri. Khususnya *Game 2D*. Dengan “tileset” based map editor, scripting language yang sederhana dan battle editor (Bryan, 2017).

RPG Maker MV memiliki beberapa komponen yaitu sebagai berikut:

1. *Javascript*

Menurut Sianipar (2017:1) *Javascript* adalah bahasa skript dinamis yang dapat dipakai untuk membangun interaktifitas pada halaman *HTML* Statis.

Berbeda dengan pendahulunya yaitu *RPG MAKER VX ACE* yang menggunakan *ASCII* dan *Ruby* sebagai bahasa pemrogramannya *RPG MAKER MV* sendiri memilih untuk menggunakan Bahasa pemrograman *Javascript* karena hasil dari *RPG MAKER MV* dapat di *build* kedalam format *EXE*, *APP*, *APK*, *IPA*, dan *HTML 5*.

2. *Database*

Komponen berikutnya adalah *Database* yang berfungsi untuk menyimpan berbagai macam komponen dari *Game*. Didalam *window Database* sendiri terdapat berbagai *tab*, yang dimana setiap *tab* memiliki fungsi yang berbeda beda, *tab* tersebut antara lain adalah:

a. Actors

Tab yang berfungsi membuat dan menyimpan identitas *character*.

b. Classe

Tab yang berfungsi untuk membuat dan mengatur *job* dalam *Game*.

c. Skill

Tab yang berfungsi membuat dan menyimpan *skill* termasuk dengan animasinya.

d. Items

Tab yang berfungsi membuat dan menyimpan item yang akan digunakan didalam *Game*.

e. Weapons

Tab yang digunakan untuk membuat dan menyimpan identitas senjata.

f. Armors

Tab yang digunakan untuk membuat dan menyipkan identitas *armor*.

g. Enemies

Tab yang digunakan untuk membuat dan menyimpan identitas musuh.

h. Troops

Tab yang digunakan untuk mengatur monster ketika sedang di *battlefield*.

i. States

Tab yang digunakan untuk membuat dan menyimpan status fisik ketika di *battlefield*.

j. Animations

Tab yang digunakan untuk membuat dan menyimpan animasi serangan sebelum di *import* ke *tab skills*.

k. Tilesets

Tab yang digunakan untuk membuat dan mengatur bahan yang akan digunakan membuat *map*.

l. Common Events

Tab yang digunakan untuk membuat *event* pada *Game*.

m. System

Tab yang digunakan untuk melakukan pengaturan dasar seperti *music*, *sound*, *starting position character*, *image title screen*, dan lain-lain.

n. Types

Tab yang digunakan untuk membuat dan menyimpan kategori seperti kategori *weapon types*, *element types*, *skill types*, *armor types*, *equipment types*.

o. Terms

Tab yang digunakan untuk mengatur penamaan untuk *command*.

3. Map Editor

Map Editor adalah fasilitas yang disediakan untuk membuat dan melakukan pengeditan pada *map* (Tedjokusumo dan Purba, 2017).

4. Event Page

Menurut Wahyuni (2017) adalah tempat untuk mengendalikan segala yang terjadi dalam *project*. Mulai dari cerita, dialog, pergerakan, *quest*, atau *minigame* dikendalikan menggunakan *event*.

a. Map Event

Map Event adalah *event* yang diletakkan di atas *map*. Ini adalah *event* yang paling banyak digunakan dan bersentuhan dengan *user*. Seringkali digunakan untuk *cutscene*, dialog, *quest*, atau *minigame*.

b. Common Event

Common Event adalah *event* yang dapat dipanggil dari *map event* atau *battle event*. *Common event* juga dapat di set untuk aktif bila penggunaan *item* atau *skill*.

1) *Switch*

Ketika *switch* yang disini diperintahkan untuk aktif, maka *event* juga akan aktif.

2) *Variable*

Variable memiliki data berupa nomor (*interger*). Jadi apabila sebuah *variable* telah mencapai titik dimana nilai di *set event*, maka *event* akan aktif.

3) *Self Switch*

Self switch hanya berlaku untuk *event* itu sendiri, dalam satu *event* jumlah *self switch* hanyalah lima buah.

4) *Items*

Event ini akan aktif bila *party* memiliki *items* yang telah di *set*.

5) *Actor*

Event actor akan aktif bila *actor* yang telah di *set event* bergabung dalam *party*.

6) *Action Button*

Ketika *character* utama meng klik daerah atau *npc* yang ditanami *event* tersebut.

7) *Player Touch*

Ketika *character* utama melewati daerah yang telah ditanami *event* tersebut.

8) *Event Touch*

Hampir sama dengan *player touch*, *event touch* dapat aktif ketika *character* menyentuh *event* ataupun *event* menyentuh *character*.

9) *Autorun*

Event ini akan aktif secara otomatis ketika *character* memasuki *map* yang berisi *event* tersebut.

10) *Paralel*

Event ini akan aktif ketika *switch* yang ditentukan diatur ke posisi *on* dan akan mengulangi secara berkala.

11) *Event Command*

Jendela untuk memasukkan perintah.

12) *Battle Event*

Event yang berlangsung ketika *battle* berlangsung dan dapat diakses lewat *database troops*.

5. **Komponen Multimedia**

Menurut Azizah (2019) menjelaskan bahwa multimedia diartikan sebagai penggunaan komputer dalam menyajikan serta menggabungkan teks, gambar, audio, video dan animasi.

Dalam *RPG MAKER MV* juga menggunakan ke lima komponen multimedia tersebut dengan penjelasan:

a. Teks

Digunakan untuk membuat dialog, narasi, petunjuk.

b. Gambar

Digunakan untuk membuat visual dari *Game*.

c. Audio

Digunakan untuk membuat *Game* lebih seru dan tidak membosankan.

d. Video dan Animasi

Digunakan untuk membuat *cutscene* tanpa *user* perlu untuk menggerakannya.

