

PENGENALAN WISATA YOGYAKARTA MELALUI PENDEKATAN RPG (ROLE PLAYING GAME)

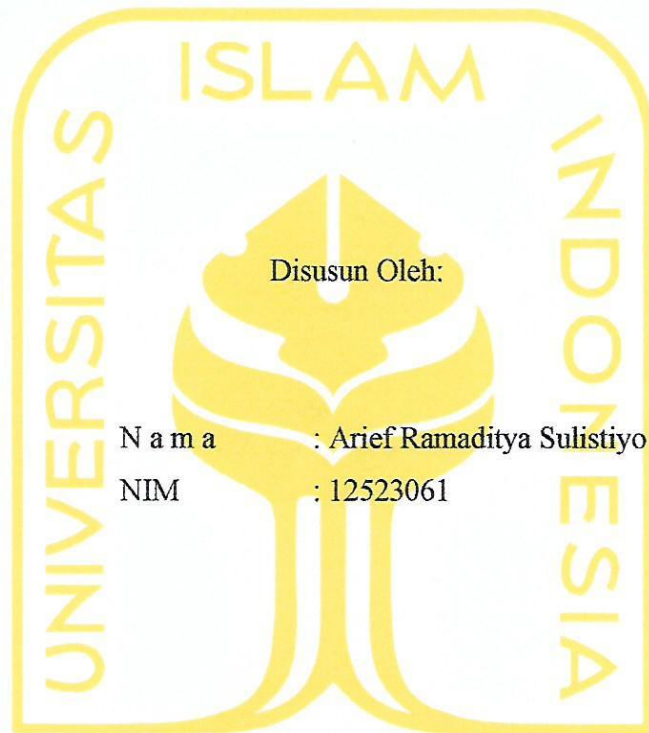


Disusun Oleh:

N a m a : Arief Ramaditya Sulistiyo
NIM : 12523061

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2019

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING**Pengenalan Wisaya Yogyakarta Melalui
Pendekatan RPG (Role Playing Game)****TUGAS AKHIR**

Yogyakarta, 22 Februari 2019

Pembimbing,

(Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**Pengenalan Wisata Yogyakarta Melalui
Pendekatan RPG (Role Playing Game)****TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 22 Februari 2019

Tim Penguji

Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom.,
M.Kom.



Anggota 1

Nur Wijayaning Rahayu, S.Kom., M.Cs.



Anggota 2

Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.

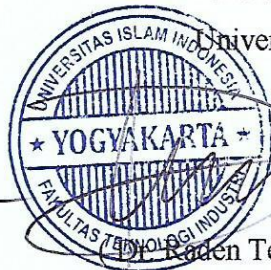


Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arief Ramaditya Sulistiyo

NIM : 12523061

Tugas akhir dengan judul:

Pengenalan Wisata Yogyakarta Melalui Pendekatan RPG (Role Playing Game)

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Februari 2019



(Arief Ramaditya Sulistiyo)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillah Rabbil'alamin. Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan telah memberikan nikmat berkah dan karunia-Nya sehingga diberi kelancaran dalam urusan duniawi.

Dengan penuh rasa bangga, saya persembahkan tugas akhir ini kepada:

Kedua orang tua saya tercinta, ayahanda Priyo Budi Sulistiyo dan ibunda Lily Safitri. Terima kasih atas dukungan yang selama ini diberikan kepada saya dalam bentuk doa maupun nasihat yang sangat berharga buat saya. Selalu memberikan semangat ketika saya sedang dalam kondisi terpuruk, dan selalu memberikan motivasi sampai saya di tahap yang sekarang ini. Dan juga saya ingin mengucapkan permintaan maaf bila hingga saat ini belum bisa menjadi apa yang ayahanda dan ibunda harapkan, akan tetapi saya berjanji akan melakukan yang terbaik untuk membahagiakan ayah, ibu, dan keluarga.

Untuk adik-adik saya yang tersayang, Dwi Ryan Wahyu Sudiro, M. Aqiel Rizky Novando, dan Ahmad Ghalib Altariq. Terima kasih selama ini yang selalu mendukung dan mendoakan saya sampai di tahap sekarang ini.

Untuk sahabat dan teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan memberikan keceriaan selama kuliah bersama, dan selalu memberikan pengalaman-pengalaman hidup selama tinggal jauh dari orang tua.

Semoga Allah SWT selalu memberi kita semua kesehatan, umur panjang, berkah dan rezeki yang banyak.

HALAMAN MOTO

“Karena sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Pengenalan Wisata Yogyakarta Melalui Pendekatan RPG (Role Playing Game)”**.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, saran, serta bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan nikmat berkah dan rahmat-Nya.
2. Bapak Galang Prihadi Mahardhika S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk berdiskusi dan memberikan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Kedua orang tua tercinta ayahanda dan ibunda, serta adik-adik tersayang, semoga Allah SWT membalas amal budi dengan kasih sayang dan rahmat yang berlimpah.
4. Teman-teman dan sahabat dari grup lidi geli dan teman-teman di Medan yang telah mendukung dan memotivasi saya selama pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah dan kekurangan adalah milik manusia. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 22 Februari 2019



(Arief Ramaditya Sulistiyo)

SARI

Pariwisata merupakan salah satu sektor utama bagi Yogyakarta. Banyaknya objek dan daya tarik wisata di Yogyakarta telah menyerap kunjungan wisatawan baik dari dalam negeri maupun mancanegara. Promosi pariwisata dapat dikembangkan dengan memanfaatkan pengalaman atau *experience* secara interaktif dalam bentuk gim, terutama RPG (*Role-playing Game*). Penelitian ini memiliki rumusan masalah bagaimana memodelkan materi pariwisata Yogyakarta ke dalam bentuk gim RPG yang menarik dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah perancangan pemodelan materi pariwisata Yogyakarta ke dalam bentuk genre gim RPG yang mengandung cerita dan permainan serta memberikan unsur pengalaman atau *experience* pada pemain.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penciptaan gim jenis RPG dengan RPG Maker MV melalui tahapan konseptualisasi, perancangan dengan *game design document*, pengembangan, dan kemudian pengujian dengan *playtesting* terhadap responden penggemar gim jenis RPG.

Pengujian dilakukan terhadap sepuluh responden yang merupakan penggemar RPG dengan hasil *playtesting* dalam aspek penyampaian informasi dan interaktivitas memperoleh kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa RPG dapat digunakan sebagai media pendekatan pengenalan wisata Yogyakarta.

Kata kunci: pengenalan wisata, yogyakarta, pendekatan RPG, RPG Maker MV

GLOSARIUM

AI	kecerdasan buatan.
Antarmuka	tempat antara interaksi manusia dan sistem terjadi.
Cutscene	potongan adegan cerita dalam gim.
Editor	bagian dalam perangkat lunak <i>engine</i> yang digunakan untuk merancang isi dari dalam gim.
Encounter	saat pemain dibawa ke layar pertarungan untuk bertarung melawan musuh.
Engine	perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan sebuah gim.
Event	peristiwa yang terjadi di dalam gim sesuai dengan yang telah diprogramkan.
Gameplay	cara atau mekanisme bagaimana pemain berinteraksi dengan gim.
Level	tingkatan kesulitan dalam gim.
Mobile	perangkat keras genggam yang dapat dibawa ke mana saja.
Multiplatform	kompatibel dengan lebih dari satu jenis perangkat komputer atau sistem operasi.
Playtesting	pengujian dengan cara memainkan gim.
Prototip	model awal dari sebuah produk.
Quest	tugas yang harus diselesaikan permainan dalam gim untuk melanjutkan cerita atau memperoleh imbalan.
Storyboard	urutan gambar atau papan cerita yang menggambarkan alur proses cerita.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Lokasi Wisata Daerah Istimewa Yogyakarta.....	6
2.1.1 Lokasi Wisata Daerah Timur Yogyakarta.....	6
2.1.2 Lokasi Wisata Daerah Tenggara Yogyakarta.....	7
2.1.3 Lokasi Wisata Daerah Selatan Yogyakarta	8
2.1.4 Lokasi Wisata Daerah Barat Daya Yogyakarta.....	8
2.1.5 Lokasi Wisata Daerah Barat Yogyakarta	9
2.1.6 Lokasi Wisata Daerah Utara Yogyakarta	10
2.2 Gim.....	11
2.2.1 Pengertian Gim Video	11
2.2.2 Jenis-jenis Gim Video	12
2.3 Role-Playing Game	14

2.3.1	Karakteristik Role-Playing Game	14
2.3.2	Langkah-langkah Perancangan Role-Playing Game	15
2.4	RPG Maker MV	16
BAB III METODOLOGI		17
3.1	Konseptualisasi	17
3.1.1	Analisis Gim	17
3.2	Dokumentasi Rancang Gim	19
3.2.1	Karakter	19
3.2.2	Jalan Cerita	23
3.2.3	Wahana Cerita	29
3.2.4	Gameplay	29
3.2.5	Mekanisme Gameplay	31
3.2.6	Deskripsi Elemen Gim	42
3.3	Perancangan Pengujian <i>Playtest</i>	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		59
4.1	Implementasi Aset Gim	59
4.1.1	Aset Karakter	59
4.1.2	Aset Monster	66
4.1.3	Aset Dunia Gim	68
4.2	Implementasi Antarmuka	78
4.2.1	Antarmuka Menu Utama Layar Judul	79
4.2.2	Antarmuka Menu Pilih Nama	79
4.2.3	Antarmuka Dialog	80
4.2.4	Antarmuka Menu	80
4.2.5	Antarmuka Toko	80
4.2.6	Antarmuka Pertarungan	81
4.3	Implementasi <i>Gameplay</i>	81
4.3.1	Pembukaan Gim	81
4.3.2	Adegan Pertama	82
4.3.3	Adegan Kedua	82
4.3.4	<i>Overworld</i>	83
4.3.5	<i>Battle</i>	83
4.3.6	<i>Town</i>	84
4.3.7	<i>Overworld</i>	85

4.3.8	Kristal	85
4.3.9	<i>Overworld</i>	86
4.3.10	<i>Game Over</i>	86
4.3.11	Tamat.....	87
4.4	Implementasi Pengenalan Wisata	87
4.4.1	Buku Informasi Tebing Breksi	88
4.4.2	Buku Informasi Gua Pindul.....	88
4.4.3	Buku Informasi Gumuk Pasir	89
4.4.4	Buku Informasi Pantai Glagah	89
4.4.5	Buku Informasi Waduk Sermo	90
4.4.6	Buku Informasi Merapi Park The World Landmarks	91
4.5	Pengujian <i>Playtesting</i>	91
4.5.1	Analisis Hasil Pengujian	92
4.6	Kelebihan dan Kekurangan Gim.....	96
4.6.1	Kelebihan Gim	96
4.6.2	Kekurangan Gim	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		98
5.1	Kesimpulan	98
5.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN A		101
LAMPIRAN B.....		127

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tombol Kendali Karakter	31
Tabel 3.2 Menu Pertarungan.....	33
Tabel 3.3 Daftar <i>Quest</i>	33
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i>	40
Tabel 3.5 Daftar <i>Item</i>	43
Tabel 3.6 Daftar Monster	46
Tabel 3.7 Daftar Monster <i>Overworld</i>	49
Tabel 3.8 Daftar Lokasi di <i>Overworld</i>	50
Tabel 3.9 Skor Pilihan Skala.....	57
Tabel 3.10 Perancangan <i>Playtesting</i>	57
Tabel 4.1 Daftar Aset Monster.....	66
Tabel 4.2 Daftar responden.....	92
Tabel 4.3 Rentang skala	93
Tabel 4.4 Hasil penilaian <i>Playtesting</i> aspek penyampaian informasi.....	93
Tabel 4.5 Hasil penilaian <i>Playtesting</i> aspek interaktivitas	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Taman Tebing Breksi.....	7
Gambar 2.2 Gua Pindul.....	7
Gambar 2.3 Gumuk Pasir Parangkusumo	8
Gambar 2.4 Pantai Glagah Indah	9
Gambar 2.5 Waduk Sermo.....	10
Gambar 2.6 Merapi Park The World Landmarks	11
Gambar 3.1 Diagram Alur Antarmuka Pada Gim	37
Gambar 3.2 Flowchart Alur Gim	39
Gambar 3.3 <i>Menu Setup</i> Nama	47
Gambar 3.4 <i>Cutscene</i> Istana Raja	48
Gambar 3.5 <i>Cutscene</i> Tebing.....	48
Gambar 3.6 <i>Overworld</i>	49
Gambar 3.7 Desa Timur.....	51
Gambar 3.8 <i>Dungeon</i> Tebing Breksi	51
Gambar 4.1 Aset Karakter Sang Pahlawan.....	59
Gambar 4.2 Aset Karakter Gadis Kesatria.....	60
Gambar 4.3 Aset Karakter Penyihir.....	60
Gambar 4.4 Aset Karakter Raja	61
Gambar 4.5 Aset Karakter Master Wisata	61
Gambar 4.6 Aset Karakter Kesatria Gelap	62
Gambar 4.7 Aset Karakter Monster Ogre	62
Gambar 4.8 Aset Karakter Monster Behemoth.....	63
Gambar 4.9 Aset Karakter Monster Dragon	63
Gambar 4.10 Aset Karakter Monster Irongiant	64
Gambar 4.11 Aset Karakter Monster Demon	64
Gambar 4.12 Aset Karakter Monster Death	65
Gambar 4.13 Aset Karakter Raja Monster.....	65
Gambar 4.14 <i>Map</i> Dunia Gim	69
Gambar 4.15 <i>Map</i> Luar Istana Raja.....	70
Gambar 4.16 <i>Map</i> Dalam Istana Raja.....	70
Gambar 4.17 <i>Map</i> Desa Timur	71
Gambar 4.18 <i>Map Dungeon</i> Tebing Breksi 1	71

Gambar 4.19 <i>Map Dungeon</i> Tebing Breksi 2	72
Gambar 4.20 <i>Map Dungeon</i> Tebing Breksi 3	72
Gambar 4.21 <i>Map</i> Desa Tenggara	72
Gambar 4.22 <i>Map Dungeon</i> Gua Pindul.....	73
Gambar 4.23 <i>Map</i> Desa Selatan.....	73
Gambar 4.24 <i>Map Dungeon</i> Gumuk Pasir.....	74
Gambar 4.25 <i>Map</i> Desa Barat Daya	74
Gambar 4.26 <i>Map Dungeon</i> Pantai Glagah	75
Gambar 4.27 <i>Map</i> Desa Barat.....	75
Gambar 4.28 <i>Map Dungeon</i> Waduk Sermo.....	76
Gambar 4.29 <i>Map</i> Desa Utara	76
Gambar 4.30 <i>Map Dungeon</i> Bagian Luar Istana Raja Monster.....	77
Gambar 4.31 <i>Map Dungeon</i> Istana Raja Monster 1	77
Gambar 4.32 <i>Map Dungeon</i> Istana Raja Monster 2	78
Gambar 4.33 <i>Map Dungeon</i> Istana Raja Monster 3	78
Gambar 4.34 Menu Utama Layar Judul.....	79
Gambar 4.35 Menu Pilih Nama	79
Gambar 4.36 Tampilan Antarmuka teks Dialog.....	80
Gambar 4.37 Tampilan Antarmuka menu dalam gim	80
Gambar 4.38 Tampilan Antarmuka toko dalam gim	81
Gambar 4.39 Tampilan Antarmuka saat pertarungan.	81
Gambar 4.40 Pembukaan Gim.....	82
Gambar 4.41 Adegan Pertama	82
Gambar 4.42 Adegan Kedua.....	83
Gambar 4.43 <i>Overworld</i>	83
Gambar 4.44 Pertarungan	84
Gambar 4.45 <i>Town</i>	84
Gambar 4.46 <i>Dungeon</i>	85
Gambar 4.47 Area Kristal	85
Gambar 4.48 Pertarungan Bos	86
Gambar 4.49 <i>Game Over</i>	86
Gambar 4.50 Akhir Gim	87
Gambar 4.51 <i>Item Kunci</i>	87
Gambar 4.52 Implementasi Buku Tebing Breksi	88

Gambar 4.53 Implementasi Buku Gua Pindul	89
Gambar 4.54 Implementasi Buku Gumuk Pasir	89
Gambar 4.55 Implementasi Buku Pantai Glagah.....	90
Gambar 4.56 Implementasi Buku Waduk Sermo	90
Gambar 4.57 Implementasi Buku The World Landmarks	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor utama bagi Yogyakarta. Banyaknya objek dan daya tarik wisata di Yogyakarta telah menyerap kunjungan wisatawan baik dari dalam negeri maupun mancanegara. Dari 17 sektor lapangan usaha, sektor pariwisata sendiri berada di peringkat kedua setelah industri pengolahan dalam menyumbang *Product Domestic Regional Bruto* (PDRB) dengan kontribusi 10,12% dari PDRB (Tugu Jogja, 2018a). Namun demikian, sektor industri pariwisata di Yogyakarta masih perlu pemerataan, karena dari sisi geografis, industri akomodasi, makanan, dan minuman kebanyakan masih didominasi di wilayah tengah provinsi Yogyakarta yaitu Sleman, Yogyakarta Kota, dan Bantul (Tugu Jogja, 2018b).

Sampai pada tahun 2018, setidaknya ada dua strategi yang diterapkan pemerintah daerah Yogyakarta untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, yaitu menggelar program “1Hotel 1Desa Wisata”, menyelenggarakan event lokal dan internasional, serta melengkapi infrastruktur pendukung seperti membangun bandara internasional baru di Kulonprogo. Pemda Yogyakarta juga membentuk GenPI Jogja atau Generasi Pesona Indonesia sebagai komunitas penggerak dalam mempromosikan pariwisata Yogyakarta di sosial media. Selain itu, dalam mendukung promosi pariwisata Yogyakarta, Dinas Pariwisata DIY mengembangkan website yang menampilkan direktori destinasi objek wisata, akomodasi, kuliner, *event/agenda* wisata, berita, dan informasi berupa *video content* (Setiawan, 2018).

Namun, promosi wisata daerah tidak terbatas hanya pada promosi melalui *event* ataupun *video content*. Promosi pariwisata dapat dikembangkan dalam bentuk lain yaitu memanfaatkan inovasi media yang dapat memberikan pengalaman atau *experience* secara interaktif dalam bentuk gim, atau lebih tepatnya disebut *video game* atau permainan video.

Dibandingkan media tradisional lain seperti TV, video, koran, ataupun sosial media, gim memiliki kelebihan berupa penyampaian pesan yang dapat dilakukan dalam lingkungan yang menghibur. Selain itu, gim memiliki keunggulan dalam memberikan *experience* yang memicu keterlibatan tinggi dari pemain karena pemain memiliki motivasi untuk tetap tertarik menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam gim, sifat gim yang interaktif juga memiliki kelebihan meningkatkan kemampuan pengguna dalam mengingat informasi yang hendak disampaikan karena interaksi berlangsung secara instan dan dua arah (Alina, 2012). Salah satu

genre atau jenis gim yang dapat mendorong motivasi tinggi tersebut dari pemain adalah jenis Gim Permainan Peran atau lebih dikenal dengan sebutan RPG (*Role-Playing Game*) (Pandey, 2015).

Role-Playing Game (RPG) adalah genre permainan video dengan pemain mengendalikan seorang atau banyak karakter fiksi untuk menyelesaikan berbagai *quest* atau tugas dalam sebuah dunia fiksi. RPG tradisional pada umumnya memiliki tiga unsur dasar, yaitu level atau statistik karakter yang dapat ditingkatkan sepanjang permainan, sistem pertarungan berbasis menu, dan *quest* atau tugas utama yang berlangsung di sepanjang gim yang berfungsi sebagai jalan cerita.

Penelitian ini memanfaatkan RPG dikarenakan kelebihan yang dimiliki RPG, yaitu RPG mengandung unsur cerita dan latar yang menarik untuk membuat pemain merasa terikat dengan karakter dalam permainan, alur permainan berlangsung secara bertahap dalam wujud *quest* (tugas) dan *reward* (hadiah) untuk memotivasi pemain dalam menyelesaikan permainan, dan hubungan antara pemain dengan objek dalam dunia RPG yang interaktif dapat mendorong pemain untuk lebih terlibat secara aktif dalam menerima informasi yang ingin disampaikan dalam gim.

Berdasarkan latar belakang tersebut, akan dirancang dan dikembangkan sebuah promosi atau pengenalan wisata Yogyakarta melalui pendekatan RPG, yaitu bagaimana mengintegrasikan unsur-unsur gim RPG dengan informasi-informasi pariwisata di Yogyakarta sehingga dihasilkan sebuah gim yang dapat memperkenalkan pemain terhadap wisata di Yogyakarta. Pengenalan wisata Yogyakarta memiliki kesesuaian dengan elemen RPG yang mengandung eksplorasi dan *role-playing* yang akan memberikan insentif pada pemain agar tetap termotivasi dalam menyerap materi yang akan disampaikan, yaitu pengenalan wisata Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana memodelkan materi pariwisata Yogyakarta ke dalam bentuk gim RPG yang menarik dan interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Agar identifikasi masalah yang dibahas lebih jelas dan mudah dipahami, maka dibuatlah batasan-batasan masalah diantaranya sebagai berikut:

- a. Tempat wisata yang dikenalkan berjumlah tidak lebih dari 6. Satu untuk setiap wilayah Yogyakarta bagian timur, tenggara, selatan, barat daya, barat, dan utara.
- b. Tempat wisata yang diperkenalkan adalah wisata alam dan buatan yang sesuai dengan cerita RPG yaitu wisata tebing, gua, gurun pasir, pantai, danau, dan wisata buatan.
- c. Tempat wisata yang dikenalkan adalah Taman Tebing Breksi, Gua Pindul, Taman Gumuk Pasir, Pantai Glagah, Waduk Sermo, dan Merapi Park The World Landmarks.
- d. Gim dirancang untuk *desktop* dan berjalan pada sistem operasi *Windows*.
- e. Gim bersifat *single player* atau pemain tunggal.
- f. Sumber informasi wisata diambil dari situs *visitingjogja.jogjaproprov.go.id*, *pariwisata.slemankab.go.id*, *goapindul.com* dan *gudeg.net*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah perancangan pemodelan materi pariwisata Yogyakarta ke dalam bentuk genre gim RPG yang mengandung cerita dan permainan serta memberikan unsur pengalaman atau *experience* pada pemain.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Memberikan alternatif dan informasi berkenaan dengan objek wisata di Yogyakarta yang letaknya bukan berada di tengah wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Menambah kecakapan peneliti dalam merancang dan membangun sebuah gim berdasarkan masalah di dunia nyata untuk mencapai tujuan tertentu, serta menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang pariwisata di Yogyakarta dan pengembangan gim.
- c. Mengetahui bagaimana pemodelan materi ke dalam bentuk RPG.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Konseptualisasi

Penyusunan informasi-informasi yang berisikan ide-ide awal mengenai perencanaan gim yang akan dibuat yang terdiri dari deskripsi gim, genre, penjelasan *gameplay*, fitur yang diinginkan, latar gim, cerita, sasaran pengguna, dan platform yang digunakan sehingga dapat ditemukan karakteristik dari gim.

- b. Dokumentasi Rancang Gim

Membangun kerangka awal dari konsep yang telah disusun. Merancang aturan-aturan permainan, mekanisme permainan, unsur-unsur *gameplay* secara terperinci, hingga pembuatan *storyboard* yang semuanya diimplementasikan ke dalam bentuk *Game Design Document* (GDD). Setelah itu dilakukan pengujian ide dalam bentuk prototip sederhana untuk mengetahui apakah desain awal dapat berjalan dengan baik.

c. Pengembangan Gim

Melakukan pengembangan gim utama setelah kerangka keseluruhan dari gim dianggap telah lengkap. Dalam langkah ini dilakukan pemrograman untuk mengimplementasi fitur yang telah direncanakan, pembuatan tahapan level dan skenario, pembuatan dan pemasangan aset-aset yang digunakan dalam gim, pengembangan AI, serta meninjau apakah pengerjaan sudah sesuai dengan desain awal atau perlu dilakukan penyesuaian ulang. Setelah beberapa aspek dalam gim dianggap selesai, dilakukan *testing* untuk menguji apakah fungsi-fungsi dari gim dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan dan mencari *bug* yang dapat mengganggu atau menghambat jalannya permainan.

d. Pengujian Gim

Setelah gim akhir secara keseluruhan dianggap telah selesai maka gim akan diedarkan pada koresponden untuk memperoleh data-data survey tingkat keberhasilan gim dalam memenuhi tujuan awal yang dikehendaki. Sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat, pengujian akan difokuskan terhadap aspek daya tarik dan penyampaian informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, yaitu bab yang membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori, yaitu bab yang berisi mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, meliputi konsep gim pengenalan wisata Yogyakarta.

Bab III metodologi penelitian, pada bab ini memuat dokumentasi rancang gim beserta uraian perancangannya.

Bab IV pembahasan, pada bab ini membahas tentang hasil implementasi pengenalan wisata Yogyakarta melalui pendekatan RPG (*Role-Playing Game*) yang telah dirancang.

Bab V kesimpulan dan saran, pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari penelitian dan merupakan rangkuman dari analisis kinerja yang mengemukakan beberapa saran dan kritikan selama pengembangan gim.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Lokasi Wisata Daerah Istimewa Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan tujuan kunjungan wisata yang cukup terkenal di kalangan wisatawan baik dari nusantara maupun mancanegara. Pariwisata merupakan salah satu sektor utama bagi Yogyakarta. Banyaknya objek dan daya tarik wisata di Yogyakarta telah menyerap kunjungan wisatawan baik dari dalam negeri maupun mancanegara. Yogyakarta menjadi tujuan kunjungan wisata yang ramai dikarenakan alasan kenyamanan dan keamanan, biaya dan harga cinderamata yang terjangkau serta lingkungan budaya yang masih kental dan mengakar dalam kehidupan masyarakat di Yogyakarta. Objek wisata di DIY cukup beragam, mulai dari wisata alam, pantai, budaya dan sejarah, museum, minat khusus, dan juga desa wisata (Syakdiah, 2017).

2.1.1 Lokasi Wisata Daerah Timur Yogyakarta

Taman Tebing Breksi

Tebing Breksi merupakan tempat wisata yang dibuka sejak tahun 2015. Tebing yang merupakan bongkahan batu ini dulunya merupakan lokasi pertambangan yang sekarang dikembangkan menjadi objek wisata. Taman Tebing Breksi secara administrasi terletak di desa Nglengkong, Sambirejo, Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk masuk ke area wisata Taman Tebing Breksi, pengunjung belum dikenakan biaya retribusi, hanya cukup membayar biaya parkir Rp. 2.000 untuk motor dan Rp. 5.000 untuk mobil.

Tebing ini sejatinya sudah terbentuk jutaan tahun lalu, namun karena aktivitas penambangan berubah menjadi memiliki ornamen pahatan. Selain itu, bekas penambangan juga membuka penampang dinding tebing sehingga terlihat struktur batuan yang bersusun seperti kue lapis yang membuat para pengunjung berfoto dengan latar belakang Tebing Breksi (Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman, 2017).



Gambar 2.1 Taman Tebing Breksi

Sumber: (Megido, 2018)

2.1.2 Lokasi Wisata Daerah Tenggara Yogyakarta

Gua Pindul

Gua Pindul terletak di Desa Bejiharjo, Kecamatan Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul. Gua Pindul dikenal karena cara menyusuri gua yang dilakukan dengan menaiki ban pelampung di atas aliran sungai bawah tanah di dalam gua, kegiatan ini dikenal dengan istilah *cave tubing*.



Gambar 2.2 Gua Pindul

Sumber: (Goapindul.com, 2012)

Gua Pindul merupakan satu dari rangkaian tujuh gua yang dialiri sungai bawah tanah di daerah Bejiharjo. Gua ini memiliki panjang sekitar 300 m, lebar 5 m, jarak permukaan air dengan atap gua 4 m, dan kedalaman air sekitar 5 m. Penelusuran Gua Pindul memakan waktu kurang lebih selama satu jam. Objek wisata Gua Pindul diresmikan pada 10 Oktober 2010.

2.1.3 Lokasi Wisata Daerah Selatan Yogyakarta

Taman Gumuk Pasir

Taman Gumuk Pasir adalah lokasi wisata yang terletak di sebelah barat Pantai Parangtritis, Bantul, Yogyakarta. Tepatnya di Jalan Pantai Parangkusumo, Parangtritis, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul. Gumuk pasir adalah medan pasir dengan ukiran dan gundukan-gundukan pasir dengan berbagai bentuk dan ukuran. Gumuk itu sendiri berasal dari bahasa Jawa yang artinya adalah gundukan. Jadi, Gumuk Pasir adalah gundukan-gundukan pasir yang terhampar luas.