D. *Android*

1. Pengertian Android

Menurut Putra, Nugraha dan Puspitarini (2016) Android adalah sebuah sistem untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi.

2. Sejarah *Android*

Google Inc. membeli *Android Inc.* Seorang pendatang baru yang membuat *software* untuk ponsel. Kemudian mengembangkan *Android* dibentuklah *Open Handset Alliance*, Konsorium dari 34 perusahaan *Hardware*, *Software*, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *T-Mobile*, dan *Nvidia*.

Pada saat perilis perdana *Android* 5 November 2007, *Android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan *mensupport* pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, *Google* merilis kode kode *Android* di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi *software* dan standar terbuka perangkat seluler (Kusniati dan Sitanggang, 2016).

3. Produk *Android*

Seiring perkembangan teknologi *Android* pun selalu melakukan perkembangan dari masa ke masa. Berikut merupakan beberapa produk dari *Android*:

a. *Android* versi 1.1

Android versi 1.1 merupakan *Android* awal yang dimana versi ini baru memberikan sentuhan di beberapa aplikasinya seperti sistem antar muka bagi pengguna yang lebih baik, serta beberapa aplikasi yang lain.

b. *Android* versi 1.5 (*Cupcake*)

Android versi 1.5 merupakan penyempurnaan dari *Android* versi 1.1 pada bulan Mei 2009.

c. *Android* versi 1.6 (*Donut*)

Android versi 1.6 diluncurkan empat bulan setelah *Android* versi 1.5 yaitu pada bulan September 2009.

d. *Android* versi 2.0/2.1 (*Eclair*)

Masih ditahun yang sama, *Android* kembali merilis *operating* sistem versi terbarunya, yaitu *Android* versi 2.0/2.1 *Eclair*. *Android Eclair* diluncurkan oleh *Google* 3 bulan setelah peluncuran.

e. *Android* versi 2.2 (*Frozen Yoghurt*)

Butuh 5 bulan bagi *Google* untuk melakukan regenerasi dari *Android Eclair* versi sebelumnya ke versi *Frozen Yoghurt*. Pada tanggal 20 Mei 2010 *Android* versi 2.2 ini dirilis.

f. *Android* versi 2.3 (*Gingerbread*)

Tujuh bulan kemudian *Android* kembali melakukan gebrakan dengan merilis kembali *Android* versi 2.3 atau yang dikenal sebagai *Android Gingerbread*.

g. *Android* versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*)

Pada bulan Mei 2011 *Android* versi 3.0/3.1 atau *Android Honeycomb* dirilis. *Android Honeycomb* merupakan sebuah sistem operasi *Android* yang tujuannya memang dikhususkan bagi penggunaan tablet berbasis *Android*.

h. *Android* versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*)

Android ICS atau *Ice Cream Sandwich* juga dirilis pada tahun yang sama dengan *Honeycomb*, yaitu pada bulan Oktober 2011.

i. *Android* versi 4.1 (*Jelly Bean*)

Android Jelly Bean merupakan versi *Android* yang terbaru pada saat ini. Salah satu *gadget* yang menggunakan sistem operasi *Jelly Bean* adalah *Google Nexus 7* yang diprakarsai oleh ASUS vendor asal Taiwan yang juga menjadi teman satu kampung halaman dengan *Acer*.

j. *Android* versi 4.4 (*Kit Kat*)

Kehadiran *Android Kit Kat* merupakan peluncuran produk OS anyar yang diluncurkan pada 4 september 2013.

k. *Android* versi 5.0 (*Lollipop*)

Kehadiran *Android* versi 5.0 yang diluncurkan pada tahun 2014 amat dinanti oleh sekian banyak orang karna diharapkan sistem operasi *Lollipop* ini bias lebih baik dibandingkan versi-versi sebelumnya.

l. *Android* versi 6.0 (*Marshmallow*)

Android 6.0 Marshmallow adalah versi dari sistem operasi *mobile Android*. Pertama kali diperkenalkan Mei 2015 di *Google I/O* di bawah kode nama *Android M*, secara resmi dirilis pada Oktober 2015. *Android Marshmallow* memperkenalkan model izin aplikasi didesain ulang sekarang ada hanya delapan kategori izin, dan aplikasi yang tidak lagi secara otomatis diberikan semua hak akses mereka ditentukan pada waktu instalasi.

m. *Android* versi 7.0 (*Nougat*)

Android versi 7.0 (*Nougat*) adalah versi *Android* yang baru diperkenalkan para developer *Google I/O* pada pertengahan 2016. *Update*

paling umum pada versi ini adalah dengan adanya *Google Assistant* yang telah menggantikan *Google Now*.

m. *Android* versi 8.0 (*Oreo*)

Android versi 8.0 (*Oreo*) resmi ditunjukkan pada tanggal 22 Agustus 2017 dan secara resmi bisa diluncurkan langsung ke pasaran.

n. *Android* versi 9.0 (*Pie*)

Android versi 9.0 (*Pie*) diluncurkan ke publik pada tanggal 6 Agustus 2018.

o. *Android* versi 10.

Inisial dari *Android* versi 10. ini resmi diluncurkan pada tanggal 3 September 2019. Berbeda dengan versi *Android* sebelumnya yang selalu menggunakan nama manisan untuk menamai versi *Android* nya, namun untuk versi ini *Android* menamainya dengan *Android* 10.

Android 10 memiliki fitur baru seperti mode gelap, teks otomatis, *smart reply*, amplifier suara, navigasi *gesture*, kontrol privasi, kontrol keamanan, dan lain-lain.