Gambar 2.3 Gumuk Pasir Parangkusumo

Sumber: (Wisatajogja, 2018)

Gumuk Pasir di Jogja merupakan hasil material vulkanik Gunung Merapi yang terbawa arus Sungai Progo dan Sungai Opak yang kemudian mengendap. Endapan itu terus menerus dihantam oleh ombak. Pada saat itulah butiran pasir terbawa oleh angin dan terhempas membentuk gundukan-gundukan pasir (Dinas Pariwisata DIY, 2017a).

2.1.4 Lokasi Wisata Daerah Barat Daya Yogyakarta

Pantai Glagah

Pantai Glagah adalah sebuah objek wisata pantai yang terletak di Kecamatan Temon, Kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pasca dibuatnya tanggul atau dikenal

dengan nama *sea wall*, pengunjung yang sudah berkunjung ke laguna dapat berjalan ke arah selatan hingga mencapai bibir laut. Kawasan Pantai Glagah terdapat laguna yang membagi dua lokasi. Pertama, lokasi yang masih ditumbuhi oleh beberapa tumbuhan pantai serta rerumputan. Kedua, lokasi gundukan pasir yang langsung berbatasan dengan lautan. Pantai ini menawarkan objek wisata yang beragam, mulai dari pantai, danau buatan, sungai, kebun buah naga, dan sebagainya (Dinas Pariwisata DIY, 2017c).



Gambar 2.4 Pantai Glagah Indah

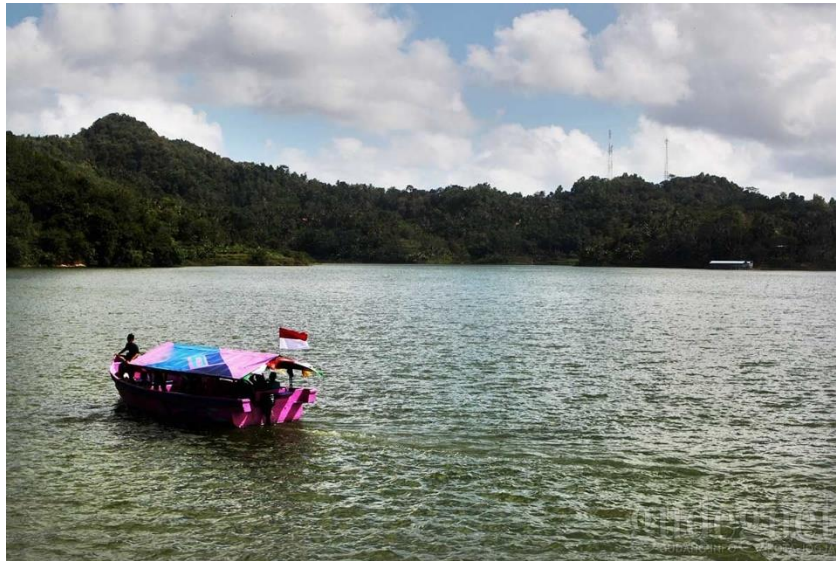
Sumber: (LiburMulu.com, 2018)

2.1.5 Lokasi Wisata Daerah Barat Yogyakarta

Waduk Sermo

Waduk Sermo Kulonprogo berada di kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waduk ini diresmikan oleh Presiden Soeharto pada tanggal 20 November 1996 dengan membendung Kali Ngrancah dengan biaya pembangunan mencapai Rp 22 miliar dan diselesaikan dalam waktu dua tahun delapan bulan.

Waduk Sermo dimanfaatkan sebagai sumber air bersih oleh Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) dan untuk air irigasi yang mengairi sawah di daerah Wates dan sekitarnya. Terkadang lokasi waduk ini digunakan untuk lomba dayung dan untuk pelatihan Akademi Angkatan Udara (AAU), objek diskusi evaluasi geologi teknik dan kerentanan gerak tanah, serta tempat wisata (Dinas Pariwisata DIY, 2016).



Gambar 2.5 Waduk Sermo

Sumber: (Gudegnet, 2018)

2.1.6 Lokasi Wisata Daerah Utara Yogyakarta

Merapi Park The World Landmarks

Merapi Park The Work Landmarks adalah destinasi wisata yang berada di kawasan wisata Merapi dengan menampilkan bangunan *landmarks* dunia yang terkenal. Merapi Park The World Landmarks berada di Jl. Kaliurang Km. 25, Desa Hargobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Tiket masuk seharga Rp 15.000,00 per orang dengan tarif parkir 2.000 per kendaraan dan buka dari jam 09.00 WIB – 16.30 WIB. Merapi Park The World Landmarks resmi dibuka pada tahun 2017.

The World Landmarks adalah bagian dari wisata di daerah Merapi Park yang memang didesain khusus untuk pemburu foto dan pencinta seni fotografi dengan latar bangunan atau objek unik dari berbagai belahan dunia .



Gambar 2.6 Merapi Park The World Landmarks

Sumber: (“The World Landmarks - Merapi Park Yogyakarta - Park, Picnic Ground,” n.d.)

Merapi Park The World Landmarks menampilkan banyak desain bangunan-bangunan berdasarkan *landmark* dunia seperti Menara Miring Pisa, Big Ben, Menara Eiffel, Patung Liberty, Kincir Angin Belanda, dan Pagoda. Selain *landmark*, di area The World Landmarks terdapat beberapa pohon pinus dan hiasan bunga. Fasilitas yang tersedia yaitu seperti area parkir, toilet, mushola, minimarket, kafe dan gazebo (Dinas Pariwisata DIY, 2017b).

2.2 Gim

2.2.1 Pengertian Gim Video

Game atau gim adalah kata dalam bahasa Inggris yang bermakna permainan. Menurut kamus bahasa Inggris Merriam-Webster, gim adalah bentuk permainan yang terstruktur, biasanya dikerjakan sebagai hiburan dan juga alat pendidikan (Merriam Webster, n.d.). Sedangkan menurut Katie Salen dan Eric Zimmerman, gim adalah sistem tempat pemain saling terlibat dalam konflik buatan yang dibatasi oleh aturan dan mengeluarkan hasil yang terukur (Salen & Zimmerman, 2004). Gim memiliki banyak ragam jenis yang salah satu di antaranya merupakan gim dalam bentuk video atau disebut gim video (*video game*). Berdasarkan definisi Oxford, gim video adalah permainan yang dimainkan dengan memanipulasi gambar yang dihasilkan oleh program komputer secara elektronik pada monitor atau layar lain (Oxford Dictionaries, n.d.). Sedangkan menurut Nicolas Esposito, gim video adalah gim atau permainan yang dapat dimainkan berkat alat *audiovisual* dan dapat berdasarkan pada sebuah cerita. (Esposito, 2005)

2.2.2 Jenis-jenis Gim Video

Gim video dapat diklasifikasikan menjadi berbagai jenis kategori spesifik berdasarkan kesamaan tantangan yang dimiliki oleh gim-gim tersebut ke dalam berbagai bentuk genre. Berdasarkan klasifikasi Adam Ernest (Adams, 2009), gim video dapat dibagi menjadi beragam jenis, yaitu:

a. *Action Game* (Gim Aksi)

Gim aksi atau *action game* adalah gim yang membutuhkan koordinasi tangan dan mata yang baik serta reaksi yang cepat. Sebagian besar tantangan pada gim aksi dirancang untuk menguji kecakapan fisik dan koordinasi pemain. Selain itu biasanya juga dihadirkan tantangan dalam bentuk penyelesaian teka-teki, konflik, dan eksplorasi.

b. *Strategy Game* (Gim strategi)

Gim strategi adalah gim yang sebagian besar tantangannya merupakan konflik strategi dan pemain dapat memilih dari berbagai macam kemungkinan tindakan atau gerakan dalam hampir sepanjang permainan. Kemenangan diperoleh dari perencanaan dan tindakan yang paling unggul dan optimal. Dalam gim strategi, unsur keberuntungan atau peluang tidak boleh memainkan banyak peranan dalam gim. Tantangan lain yang mungkin terdapat dalam gim strategi misalnya seperti taktik, logistik, ekonomi, dan eksplorasi. Tantangan koordinasi fisik hanya sedikit atau bahkan tidak berperan sama sama sekali.

c. *Role-Playing Game* (Gim Permainan Peran)

Gim Permainan Peran adalah gim yang pemainnya mengendalikan satu atau lebih karakter yang biasanya dirancang sendiri oleh pemain dan memandu karakter tersebut melewati berbagai *quest* atau tugas yang diatur oleh komputer. Kemenangan diperoleh dari menyelesaikan berbagai tugas tersebut. Tantangan yang umum pada Gim Permainan Peran yaitu termasuk pertarungan taktis, logistik, pertumbuhan ekonomi, penjelelahan, dan penyelesaian teka-teki. Tantangan koordinasi fisik umumnya sangat jarang kecuali pada genre gabungan RPG dan aksi.

d. *Sports Game* (Game Olahraga)

Game Olahraga adalah game yang mensimulasikan beberapa aspek dari olahraga di dunia nyata atau fiksi, bisa dimainkan dalam bentuk pertandingan, mengatur tim atau karir atlit, maupun keduanya. Permainan tanding menggunakan tantangan fisik dan strategi sementara tantangan manajemen sebagian besarnya merupakan tantangan ekonomi.

e. *Vehicle Simulation* (Simulasi Kendaraan)

Gim Simulasi Kendaraan mensimulasikan pengemudian kendaraan, baik nyata ataupun tidak, yang meliputi udara, tanah, air, ataupun luar angkasa. Gim ini juga dapat menyertakan perlombaan antara pemain atau kecerdasan buatan, penjelajahan, ataupun sekadar pengalaman menggunakan kendaraan. Unsur yang paling umum adalah rasa kemiripan dengan dunia nyata, yaitu seberapa dekat gim dapat mensimulasikan mekanisme dengan yang sebenarnya terjadi apabila kendaraan tersebut digunakan di dunia nyata.

f. *Construction and Management Simulation* (Simulasi Manajemen dan Pembangunan)

Simulasi Manajemen dan Pembangunan adalah gim yang sebagian besar tantangannya merupakan masalah ekonomi dan pertumbuhannya. Kegiatan pembangunan atau konstruksi merupakan unsur penting dari Simulasi Manajemen dan Pembangunan. Selain itu, tantangan pengenalan pola dan eksplorasi juga dapat disertakan pada gim ini. Simulasi Manajemen dan Pembangunan menghindari tantangan fisik dan konflik langsung kecuali merupakan gabungan dengan genre gim lain.

g. *Adventure Game* (Gim Petualangan)

Gim Petualangan adalah cerita interaktif mengenai seorang karakter protagonis yang dimainkan oleh pemain. Unsur yang paling penting pada gim ini adalah penceritaan dan penjelajahan. Sebagian besar permainan diisi oleh penyelesaian teka-teki dan tantangan konseptual. Tantangan berupa pertarungan, manajemen ekonomi, dan aksi biasanya sangat sedikit atau tidak ada.

h. *Artificial Life & Puzzle game* (Gim Kehidupan Buatan & Gim Teka-teki)

Gim Kehidupan Buatan adalah gim yang menyertakan aspek kehidupan buatan dalam *gameplay*-nya. Kehidupan buatan merupakan cabang dari penelitian ilmu komputer, namun karena gim ini ditujukan untuk hiburan maka Gim Kehidupan Buatan pada umumnya berfokus pada menumbuhkan dan merawat suatu populasi organisme, yang masing-masing memiliki keunikan tersendiri. Sementara itu, gim teka-teki adalah gim yang sebagian besar kegiatan utamanya berkisar pada penyelesaian *puzzle* atau teka-teki.

i. *Online Gaming* (Permainan Online)

Permainan Online adalah gim berbasis banyak pemain dan alat yang digunakan oleh pemain untuk bermain saling terhubung ke sebuah jaringan. Gim yang dimainkan melalui LAN (*Local Area Network*) juga dapat dianggap sebagai gim online.

2.3 Role-Playing Game

Role-Playing Game (RPG) adalah genre permainan video dengan pemain mengendalikan seorang atau banyak karakter fiksi untuk menyelesaikan berbagai *quest* atau tugas dalam sebuah dunia khayal. Pada saat ini sangat banyak gim yang mengandung unsur-unsur dari genre RPG sehingga menciptakan berbagai genre campuran. Namun, RPG tradisional pada umumnya memiliki tiga unsur dasar, yaitu level atau statistik karakter yang dapat ditingkatkan sepanjang permainan, sistem pertarungan berbasis menu, dan *quest* atau tugas utama yang berlangsung di sepanjang gim yang berfungsi sebagai jalan cerita. Unsur-unsur lain yang dapat mendefinisikan RPG adalah adanya cerita dan latar, penjelajahan dan *quest*, item dan inventory, pengembangan karakter, level dan experience atau pengalaman, combat atau pertarungan, serta grafik dan antarmuka pengguna. (techopedia, n.d.)

2.3.1 Karakteristik Role-Playing Game

Semua bentuk RPG (*Role-Playing Game*) saling memiliki kesamaan karakteristik yang membuat RPG dapat diidentifikasi dari jenis-jenis genre gim lain yang ada, yaitu:

- a. Unsur “penceritaan dengan aturan-aturan” merupakan inti dari RPG. Setiap jenis gim menghadapi tantangan yang unik untuk memfasilitasi aspek tersebut.
- b. Setiap pemain mengendalikan satu atau lebih karakter fiksi dan menggunakan karakter-karakter tersebut sebagai wahana berinteraksi dengan dunia fiksi tempat gim berlangsung.
- c. Latar dunia RPG dibangun berdasarkan premis atau landasan cerita. Bersama dengan latar, titik awal, peraturan, dan kerangka gim lainnya, hal ini saling dipahami oleh mereka yang terlibat pada gim.
- d. RPG biasanya, tapi tidak selalu, dipandu oleh satu atau lebih peserta unik yang disebut dengan *Game Master* (GM) atau sejenisnya. Pada RPG yang bergerak pada sistem komputer atau digital, kegunaan GM diambil alih oleh *engine* gim dan jalan cerita yang sudah direncanakan sebelumnya.
- e. RPG biasanya membutuhkan satu GM dan satu pemain, atau minimal dua pemain, dan sebagainya. RPG biasanya bersifat banyak pemain, kecuali untuk RPG berbasis komputer ketika peran GM dapat diambil alih oleh sistem.

2.3.2 Langkah-langkah Perancangan Role-Playing Game

Konseptualisasi

Konseptualisasi tersusun dari penentuan dan pengembangan ide dari RPG yang akan dibangun. Ide dari RPG dapat berasal dari sesuatu yang benar-benar baru atau merupakan inspirasi dari RPG yang sudah ada dan merupakan permulaan dari proses pengembangan RPG. Ide awal harus dapat menentukan poin-poin penting dari RPG yang kiranya akan menarik bagi calon pemain. Setelah ide awal telah tersusun, ide atau konsep tersebut kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah jalan cerita yang melibatkan pengembangan karakter-karakter dalam RPG, alur cerita, dan tema keseluruhan dari RPG. Pada tahapan ini ditentukan tujuan, mekanisme, latar, teknologi, dan interaksi dari RPG.

Dokumentasi Rancangan Game

Sebelum implementasi dapat dimulai, pengembang membuat GDD (*Game Design Document*) atau Dokumen Rancangan Game yang mendokumentasikan hasil konseptualisasi yang telah dirancang sebelumnya. GDD menjelaskan konsep game dan unsur-unsur penting *gameplay* secara rinci. Pada tahapan ini termasuk pembuatan desain dan perancangan aset yang akan digunakan.

Pembuatan Prototip

Membuat prototip dari ide-ide dan fitur *gameplay* yang telah dikonseptualisasi sebelumnya merupakan tahapan penting bagi pengembang agar dapat mengujicoba berbagai rancangan mekanisme dari RPG. Prototip harus mengandung mekanisme-mekanisme penting yang juga dapat menggambarkan bagian signifikan dari RPG yang akan dibangun. Prototip hanya dimaksudkan sebagai bukti konsep untuk menguji ide-ide dengan menambahkan, mengurangi, atau mengubah beberapa fitur yang akan digunakan.

Implementasi

Setelah tahapan rancangan dan prototip telah selesai, pembuatan RPG dapat dilanjutkan pada tahapan berikutnya, yaitu implementasi. Pada tahapan ini dilakukan proses produksi aset, perancangan level, antarmuka dan pemrograman yang akhirnya akan menghasilkan bentuk akhir berupa RPG jadi yang layak didistribusikan pada calon pemain.

Pengujian

Setelah seluruh atau beberapa bagian RPG sudah dalam keadaan layak dimainkan (*playable*), gim dapat diberikan pada penguji untuk dilakukan proses *testing* untuk mengujicoba apakah RPG yang telah dirancang telah memenuhi tujuan yang sudah ditentukan di awal.

2.4 RPG Maker MV

RPG Maker, atau dikenal di Jepang dengan sebutan RPG Tsukūru (RPG ツクール, atau RPG Tkool) adalah serial program untuk pengembangan *Role-Playing Game* (RPG) yang dibuat oleh perusahaan Jepang, ASCII, yang kemudian diteruskan oleh Enterbrain. Nama *Tsukūru* merupakan permainan kata dari bahasa Jepang *tsukuru* (作る), yang berarti membuat atau menciptakan, dan *tsūru* (ツール) yang merupakan serapan bahasa Jepang dari kata bahasa Inggris “*tool*” yang berarti alat. RPG Maker merupakan *engine* pengembangan game yang populer, sudah ratusan gim yang dibuat dengan RPG Maker yang dirilis di portal penjualan gim Steam setiap tahunnya.

RPG Maker menggunakan sistem *editor* peta berbasis *tileset*, bahasa skrip sederhana untuk *scripting event*, dan *battle editor* yang memungkinkan penggunanya untuk membuat RPG mereka sendiri. Semua versi RPG Maker memiliki *tileset*, karakter, dan *event* bawaan yang dapat digunakan untuk membuat gim baru. Salah satu fitur dari program RPG Maker untuk versi PC yaitu pengguna dapat menambahkan *tileset* dan karakter mereka sendiri, serta menambahkan grafik apapun yang pengguna inginkan.

RPG Maker MV merupakan versi iterasi serial RPG Maker yang paling mutakhir saat penelitian ini ditulis. RPG Maker MV dirilis oleh Degica pada tanggal 23 Oktober 2015. RPG Maker MV memiliki sejumlah peningkatan dari versi-versi sebelumnya, yaitu memiliki dukungan *multiplatform*, pertarungan dari sisi-samping, dan grafik resolusi tinggi. RPG Maker MV juga merupakan *engine* pertama dari RPG Maker yang menggunakan JavaScript dibandingkan Ruby yang dipakai oleh versi-versi sebelumnya. Pada versi paling baru ini, game yang dibuat dengan RPG Maker MV juga dapat dimainkan melalui perangkat *mobile*.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Konseptualisasi

Penyusunan informasi-informasi yang berisikan ide-ide awal mengenai perencanaan gim yang akan dibuat yang terdiri dari judul, deskripsi gim, pernyataan misi, genre, unsur gim, tema, platform, sasaran pengguna, gaya seni gim, dan daya tarik gim.

3.1.1 Analisis Gim

Judul

RPG Fantasi Wisata Yogyakarta.

Deskripsi Gim

Pemain memerankan seorang pahlawan yang bertualang di Kerajaan untuk mengalahkan serbuan pasukan monster milik Raja Monster. Untuk mengalahkan Raja Monster, sang pahlawan harus membangkitkan kristal-kristal yang berada di tempat-tempat keramat. Namun, tempat keramat tersebut bukan tempat keramat biasa, karena tempat itu merupakan tempat-tempat wisata yang ada di Yogyakarta. Dalam perjalanannya, pemain akan dihadapkan dengan tantangan-tantangan mengenai objek wisata di Yogyakarta diiringi dengan cerita yang mengisahkan petualangan sang pahlawan dan teman-temannya.

Pernyataan Misi

RPG Fantasi Wisata Yogyakarta adalah RPG yang memperkenalkan objek wisata di Yogyakarta dengan tema-tema fantasi dan kisah RPG yang menarik. Gim ini menggabungkan penjelajahan, *quest*, kuis, dan pertarungan untuk mengalahkan Raja Monster, sang musuh terakhir.

Genre

Role-Playing Game (RPG).

Unsur Gim

a. Penjelajahan

Pemain menjelajahi dunia yang berada di dalam gim dan berinteraksi dengan objek-objek yang ada di dalamnya.

b. Pencarian

Pemain mencari lokasi dan benda yang merupakan tujuan dari tugas yang harus diselesaikannya agar dapat melanjutkan permainan dan cerita.

c. Pertarungan

Pemain akan bertarung melawan musuh berupa monster dengan mengatur statistik yang dimilikinya agar lebih unggul dibanding musuh.

d. Kuis

Pemain menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai informasi tempat wisata yang ada di Yogyakarta agar dapat menyelesaikan tahapan-tahapan dari permainan.

Tema

Fantasi yang berlangsung di dunia fiksi yang berisikan hal-hal ajaib seperti sihir dan makhluk khayalan namun dengan edukasi lokasi wisata Yogyakarta.

Platform

PC *desktop* berbasis Windows. Gim akan dibuat dengan menggunakan *engine* RPG MAKER MV.

Sasaran Pengguna

Gim ini ditujukan pada penggemar gim jenis RPG dengan tujuan untuk memperkenalkan tempat-tempat wisata Yogyakarta melalui unsur-unsur dan metode dari gim RPG. Cerita bersifat sederhana dan berunsur petualangan agar dapat dinikmati oleh pemain dari segala usia.

Gaya Seni Gim

Gim ini menggunakan gaya ilustrasi yang penuh warna dengan penggambaran karakter semi-realistis dengan proporsi karakter normal namun dengan pewarnaan yang menyerupai kartun. Secara umum, penggambaran karakter akan terinspirasi dari gaya gambar *anime* yaitu animasi yang berasal dari Jepang. Begitu juga dengan gaya *art* pada alam dan dunia pada game yang bernuansa penuh warna dan menyerupai kartun.

Dalam beberapa adegan cerita, akan ditampilkan beberapa gambar-gambar reaksi seperti balon dialog pada komik saat pemain sebagai karakter berinteraksi dengan objek-objek tertentu dalam game. Secara keseluruhan, keputusan untuk menggunakan *artstyle* seperti ini bertujuan untuk menimbulkan rasa cerah yang dapat diterima oleh kalangan dari semua umur mulai dari anak-anak sampai dewasa.

Daya Tarik Gim

Penjelajahan dunia fantasi dengan sihir dan monster dengan tempat-tempat yang berisi informasi mengenai objek-objek wisata di Yogyakarta. Cerita yang menarik dan mengandung kejutan agar membuat pemain merasa penasaran.

3.2 Dokumentasi Rancang Gim

Membangun kerangka awal dari konsep yang telah disusun. Merancang aturan-aturan permainan, mekanisme permainan, unsur-unsur gameplay secara terperinci, hingga pembuatan *storyboard* yang semuanya disusun ke dalam bentuk *Game Design Document* (GDD).

3.2.1 Karakter

Sang Pahlawan

Sang Pahlawan adalah tokoh utama yang dikendalikan oleh pemain sejak dari awal permainan. Sang Pahlawan awalnya adalah seorang pendekar pemuda berbakat yang tinggal di desa utara. Saat pasukan Raja Monster menyerang, desanya dihancurkan oleh para monster dan kedua orang tuanya terbunuh, hanya dia yang selamat dari kehancuran desa tersebut. Dia kemudian mengikuti sayembara untuk mengalahkan Raja Monster karena ingin membalaskan kematian ayah dan ibunya serta menyelamatkan Kerajaan dari kehancuran.

Sang Pahlawan memiliki kekuatan bertarung yang melebihi kekuatan manusia biasa, dengan kekuatannya ia bertekad untuk membela orang-orang lemah yang sedang kesusahan. Di permainan dia hanya sedikit berbicara agar pemain bisa lebih mudah merasakan berperan sebagai orang tokoh utama. Pada beberapa bagian di permainan, pemain dapat memiliki kesempatan untuk menentukan dialog yang akan diucapkan oleh Sang Pahlawan berdasarkan pilihan yang telah disediakan.

Wujud Sang Pahlawan sebenarnya adalah monster Demon, panglima monster bawahan Raja Monster yang memiliki kemampuan berubah wujud menjadi makhluk yang dimangsanya.

Sebelum penghancuran desa utara, Sang Pahlawan yang asli sebenarnya pergi ke wilayah monster untuk menghadang para monster yang menyerang tetapi dia kemudian dikalahkan dan dimangsa oleh monster Demon.

Setelah berubah wujud menjadi Sang Pahlawan, monster Demon kemudian menipu warga desa utara dan menghancurkan desa. Namun, setelah membunuh ayah dan ibu Sang Pahlawan, jiwa Sang Pahlawan yang asli muncul dan mengambil alih pikiran monster Demon. Terjadi pertarungan kesadaran antara Demon dan Sang Pahlawan yang asli yang dimenangkan oleh Sang Pahlawan, tetapi dampaknya Sang Pahlawan lupa bahwa dirinya adalah monster Demon dan kehancuran desa utara adalah akibat perbuatannya.

Sang Pahlawan adalah pendekar yang bertarung dengan menggunakan keris, kemampuan dan tenaga dalamnya melebihi kekuatan manusia biasa karena dia mewarisi kekuatan monster Demon. Dia merupakan karakter paling serba-bisa di antara anggota kelompok pahlawan yang lain.

Gadis Kesatria

Gadis Kesatria adalah tokoh kedua yang bergabung dengan kelompok Sang Pahlawan. Dia bergabung setelah dikalahkan sebagai Kesatria Gelap dan baju zirahnya dihancurkan oleh Sang Pahlawan. Zirah yang dipakainya memiliki efek mengendalikan pikiran sehingga membuat pikirannya dicuci otak untuk menjadi anak buah Raja Monster. Oleh karena itu, setelah dibebaskan oleh Sang Pahlawan, dia bertekad untuk membalas dan mengalahkan Raja Monster.

Gadis Kesatria memiliki kepribadian yang serius dan tenang. Meskipun begitu, dia pemberani dan juga baik hati. Walau sikapnya pada awalnya dingin pada orang yang belum dikenalnya, sebenarnya dia orang yang sangat hangat dan ramah apabila sudah dekat.

Gadis Kesatria sebenarnya adalah pemimpin pasukan yang diutus oleh Raja untuk mengalahkan Raja Monster, tetapi menderita kekalahan dan dia ditawan lalu dicuci otaknya oleh Raja Monster dengan zirah Kesatria Gelap. Dia kemudian diutus oleh Raja Monster untuk menghancurkan kristal-kristal pariwisata sebelum kemudian berhasil dibebaskan oleh Sang Pahlawan.

Dia adalah petarung yang ahli dalam menggunakan pedang dan salah satu pendekar pedang terbaik di Kerajaan. Dia sangat kuat dalam pertahanan namun kurang lincah karena baju besi yang dipakainya.

Sang Penyihir

Sang Penyihir adalah karakter ketiga yang bergabung dengan kelompok pahlawan. Dia merupakan salah satu penyihir muda terbaik di Kerajaan dan bercita-cita untuk mendirikan sekolah dan menjadi kepala sekolah. Agar dapat mencapai mimpinya tersebut, dia mengikuti sayembara Kerajaan agar memperoleh hadiah uang yang nantinya dapat dipakai untuk membangun sekolah.

Sang Penyihir memiliki kepribadian yang riang dan senang bergaul. Selain itu, sikapnya juga lebih santai dibanding Sang Pahlawan dan Gadis Kesatria. Meskipun dia mengatakan membutuhkan uang untuk membangun sekolah, tapi dia sendiri senang berfoya-foya sehingga harus selalu ditegur oleh Gadis Kesatria agar tidak membuang uang-uang.

Dia memiliki kemampuan sihir untuk menyerang musuh, melindungi dan mengobati teman, serta memiliki wawasan luas tentang Kerajaan. Dia juga memiliki sarana pesan jarak jauh dengan mengirimkan merpati ke Istana Kerajaan sehingga kelompok pahlawan tidak perlu pergi langsung ke Istana Kerajaan untuk menyampaikan laporan.

Raja

Raja adalah kepala negara Kerajaan yang memimpin Kerajaan. Raja adalah raja yang bijak dan memimpin dengan adil. Raja memerintah dengan dibantu oleh para menteri-menterinya yang cakap dalam bidangnya masing-masing. Ketika pasukan Raja Monster menyerang, Raja dan para menteri mengadakan sayembara bagi mereka yang bisa membangkitkan kristal-kristal pariwisata dan mengalahkan Raja Monster.

Master Wisata

Master Wisata adalah para tetua penyihir yang menjaga dan melindungi kristal-kristal pariwisata dari serangan monster. Master Wisata memberikan ujian pertanyaan bagi mereka yang memiliki kekuatan untuk membangkitkan kristal pariwisata.

Monster Ogre

Monster Ogre adalah salah satu panglima pasukan Raja Monster yang berbentuk seperti manusia raksasa yang buas. Monster Ogre memiliki kekuatan yang besar namun tidak terlalu cerdas dan cara bicaranya sederhana.

Monster Behemoth

Monster Behemoth adalah salah satu monster besar di pasukan Raja Monster. Monster Behemoth bukan salah satu panglima Raja Monster, namun monster biasa yang memiliki kekuatan tinggi. Monster Behemoth tidak bisa berbicara dan sikapnya seperti hewan pada umumnya.

Monster Dragon

Monster Dragon adalah salah satu panglima Raja Monster yang berwujud naga dan berkuasa di lautan. Monster Dragon memiliki sifat yang angkuh dan sangat bangga dengan kekuatan yang dimilikinya.

Monster Death

Monster Death adalah bawahan Raja Monster yang menjaga gerbang masuk ke dunia monster. Monster Death merupakan anak buah Raja Monster yang paling setia.

Monster Irongiant

Monster Irongiant adalah panglima Raja Monster yang terkuat kedua setelah Monster Demon. Monster Irongiant dan Monster Demon memiliki hubungan rivalitas antara keduanya namun mereka belum pernah sempat saling bertarung untuk membuktikan siapa yang paling terkuat. Setelah Monster Demon berubah menjadi Pahlawan, Monster Irongiant berusaha mengembalikan Pahlawan kembali menjadi Monster Demon.

Monster Demon

Monster Demon adalah panglima Raja Monster yang terkuat. Monster Demon memiliki kemampuan mengubah wujudnya menjadi makhluk yang dimangsanya sehingga dia mudah menyusup ke mana saja. Monster Demon dan Monster Irongiant memiliki hubungan rivalitas antara keduanya. Setelah memangsa dan memakan Sang Pahlawan yang asli, pikirannya diambil alih oleh Sang Pahlawan dan dia sendiri akhirnya berubah seutuhnya jadi Pahlawan.

Raja Monster

Raja Monster adalah pemimpin dari semua monster yang ada di dunia monster. Dia menyerang manusia karena dunia monster yang sudah tidak cukup lagi untuk menampung penduduk monster yang sudah sedemikian banyak. Raja Monster adalah pemimpin yang sangat berwibawa dan merupakan monster terkuat di antara monster.

3.2.2 Jalan Cerita

- a. Gim dimulai dengan sedikit latar belakang dalam bentuk teks berjalan yang menyampaikan bagaimana Kerajaan saat ini sedang dalam keadaan genting karena diserbu oleh pasukan milik Raja Monster.
- b. Kemudian terlihat Raja dan para menteri sedang mengadakan rapat darurat untuk membahas tindakan selanjutnya. Setelah hampir putus asa, mereka memutuskan untuk membangkitkan kembali kristal pariwisata untuk melawan kekuatan Raja Monster dengan mengadakan sayembara bagi para pendekar yang berhasil mengunjungi setiap master wisata yang tersebar di tempat-tempat keramat di Kerajaan.
- c. Adegan kemudian berpindah ke Sang Pahlawan, yang namanya ditentukan sendiri oleh pemain, sedang berdiri di depan makam ayah dan ibunya yang tewas akibat serangan monster di desanya. Sang Pahlawan bertekad untuk pergi berkelana membalaskan kematian ayah dan ibunya serta menyelamatkan Kerajaan dari Raja Monster.
- d. Sang Pahlawan kemudian tiba di Istana Kerajaan dan mendengar bahwa sayembara diadakan bagi mereka yang dapat membangkitkan kristal-kristal pariwisata yang terdapat di Kerajaan.
- e. Sang Pahlawan kemudian menghadap kepada Raja untuk menyatakan diri siap mengikuti sayembara dan membela kerajaan dari Raja Monster. Raja siap memberikan hadiah bagi mereka yang berhasil mengalahkan Raja Monster.
- f. Setelah menyatakan mengikuti sayembara, Sang Pahlawan berangkat ke wilayah Prambanan menuju ke tebing Breksi yang berada di desa timur untuk membangkitkan kristal yang ada di sana.

Taman Tebing Breksi

- a. Saat tiba di desa timur, Sang Pahlawan memperhatikan bahwa seorang pemahat tebing di desa sedang berada dalam kesulitan. Akibat serangan para monster, dia tidak dapat pergi ke tebing untuk memahat. Pemahat tersebut meminta tolong pada Sang Pahlawan untuk

mengambilkan batu pahatan miliknya yang tertinggal di tebing Breksi. Setelah pemain menolong pemahat tersebut, pemain akan mendapatkan buku pengetahuan Tebing Breksi.

- b. Sang Pahlawan kemudian menuju ke Tebing Breksi untuk membangkitkan kristal pariwisata. Setelah berhasil menjawab pertanyaan dari master wisata berkat bantuan dari buku pengetahuan Tebing Breksi, sesosok kesatria dengan baju zirah hitam mendatangi Sang Pahlawan.
- c. Sang Kesatria berzirah hitam kemudian menyebutkan dirinya sebagai “Kesatria Gelap” yang diutus oleh Raja Monster untuk menghancurkan kristal. Kesatria Gelap merasa marah karena Sang Pahlawan berhasil membangkitkan kristal di Tebing Breksi sebelum dia berhasil menghancurkannya, Kesatria Gelap kemudian menyerang Sang Pahlawan.
- d. Setelah Sang Pahlawan berhasil mengalahkan Kesatria Gelap, baju zirah yang dipakai olehnya kemudian hancur. Sang Pahlawan merasa terkejut begitu mendapati bahwa sang Kesatria Gelap ternyata adalah seorang perempuan.
- e. Setelah memulihkan diri di desa timur, perempuan tersebut mengatakan bahwa sebenarnya dia adalah Gadis Kesatria, yang namanya ditentukan sendiri oleh pemain, yang dikirim oleh kerajaan untuk memimpin pasukan melawan Raja Monster. Namun mereka kalah, dan dia ditawan lalu dicuci otaknya oleh Raja Monster dengan baju zirah hitam yang tadi dipakainya dan berubah menjadi anak buah Raja Monster.
- f. Gadis Kesatria yang merasa bersalah akibat dicuci otak oleh para musuh kemudian bertekad untuk menebus kesalahannya dengan bergabung bersama Sang Pahlawan untuk membangkitkan kristal-kristal Pariwisata.
- g. Mereka berdua kemudian berangkat menuju Istana Kerajaan untuk melaporkan keberhasilan mereka membangkitkan kristal pariwisata di Tebing Breksi kepada Raja. Raja merasa sangat senang karena kristal pertama berhasil bangkit dan Gadis Kesatria ternyata masih hidup.
- h. Tujuan mereka selanjutnya kemudian menuju Desa Tenggara yang berada di wilayah Gunungkidul untuk membangkitkan kristal pariwisata yang berada di sebuah gua bernama Gua Pindul.

Gua Pindul

- a. Di Desa Timur, mereka mendapati seorang ibu yang sedang panik karena anaknya hilang di dalam gua. Warga desa ingin melakukan pencarian namun terhalang akibat adanya

monster sehingga mereka meminta tolong pada Sang Pahlawan dan Gadis Kesatria untuk menyelamatkan anak yang hilang tersebut.

- b. Setelah masuk ke Gua Pindul dan menyelamatkan anak tersebut, ibu anak tersebut sangat berterima kasih dan memberikan buku pengetahuan Gua Pindul sebagai imbalan.
- c. Sang Pahlawan dan Gadis Kesatria kemudian menjelajahi Gua Pindul dan tiba di ruang tempat kristal pariwisata berada. Setelah menjawab pertanyaan dari Master wisata, mereka berhasil membangkitkan kristal pariwisata.
- d. Saat akan keluar dari Gua Pindul, seekor monster ogre datang menghalangi jalan mereka keluar. Dia adalah monster yang juga diutus oleh Raja Monster untuk menghancurkan kristal pariwisata, ogre itu melihat mereka berdua dan berteriak pengkhianat ke arah mereka. Gadis Kesatria berkata bahwa si ogre menyadari bahwa ingatan Gadis Kesatria sudah pulih kembali. Mereka pun menyerang si ogre.
- e. Setelah berhasil mengalahkan si ogre, mereka kembali ke Istana Kerajaan untuk melaporkan peristiwa tersebut kepada Raja. Di istana mereka bertemu raja sedang berbicara dengan seorang penyihir yang ingin mengikuti sayembara.
- f. Saat mereka menghadap raja, mereka melaporkan bahwa identitas Gadis Kesatria sudah diketahui oleh para monster sehingga menjadi incaran serangan para monster karena dianggap mengkhianati Raja Monster. Untuk membantu mereka berdua, Raja pun memerintahkan Sang Penyihir, yang namanya ditentukan sendiri oleh pemain, untuk bergabung dengan kelompok Sang Pahlawan.
- g. Sang Penyihir kemudian berkenalan dengan Sang Pahlawan dan Gadis Kesatria. Sang Penyihir mengatakan dia ingin mengikuti sayembara karena ingin memperoleh hadiah uang untuk mendirikan sekolah.
- h. Setelah saling berkenalan, mereka kemudian berangkat ke desa selatan di wilayah Bantul untuk membangkitkan kristal pariwisata yang ada di gumuk pasir Parangkusumo.

Gumuk Pasir Parangkusumo

- a. Setibanya di desa selatan, mereka melihat desa yang dalam keadaan kering akibat kekurangan air. Para warga desa meminta tolong kepada kelompok Sang Pahlawan untuk membasmi monster behemoth yang menduduki sumber mata air mereka di gumuk pasir.
- b. Setelah mengalahkan monster behemoth yang ada di sumber mata air tersebut, kelompok pahlawan melaporkan keberhasilan mereka kepada kepala desa dan memperoleh buku pengetahuan Gumuk Pasir sebagai imbalan.

- c. Kelompok pahlawan kemudian berangkat ke gumuk pasir untuk membangkitkan kembali kristal pariwisata. Mereka berhasil membangkitkan kristal tersebut tanpa dihadang oleh panglima monster bawahan Raja Monster.
- d. Setelah selesai membangkitkan kristal pariwisata di Gumuk Pasir, awalnya Sang Pahlawan dan Gadis Kesatria berniat untuk kembali ke istana dan melaporkan kepada Raja, tetapi Penyihir mengatakan hal itu tidak perlu karena dia bisa mengirimkan pesan melalui burung merpati ke istana kerajaan sehingga mereka bisa langsung menuju ke tempat kristal berikutnya.

Pantai Glagah

- a. Mereka kemudian berangkat menuju ke pantai Glagah untuk membangkitkan kristal pariwisata yang ada di tempat tersebut.
- b. Di pantai Glagah, mereka mendapati para warga yang sedang kesulitan mendapat ikan karena daerah perairan dihuni monster laut dan mereka tidak berani melayar. Mereka meminta bantuan kelompok pahlawan untuk menemani mereka berlayar dan mencari ikan.
- c. Setelah berhasil mengumpulkan ikan, mereka diserang oleh monster Dragon. Monster Dragon berkata bahwa ternyata memang benar bahwa ternyata pengkhianat Raja Monster sekarang bergabung dengan kelompok pahlawan untuk melawan Raja Monster.
- d. Karena monster Dragon berhasil dikalahkan, kelompok pahlawan mendapat buku pengetahuan Pantai Glagah dari warga desa dan berhasil membangkitkan kristal pariwisata di Pantai Glagah tanpa hambatan. Ketika mereka akan meninggalkan lokasi tempat kristal berada, sang Penyihir menerima pesan dari Istana Kerajaan bahwa desa barat di wilayah barat sedang dikepung oleh pasukan monster.
- e. Mendengar kabar tersebut, mereka bertiga langsung pergi ke Waduk Sermo di desa barat untuk mengalahkan panglima monster yang mengepung desa tersebut.

Waduk Sermo

- a. Di desa barat, para kelompok pahlawan berhasil mengalahkan monster-monster yang sedang mengepung desa. Para warga desa yang merasa berterimakasih kemudian menghadiahkan buku pengetahuan Waduk Sermo kepada kelompok pahlawan.
- b. Saat mereka akan membangkitkan kristal pariwisata di Waduk Sermo, sosok monster besar muncul menghalangi langkah mereka. Monster tersebut menyebut namanya, yaitu monster Irongiant.

- c. Begitu monster Irongiant melihat kelompok Pahlawan, dia tertawa dan berkata dia sudah menunggu saat-saat untuk bertarung langsung melawan sang pengkhianat. Gadis Kesatria menolak disebut pengkhianat, tetapi ternyata yang dimaksud monster Irongiant adalah Sang Pahlawan. Para kelompok pahlawan terkejut begitu mendengarnya.
- d. Monster Irongiant kemudian memberitahu kepada mereka bertiga bahwa Sang Pahlawan yang saat ini sedang bersama mereka bukanlah Sang Pahlawan yang asli, melainkan sebenarnya merupakan salah satu panglima Raja Monster bernama Demon yang memiliki kemampuan untuk berubah bentuk menjadi wujud makhluk yang dimangsanya. Para monster tidak menyangka setelah Demon memangsa orang yang sebenarnya merupakan Sang Pahlawan yang asli ternyata pikirannya justru diambil alih oleh Sang Pahlawan yang asli.
- e. Sang Pahlawan kemudian mengingat bagaimana sebenarnya desanya dihancurkan. Desanya dihancurkan oleh dirinya sendiri sebagai Demon dalam wujud Sang Pahlawan, setelah membunuh kedua orang tua Sang Pahlawan yang asli, jiwa Sang Pahlawan yang murka kemudian mengambil alih kesadaran Demon dan bertekad untuk membalas dendam kepada Raja Monster.
- f. Monster Irongiant berkata agar Sang Pahlawan terus mengobarkan rasa dendamnya agar dia semakin terjatuh dalam kegelapan dan kembali menjadi Demon. Irongiant berkata bahwa pertarungan semakin menarik apabila dia bertarung dengan kekuatan Demon yang sesungguhnya.
- g. Saat akan berubah kembali menjadi Demon, Gadis Kesatria menyadarkan Sang Pahlawan dan membawanya kembali ke jiwa Sang Pahlawan yang sebenarnya. Setelah Sang Pahlawan menjadi normal kembali, mereka bertiga pun bertarung melawan monster Irongiant yang merasa kecewa karena pertarungannya dengan Demon digagalkan .
- h. Setelah mengalahkan monster Irongiant, berkat bantuan buku pengetahuan Waduk Sermo, mereka berhasil membangkitkan kristal pariwisata. Meskipun telah mengetahui identitas aslinya, Sang Pahlawan telah memilih untuk menjadi Pahlawan dan bertekad menyelamatkan Kerajaan dari Raja Monster.
- i. Setelah mengirim laporan kepada Istana Kerajaan, Penyihir menerima kabar menteri sihir merasakan kekuatan Raja Monster mulai melemah dan sekarang adalah saat yang tepat untuk menyerang Raja Monster langsung di istananya. Setelah mengetahui kabar tersebut, mereka bertiga pun bergerak menuju ke utara.

- j. Kristal pariwisata yang ada di utara sudah dihancurkan oleh pasukan monster, tapi Penyihir merasakan bahwa master wisata yang ada di utara selamat dan masih hidup dari serangan para monster. Mereka kemudian memutuskan untuk menemui master wisata yang ada di utara.

Merapi Park The World Landmarks

- a. Mereka kemudian bertemu dengan master wisata, master wisata berkata bahwa agar mereka bisa masuk ke wilayah monster, mereka harus bisa melewati selubung sihir yang menghalangi manusia masuk. Selubung sihir yang digunakan itu menggunakan kekuatan dari kristal pariwisata, oleh karena itu master wisata memberikan buku pengetahuan The World Landmarks pada kelompok pahlawan.
- b. Setelah berhasil melewati selubung sihir dengan menjawab pertanyaan berkat bantuan buku pengetahuan The World Landmarks, mereka bertiga kemudian berhadapan dengan monster Death yang menghalangi mereka masuk dan menaiki istana milik Raja Monster.
- c. Setelah mengalahkan monster Death, mereka bertiga kemudian masuk dan naik ke lantai paling atas di Istana Raja Monster sambil mengalahkan monster-monster penjaga yang menghalangi.
- d. Kelompok pahlawan kemudian sampai di lantai paling atas Istana Monster dan berhadapan langsung dengan Raja Monster.
- e. Raja Monster berkata bahwa alasan dia menyerang dunia manusia karena dunia monster sudah tidak cukup luas untuk menampung jumlah penduduk monster sehingga mereka harus memperluas wilayah mereka ke dunia manusia. Dia juga berkata bahwa Sang Pahlawan yang dulunya adalah monster Demon seharusnya mengerti hal tersebut.
- f. Sang Pahlawan kemudian menjawab bahwa dia sekarang bukanlah lagi monster Demon, melainkan seorang manusia yang akan menyelamatkan manusia, dan dia tidak bisa menerima cara Raja Monster yang ingin memperluas wilayahnya dengan cara peperangan dan kekejaman.
- g. Karena Raja Monster tidak berhasil membujuk Sang Pahlawan untuk kembali menjadi Demon, maka Raja Monster dan kelompok pahlawan pun saling bertarung.
- h. Para Pahlawan memenangkan pertarungan melawan Raja Monster, Raja Monster pun musnah setelah berhasil dikalahkan oleh para monster namun dia merasa tidak menyesal karena telah bertarung melawan manusia-manusia yang memiliki kekuatan melebihi dirinya.

- i. Setelah itu, monster-monster yang menyerbu Kerajaan pun akhirnya kembali ke Dunia Monster dan jalanan pun kembali bebas dari serangan-serangan para monster.
- j. Para pahlawan pulang kembali ke Istana Kerajaan dan disambut dengan meriah oleh rakyat Kerajaan, Raja memberikan hadiah-hadiah kepada Sang Pahlawan, Gadis Kesatria, dan Penyihir.
- k. Kerajaan pun kembali damai seperti semula. Sang Penyihir berhasil meraih mimpinya untuk membangun sekolah-sekolah dan menjadi kepala sekolah, Sang Pahlawan dan Gadis Kesatria menikah dan tinggal bersama dengan tenang membangun kembali desa Pahlawan yang telah hancur, mereka pun hidup bahagia.
- l. Selamat! Akhirnya permainan selesai.

3.2.3 Wahana Cerita

Cerita akan disampaikan lewat dialog karakter dan potongan adegan. *Quest-quest* pada gim akan berfungsi untuk memajukan cerita dari satu titik ke titik berikutnya. Cerita akan bersifat linear yaitu satu arah dari awal hingga akhir permainan.

3.2.4 Gameplay

Gim RPG Fantasi Wisata Yogyakarta adalah gim dengan pemain berperan sebagai tokoh utama, yaitu Sang Pahlawan, dalam petualangan mengalahkan Raja Monster. Gim ini akan berjalan pada sistem PC berbasis Windows dan bersifat *single player*. Pemain akan mengendalikan Sang Pahlawan menjelajahi pulau tempat Kerajaan berada. Fitur utama dari game adalah penjelajahan, *quest*, informasi tempat wisata Yogyakarta, dan cerita yang menarik.

Pengalaman Bermain

Pemain akan didorong untuk merasakan pengalaman yang menarik dengan cara memikat perhatian pemain melalui cerita yang menimbulkan rasa penasaran. Dengan cerita yang menarik, pemain juga dapat mempelajari dan memperoleh informasi mengenai tempat-tempat wisata di Yogyakarta secara menyenangkan.

Pemain akan dihadapkan pada tantangan untuk menjelajahi Kerajaan dan memperoleh informasi-informasi tentang tempat wisata yang akan berguna untuk membangkitkan kembali kristal-kristal. Pemain memperoleh informasi ini dengan berbicara ataupun menyelesaikan

quest-quest yang diberikan oleh NPC, informasi ini akan berguna untuk menjawab pernyataan dari penjaga kristal dan memperoleh tujuan baru.

Mengerjakan *quest* juga akan memberikan cerita dan interaksi antara karakter-karakter yang dikendalikan pemain sehingga membuat pemain merasa terikat dengan karakter yang dimainkan. Dalam permainan, pemain akan diiringi dengan musik-musik yang sesuai dengan nuansa fantasi yang ada pada game dan cerita.

Aksi Karakter Pemain

Pemain mengendalikan karakter pemain untuk menjelajahi dunia gim yang disediakan. Sang Pahlawan dapat bergerak dalam peta dunia gim yang penuh warna dan berinteraksi dengan objek-objek seperti papan petunjuk jalan dan rintangan lainnya. Pemain dapat berbicara dengan NPC untuk memperoleh informasi atau menjalankan *quest* dan mengunjungi toko-toko. Setelah menyelesaikan *quest* maka pemain akan memperoleh buku yang berisi informasi mengenai tempat wisata yang berada di tempat *quest* tersebut berada.

Dalam pertarungan, pemain dapat mengendalikan tindakan-tindakan yang dapat dilakukan oleh ketiga anggota kelompok atau *party* agar dapat tetap bertahan dan mengalahkan musuh. Apabila pemain kalah dalam pertarungan, maka pemain akan dibawa ke layar *game over* dan pemain akan mengulangi lagi permainan dari titik terakhir pemain menyimpan permainan atau *save game*.

Tujuan Permainan

Tujuan pemain adalah mengalahkan bos terakhir dalam gim yaitu sang Raja Monster. Agar dapat menghadapi Raja Monster, pemain harus terlebih dahulu melewati tantangan-tantangan berupa *quest-quest* yang mengharuskan pemain untuk mengumpulkan informasi tentang pariwisata di Yogyakarta dan menggunakan informasi tersebut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan membangkitkan kristal pariwisata, pemain juga akan dihadang oleh monster-monster yang akan muncul dalam perjalanan pemain.

Setiap kali pemain menyelesaikan *quest*, pemain akan memperoleh buku informasi tentang pariwisata Yogyakarta. Informasi-informasi ini akan berguna untuk membeli barang-barang yang ada di toko karena toko-toko di Kerajaan mengharuskan pembeli memberikan informasi tentang tempat wisata sebelum bertransaksi. Informasi-informasi tersebut juga digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Master wisata yang menjaga kristal pariwisata untuk membangkitkan kristal-kristal tersebut.

3.2.5 Mekanisme Gameplay

Pemain akan mengendalikan Sang Pahlawan menyusuri berbagai lokasi di dunia RPG Fantasi Wisata Yogyakarta. Pemain bisa berjalan, berlari, bertarung, menggunakan item, serta berinteraksi dengan objek dan NPC. Eksplorasi dan pertarungan merupakan komponen inti dari *gameplay*.

Skema Kontrol

Pemain mengendalikan karakter dalam gim menggunakan kibor dan *mouse*.

Tabel 3.1 Tombol Kendali Karakter

Tombol/Input	Output
Z, Enter, Spasi, Klik Kiri	Konfirmasi/OK
X, ESC, Klik Kanan	Batal/Menu
Shift + Tanda Panah Arah, Klik Kiri Ganda	Berlari
←	Bergerak ke kiri
↑	Bergerak ke atas
→	Bergerak ke kanan
↓	Bergerak ke bawah

Eksplorasi

Permainan pada awalnya akan dimulai pada bidang peta yang disebut *overworld* yaitu peta dunia tempat lokasi-lokasi seperti desa, tebing, lautan, dan lain sebagainya berada. Pemain dapat mengendalikan pemain pada *overworld* untuk melakukan penjelajahan dan masuk ke dalam lokasi lain, misalnya istana, yang memiliki bidang petanya sendiri. Fungsi dari *overworld* sebagai sarana bagi pemain untuk berjalan dari satu lokasi ke lokasi lain sambil melihat bentuk dunia fantasi dalam gim. Pada *overworld* tidak terdapat NPC tetapi monster

dapat menghadang pemain secara mendadak secara acak. Pemain secara acak akan dibawa masuk ke dalam layar pertempuran melawan monster.

Apabila pemain masuk ke lokasi tertentu, yang digambarkan dengan ikon tertentu pada *overworld*, maka pemain akan dipindahkan ke bidang peta lain yang disebut *town*. Pada *town*, pemain dapat berinteraksi dengan NPC untuk memperoleh *quest* dan informasi, mengunjungi toko-toko untuk membeli barang atau senjata, ataupun melanjutkan kemajuan cerita.

Selain *town*, tempat lain yang dapat dimasuki pemain adalah *dungeon*. *Dungeon* adalah tempat berbentuk lorong-lorong yang berisikan monster-monster dan harta yang di ujungnya terdapat kristal pariwisata sebagai tahapan pemain menyelesaikan *quest* utama.

Item

Item adalah barang-barang seperti obat dan senjata yang dapat dibawa oleh pemain. *Item* berfungsi untuk membantu pemain dalam menjaga dan meningkatkan statistik pemain ataupun untuk membantu pemain dalam pertarungan melawan monster. *Item* bisa dipakai saat sedang berada di luar ataupun di dalam pertempuran. *Item* dengan membeli dari toko milik NPC. *Item* bisa dibeli dengan uang yang diperoleh dari hasil mengalahkan monster setelah pertarungan.

Pertarungan

Pertarungan adalah adu statistik antara karakter yang diperankan oleh pemain dengan statistik lawan. Pertarungan akan selesai apabila HP (*Hit Point*) atau statistik kesehatan semua anggota dari salah satu kedua kubu yang bertarung jatuh ke nilai 0. Pertarungan dalam gim ini berbasis *turn-based system* (TBS) atau bergiliran antara pemain dengan lawan. Setiap kali giliran pemain, maka pemain akan diperlihatkan menu yang berisi aksi-aksi yang dapat dilakukan oleh pemain sebagaimana yang ditunjukkan pada Tabel 3.2.

Statistik inti yang digunakan pada pertarungan adalah HP (*Hit Point*), MP (*Magic Point*), ATK (*Attack*), dan DEF (*Defense*). HP adalah seberapa banyak poin yang dimiliki oleh karakter pemain sebelum karakter tersebut jatuh KO atau tidak dapat digunakan lagi dalam pertarungan. MP adalah seberapa banyak poin yang dimiliki oleh karakter penyihir untuk melakukan sihir sebelum dia tidak dapat menggunakan sihir lagi. ATK adalah statistik yang menunjukkan rata-rata nilai serangan yang dimiliki karakter, yaitu seberapa banyak dia dapat mengurangi HP lawan. Sedangkan DEF adalah seberapa banyak dia bisa mengurangi ATK yang dilakukan oleh lawan kepada karakter.

Tabel 3.2 Menu Pertarungan

Menu	Penjelasan
Lawan	Membuka menu bertarung yang menampilkan pilihan Serang,
Kabur	Keluar dari pertarungan. Pemain tidak akan memperoleh uang dari hasil bertarung. Pemain tidak bisa kabur apabila bertarung melawan bos.
Serang	Memilih lawan yang akan diserang oleh karakter.
Bertahan	Bertahan dari serangan musuh.
Item	Memilih <i>item</i> yang akan digunakan.
HP	Statistik yang menunjukkan seberapa banyak sisa poin kesehatan pemain sebelum KO.
MP	Statistik yang menunjukkan seberapa banyak sisa poin yang dimiliki untuk melakukan serangan sihir.

Quest

Quest adalah tugas yang harus diselesaikan oleh pemain agar dapat memperoleh imbalan dan atau melanjutkan cerita. *Quest* dalam gim ini juga difungsikan sebagai sarana bagi pemain untuk memperoleh dan mempelajari informasi berkenaan dengan tempat-tempat wisata yang tersedia.

Tabel 3.3 Daftar *Quest*

Quest	Penjelasan
Membangkitkan Kristal Pariwisata	<i>Quest</i> ini merupakan quest utama. Menjelajahi kerajaan untuk mencari tempat-tempat keramat yang merupakan perwakilan tempat-tempat wisata di Yogyakarta dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari master wisata mengenai informasi tempat wisata agar dapat membangkitkan kristal-kristal tersebut. <i>Quest</i> ini akan berada di berbagai tempat di Kerajaan, yaitu di lokasi-lokasi keramat di wilayah timur, tenggara, selatan, barat daya, dan utara. <i>Quest</i> ini bisa dimulai sejak dari awal permainan. Karakter yang terlibat adalah semua karakter yang bisa dimainkan oleh pemain.

	<i>Quest</i> ini merupakan jalan cerita utama yang menjembatani alur pemain dari awal permainan sampai menuju bos terakhir. <i>Quest</i> ini bertujuan untuk memotivasi pemain menjelajahi peta dunia dalam gim dan menyelesaikan cerita utama.
Mengambilkan batu pahatan milik pemahat.	Pemahat tebing di desa timur mengalami kesulitan karena dia tidak bisa pergi ke tebing breksi untuk memahat akibat adanya monster-monster sementara batu untuk memahatnya masih tertinggal di daerah tebing. Dia meminta tolong pada Pahlawan untuk mengambilkan batu pahatannya yang tertinggal tersebut. <i>Quest</i> ini akan berada di desa timur di wilayah Prambanan dan pemain harus mengambil batu pahatannya di daerah <i>dungeon</i> tebing breksi. <i>Quest</i> ini bisa dimulai apabila pemain berbicara dengan NPC yang merupakan si pemahat. Karakter yang terlibat adalah sang Pahlawan. <i>Quest</i> ini merupakan alat agar pemain dapat memahami latar belakang dari desa timur. <i>Quest</i> ini bertujuan untuk memotivasi pemain memperoleh dan mempelajari informasi mengenai tempat wisata Taman Tebing Breksi.
Menyelamatkan anak kecil yang terjebak di gua.	Seorang ibu di desa tenggara di wilayah Gunungkidul sedang panik karena anaknya lari bermain-main ke Gua Pindul dan terjebak di sana. Warga desa tidak berani menolong akibat adanya monster-monster, mereka meminta tolong pada kelompok Pahlawan untuk menyelamatkan si anak kecil. <i>Quest</i> ini akan berada di desa tenggara di wilayah Gunungkidul dan pemain harus mencari dan menyelamatkan anak kecil yang terjebak di dalam <i>dungeon</i> Gua Pindul. <i>Quest</i> ini bisa dimulai apabila pemain berbicara dengan NPC yang merupakan ibu yang sedang kebingungan. Karakter yang terlibat adalah sang Pahlawan dan Gadis Kesatria. <i>Quest</i> ini merupakan alat agar pemain dapat memahami latar belakang dari desa tenggara. <i>Quest</i> ini bertujuan untuk memotivasi pemain memperoleh dan mempelajari informasi mengenai tempat wisata Gua Pindul.
Mengalahkan monster yang menguasai mata air.	Para warga di desa selatan di wilayah Bantul sedang dalam kesulitan air karena sumber mata air terdekat mereka dikuasai

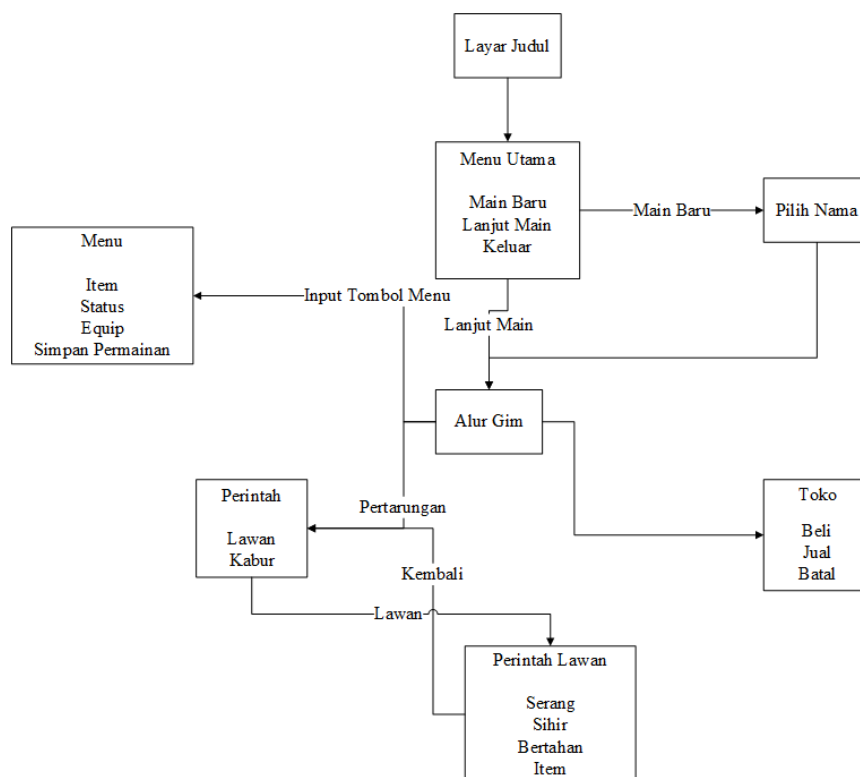
	oleh monster. Mereka meminta pertolongan kelompok Pahlawan untuk mengusir monster tersebut dan membuka kembali sumber mata air tersebut pada warga desa. <i>Quest</i> ini akan berada di desa selatan di wilayah Gunungkidul dan pemain harus mengalahkan monster yang menguasai sumber air di dalam <i>dungeon</i> Gumuk Pasir Parangkusumo. <i>Quest</i> ini bisa dimulai apabila pemain berbicara dengan NPC yang merupakan kepala desa. Karakter yang terlibat adalah sang Pahlawan, Gadis Kesatria, dan sang Penyihir. <i>Quest</i> ini merupakan alat agar pemain dapat memahami latar belakang dari desa selatan. <i>Quest</i> ini bertujuan untuk memotivasi pemain memperoleh dan mempelajari informasi mengenai tempat wisata Taman Gumuk Pasir Parangkusumo.
Membantu nelayan menangkap ikan.	Para warga di desa barat daya di wilayah Kulonprogo sedang dalam kesulitan karena mereka tidak bisa melaut dan menangkap ikan akibat serangan monster-monster laut. Para nelayan di desa barat meminta pertolongan kelompok pahlawan untuk membantu mereka menangkap ikan. <i>Quest</i> ini akan berada di desa barat daya di wilayah Kulonprogo dan pemain harus mengumpulkan 10 jaring ikan sambil menghadapi monster-monster di perairan Pantai Glagah. <i>Quest</i> ini bisa dimulai apabila pemain berbicara dengan NPC yang merupakan nelayan. Karakter yang terlibat adalah sang Pahlawan, Gadis Kesatria, dan sang Penyihir. <i>Quest</i> ini merupakan alat agar pemain dapat memahami latar belakang dari desa barat daya. <i>Quest</i> ini bertujuan untuk memotivasi pemain memperoleh dan mempelajari informasi mengenai tempat wisata Pantai Glagah Indah.
Menghabisi monster-monster yang mengepung desa.	Setelah mengetahui bahwa kelompok pahlawan telah membangkitkan kristal-kristal pariwisata, Raja Monster mengirimkan pasukan monster untuk mengepung desa barat dan menghancurkan kristal yang ada di tempat tersebut. Para pemain harus mengalahkan monster-monster yang mengepung desa tersebut untuk menyelamatkan desa.

	<i>Quest</i> ini akan berada di desa barat di wilayah Kulonprogo dan pemain harus mengalahkan 8 monster yang mengelilingi desa barat. <i>Quest</i> ini bisa dimulai setelah pemain membangkitkan kristal di Pantai Glagah dan menerima laporan dari Istana Kerajaan bahwa desa barat sedang dikepung oleh monster. Karakter yang terlibat adalah sang Pahlawan, Gadis Kesatria, dan sang Penyihir. <i>Quest</i> ini merupakan alat agar pemain dapat mengetahui cerita bagaimana sebenarnya latar belakang sang Pahlawan. <i>Quest</i> ini bertujuan untuk memotivasi pemain memperoleh dan mempelajari informasi mengenai tempat wisata Waduk Sermo.
Mencari master sihir yang berada di utara.	Setelah membangkitkan semua kristal, yang tersisa hanyalah tinggal kristal utara tetapi kristal utara telah dihancurkan oleh monster. Namun, mereka menerima kabar bahwa master wisata utara masih hidup dan selamat. Kelompok pahlawan pun memutuskan untuk mencari master wisata tersebut. <i>Quest</i> ini akan berada di hutan utara di wilayah Cangkringan dan pemain harus mencari dan menemukan master wisata di dalam <i>dungeon</i> tersebut. <i>Quest</i> ini bisa dimulai setelah pemain membangkitkan semua kristal yang ada. Karakter yang terlibat adalah sang Pahlawan, Gadis Kesatria, dan sang Penyihir. <i>Quest</i> ini merupakan alat agar pemain dapat mengetahui cerita bagaimana sang Pahlawan sudah memantapkan niat untuk menyelamatkan Kerajaan dari monster. <i>Quest</i> ini bertujuan untuk memotivasi pemain memperoleh dan mempelajari informasi mengenai tempat wisata The Lost World Castle.
Mengalahkan Raja Monster.	Semua kristal pariwisata telah dibangkitkan dan selubung sihir yang meliputi istana Raja Monster sudah hilang. Kini tinggal saatnya bagi pemain untuk masuk ke dalam istana monster dan mengalahkan Raja Monster. <i>Quest</i> ini akan berada di istana monster di wilayah Cangkringan dan pemain harus mencapai lantai teratas <i>dungeon</i> istana monster agar dapat berhadapan dengan Raja Monster.

	<i>Quest</i> ini bisa dimulai setelah pemain memusnahkan selubung sihir yang menyelubungi dunia monster. Karakter yang terlibat adalah sang Pahlawan, Gadis Kesatria, dan sang Penyihir. <i>Quest</i> ini merupakan cerita terakhir bagi pemain. <i>Quest</i> ini bertujuan untuk memotivasi pemain mengingat kembali informasi-informasi tempat wisata yang sudah dikunjunginya dan menyelesaikan gim.
--	---

Antarmuka

Antarmuka pengguna atau *user interface* akan menitikberatkan pada sistem berbasis teks. Dialog-dialog dan keterangan pada gim akan ditampilkan dalam bentuk teks dalam kotak yang telah disediakan, sehingga *gameplay* sebagian besar akan berfokus pada manajemen menu teks. Kelebihan dari sistem berbasis teks adalah, pemain dapat menggunakan daya imajinasi mereka untuk meningkatkan pengalaman keterlibatan dalam bermain.



Gambar 3.1 Diagram Alur Antarmuka Pada Gim

Alur Gim

Alur gim adalah alur tahapan-tahapan bermain yang menjadi inti dari gim. Alur gim bersifat perulangan dan merupakan pokok *gameplay* yang memiliki tantangan dan *reward* yang semakin meningkat.

a. Layar Judul

Menampilkan gambar latar dan judul gim, dalam layar ini ada menu pilihan untuk mulai main baru, melanjutkan permainan, atau keluar dari permainan.

b. *Overworld*

Layar yang menampilkan bagian terluar yang bisa dijelajahi oleh pemain yang memperlihatkan peta dari dunia dalam gim.

c. Pertarungan

Sesi bertarung antara pemain dengan musuh. Apabila pemain kalah, maka pemain akan dibawa ke layar *game over*. Sementara itu, apabila pemain menang, maka pemain akan dibawa ke layar tempat pemain sebelumnya berada.

d. *Game Over*

Layar yang menunjukkan bahwa permainan telah selesai karena pemain telah kalah dalam pertarungan. Setelah ini, pemain akan dibawa ke layar judul.

e. *Town*

Tempat NPC tinggal serta berisi toko dan quest.

f. Toko

Tempat membeli item dan senjata.

g. Mulai Quest

Memulai *quest*.

h. *Dungeon*

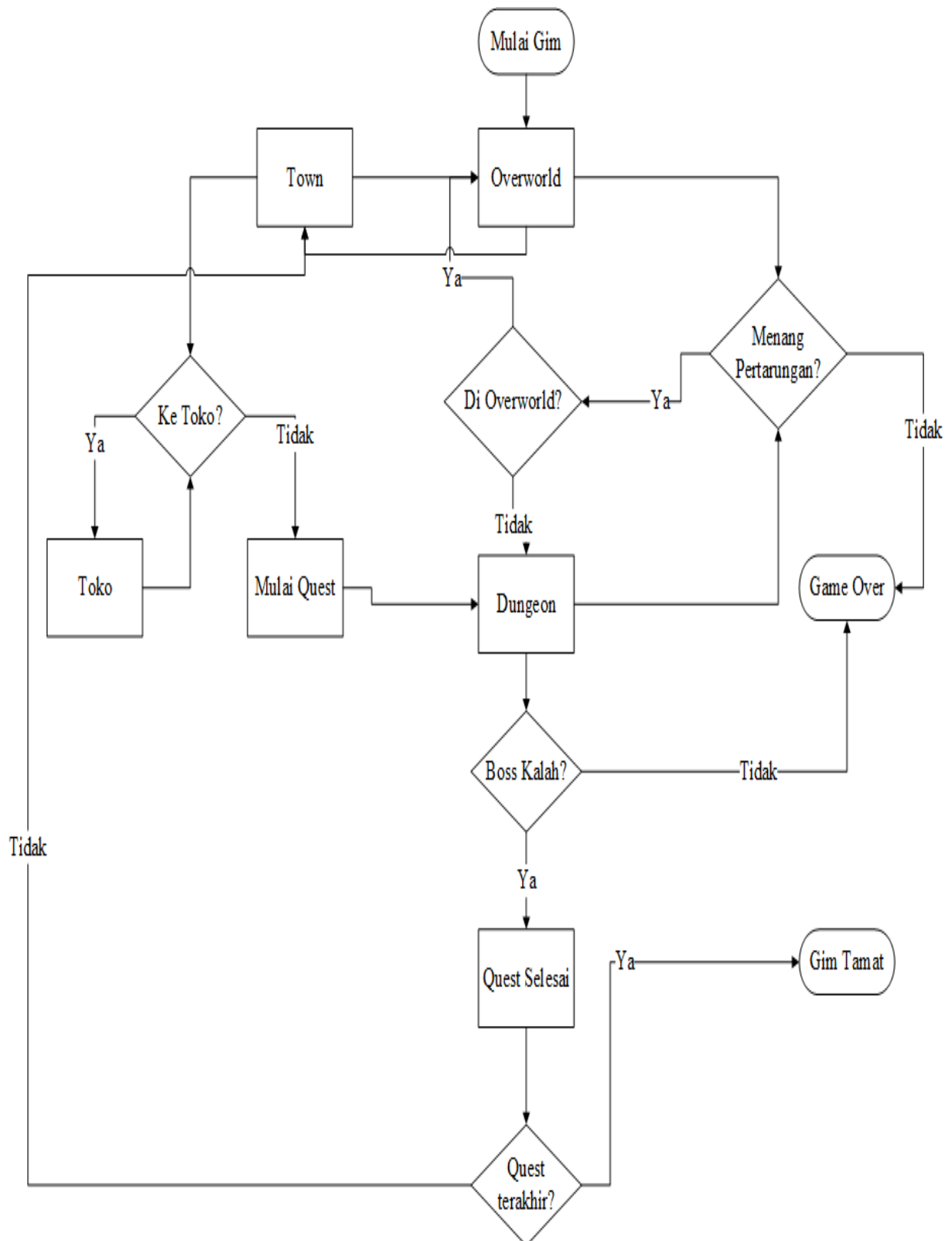
Tempat yang digunakan sebagai tantangan pemain untuk menyelesaikan *quest*.

i. Boss

Musuh terakhir di *dungeon* sebagai tantangan untuk menguji tingkat ketangkasan pemain.

j. Quest Selesai

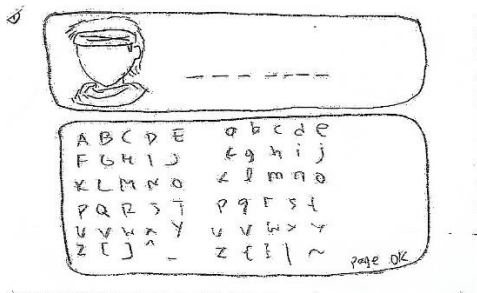
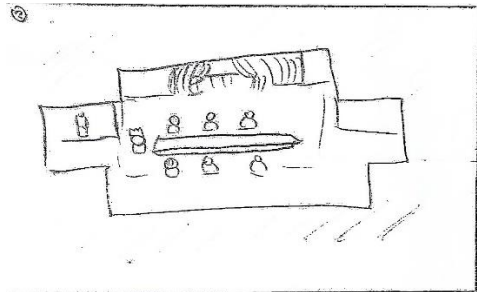
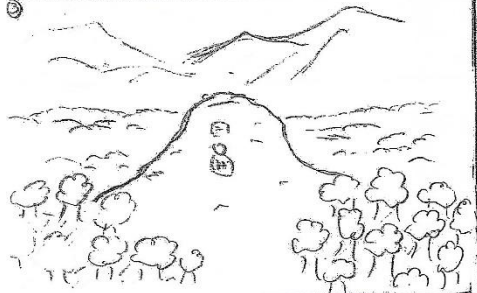
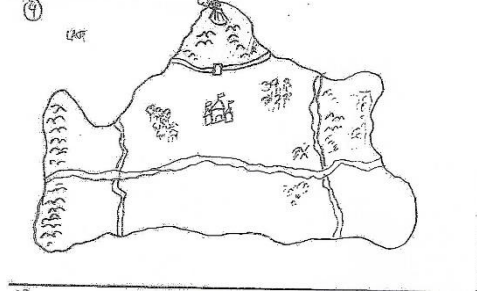
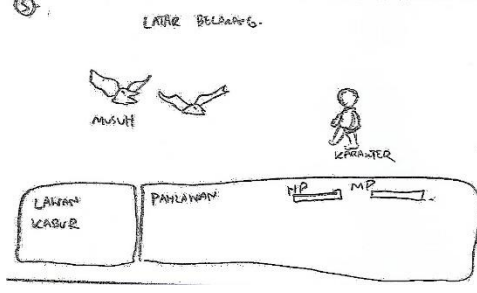
Tahapan terakhir dari alur gim. Apabila *quest* ini merupakan *quest* terakhir, maka permainan akan selesai, tetapi apabila *quest* ini bukan *quest* terakhir maka alur gim akan berulang lagi ke awal. Pada *Quest* biasa, pemain mendapat hadiah “Buku Informasi Tempat Wisata” yang berguna untuk membangkitkan kristal pariwisata.

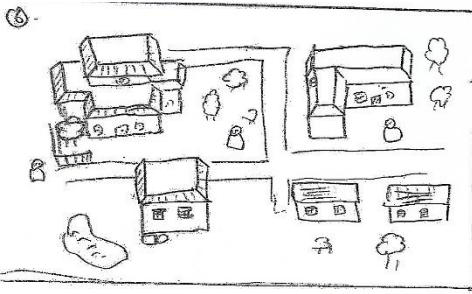
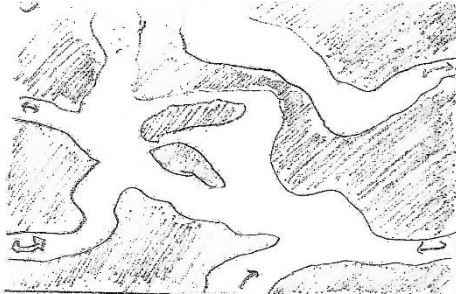
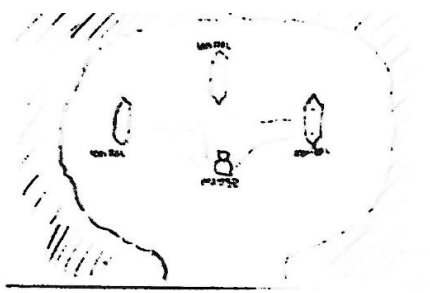
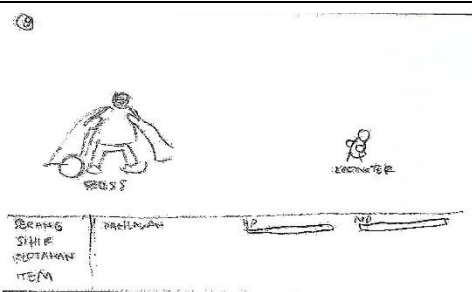


Gambar 3.2 Flowchart Alur Gim

Storyboard

Tabel 3.4 Storyboard

Nomor	Gambar	Deskripsi
1		Layar tempat pemain memasukkan nama Pahlawan. Lalu kalimat pembukaan yang berisi latar belakang cerita dari RPG. Kalimat pembukaan berupa tulisan yang bergerak secara vertikal dari bawah ke atas.
2		<i>Cutscene</i> pertemuan antara Raja dengan para menteri kerajaan membahas tentang bagaimana cara menyelamatkan kerajaan dan mengalahkan Raja Monster, yaitu mengadakan sayembara.
3		<i>Cutscene</i> Pahlawan sedang berada di depan makam orang tuanya yang meninggal akibat desanya diserang oleh monster.
4		Layar peta <i>overworld</i> tempat karakter pemain menjelajahi dunia RPG. Dalam <i>overworld</i> terdapat lokasi <i>town</i> dan <i>dungeon</i> yang bisa dimasuki oleh pemain. Apabila pemain pertama kali berada di <i>overworld</i> , pemain harus mengunjungi <i>town</i> untuk menerima <i>quest</i> .
5		Saat pemain menjelajahi <i>overworld</i> , secara acak pemain akan dibawa ke dalam tampilan gambar permainan tempat sesi pertarungan berlangsung. Apabila pemain menang, maka pemain akan kembali ke tempat semula, apabila pemain kalah, maka pemain akan dibawa ke layar <i>game over</i> .

6		Town adalah tempat pemain dapat mengunjungi toko ataupun bertemu NPC untuk memperoleh informasi dan <i>quest</i>. Setelah menerima <i>quest</i>, pemain dapat pergi ke dalam <i>dungeon</i> untuk menyelesaikan <i>quest</i>.
7		Di dalam <i>dungeon</i>, pemain dapat menjelajahi area ini untuk menyelesaikan <i>quest</i>, melawan monster atau bahkan melawan boss serta membangkitkan kristal yang berada di ujung <i>dungeon</i>.
8		Pemain membangkitkan kristal pariwisata yang ada di ujung <i>dungeon</i> untuk menyelesaikan <i>quest</i> utama dari gim setelah menjawab kuis dari master wisata mengenai tempat wisata di Yogyakarta.
9		Pemain bertarung melawan boss. Apabila ini merupakan boss terakhir, maka permainan akan selesai dan apabila boss ini bukan merupakan boss terakhir, maka alur gim akan mengulang lagi dari awal.
10		Apabila pemain kalah saat bertarung atau HP semua anggota <i>party</i> berada di nilai 0, maka pemain akan dibawa ke layar <i>game over</i>.

11		Layar permainan selesai akan berbeda apabila pemain menyelesaikan gim setelah membereskan <i>quest</i> utama dan mengalahkan boss terakhir.
----	---	---

Alur Gameplay Pengenalan Informasi Tempat Wisata

Pengenalan informasi tempat wisata pada RPG ini terpadukan dengan *quest-quest* dan ekonomi yang ada pada setiap desa di tiap wilayah timur, tenggara, selatan, barat daya, barat, dan utara yang mewakili 6 tempat wisata yang akan diperkenalkan pada pemain.

Tiap desa-desa tersebut berada di wilayah yang sesuai dengan nama daerah tempat wisata itu berada, misalnya pada wilayah selatan terdapat tempat wisata Gumuk Pasir, maka wilayah selatan di dalam gim disebut sebagai wilayah Parangkusumo untuk menyesuaikan dengan lokasi beradanya tempat wisata tersebut agar pemain lebih mudah mengingat informasi lokasi.

Apabila pemain ingin berinteraksi dengan toko-toko untuk membeli *item* atau senjata di sebuah desa, maka pemain harus terlebih dahulu menjawab sebuah pertanyaan acak mengenai informasi tempat wisata di desa tersebut sebelum memperoleh akses melakukan jual beli. Informasi-informasi tersebut dapat diperoleh dengan cara terus menjawab berulang-ulang sampai menemukan jawaban yang benar atau dari “Buku Informasi Tempat Wisata”.

Setiap kali pemain menyelesaikan *quest* desa, maka pemain akan mendapatkan hadiah “Buku Informasi Tempat Wisata” yang berisikan informasi dari tempat wisata pemain menyelesaikan *quest*. Buku ini berguna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari kuis yang diberikan oleh master wisata untuk membangkitkan kristal-kristal pariwisata.

Pada bagian akhir gim, untuk membantu mengalahkan bos terakhir, sang Raja Monster, maka pemain harus menjawab semua pertanyaan yang berkenaan dengan semua tempat-tempat wisata yang ada di dalam gim, semakin banyak pertanyaan yang dijawab dengan benar oleh pemain maka akan semakin tinggi bonus yang diperoleh oleh pemain.

3.2.6 Deskripsi Elemen Gim

Subbab ini berisikan penjelasan tentang rancangan yang lebih terperinci perihal elemen-elemen gim.

A. Item-item Gim

Item-item yang ada pada gim RPG Fantasi Wisata Yogyakarta adalah seperti pada Tabel 3.5 berikut. Terdiri dari nama *item*, penjelasan *item*, kegunaan *item*, dan jenis *item* tersebut.

Tabel 3.5 Daftar *Item*

Item	Penjelasan	Kegunaan	Jenis
Perban	Memulihkan 100 HP	Menyembuhkan 100 HP	Penyembuhan
Obat	Memulihkan 25% HP	Menyembuhkan 25% HP	Penyembuhan
Obat Sedang	Memulihkan 50% HP	Menyembuhkan 50% HP	Penyembuhan
Obat Tinggi	Memulihkan 75% HP	Menyembuhkan 75% HP	Penyembuhan
P3K	Membangkitkan KO dan memulihkan 25% HP	Membangkitkan KO dan memulihkan 25% HP	Penyembuhan
Jamu	Memulihkan 25 MP	Menyembuhkan 25 MP	Penyembuhan
Jamu Ekstra	Memulihkan 75 MP	Menyembuhkan 75 MP	Penyembuhan
Buku Tebing Breksi	Berisikan informasi mengenai taman Breksi	Menampilkan informasi Taman Breksi + foto	Item Kunci
Buku Gua Pindul	Berisikan informasi mengenai Gua Pindul	Menampilkan informasi Gua Pindul + foto	Item Kunci
Buku Gumuk Pasir	Berisikan informasi mengenai Gumuk Pasir	Menampilkan informasi Gumuk Pasir + foto	Item Kunci
Buku Pantai Glagah	Berisikan informasi mengenai Pantai Glagah	Menampilkan informasi Pantai Glagah + foto	Item Kunci
Buku Waduk Sermo	Berisikan informasi mengenai Waduk Sermo	Menampilkan informasi Waduk Sermo + foto	Item Kunci
Buku The Lost World Castle	Berisikan informasi mengenai The Lost World Castle	Menampilkan informasi The Lost World Castle + foto	Item Kunci
Peledak	Menyerang semua musuh dengan ledakan.	Mengurangi semua HP semua musuh sebanyak 50.	Penyerangan

Bom	Menyerang semua musuh dengan ledakan besar.	Mengurangi semua HP semua musuh sebanyak 150.	Penyerangan
Obat Herbal	Memulihkan status buruk.	Menyembuhkan semua status buruk.	Penyembuhan
Keris	Daya Serang + 5	ATK+5	Senjata Pahlawan
Pedang	Daya Serang + 10	ATK+10	Senjata Kesatria
Tongkat Sihir	Daya Serang Sihir + 5	MATK+5	Senjata Penyihir
Ikat Kepala	Daya Tahan + 5	DEF + 5	Topi Pahlawan
Topi Baja	Daya Tahan + 5	DEF + 5	Topi Kesatria
Topi Penyihir	Daya Tahan + 5	DEF + 5	Topi Penyihir
Baju Petualangan	Ketangkasan + 5	AGI+5	Baju Pahlawan
Zirah Kesatria	Daya Tahan + 10	DEF + 10	Baju Kesatria
Baju Penyihir	Daya Tahan Sihir + 5	MDEF + 5	Baju Penyihir
Keris Lv. 2	Daya Serang + 10	ATK+10	Senjata Pahlawan
Pedang Lv. 2	Daya Serang + 15	ATK+15	Senjata Kesatria
Tongkat Sihir Lv. 2	Daya Serang Sihir + 10	MATK+10	Senjata Penyihir
Ikat Kepala Lv. 2	Daya Tahan + 10	DEF + 10	Topi Pahlawan
Topi Baja Lv. 2	Daya Tahan + 10	DEF + 10	Topi Kesatria
Topi Penyihir Lv. 2	Daya Tahan + 10	DEF + 10	Topi Penyihir
Baju Petualangan Lv. 2	Ketangkasan + 10	AGI+10	Baju Pahlawan
Zirah Kesatria Lv. 2	Daya Tahan + 15	DEF + 15	Baju Kesatria

Baju Penyihir Lv. 2	Daya Tahan Sihir + 10	MDEF + 10	Baju Penyihir
Keris Lv. 3	Daya Serang + 15	ATK+15	Senjata Pahlawan
Pedang Lv. 3	Daya Serang + 20	ATK+20	Senjata Kesatria
Tongkat Sihir Lv. 3	Daya Serang Sihir + 15	MATK+15	Senjata Penyihir
Ikat Kepala Lv. 3	Daya Tahan + 15	DEF + 15	Topi Pahlawan
Topi Baja Lv. 3	Daya Tahan + 15	DEF + 15	Topi Kesatria
Topi Penyihir Lv. 3	Daya Tahan + 15	DEF + 15	Topi Penyihir
Baju Petualangan Lv. 3	Ketangkasan + 15	AGI+15	Baju Pahlawan
Zirah Kesatria Lv. 3	Daya Tahan + 20	DEF + 20	Baju Kesatria
Baju Penyihir Lv. 3	Daya Tahan Sihir + 15	MDEF + 15	Baju Penyihir

B. Monster

Daftar monster-monster yang terdapat pada gim ini dapat dilihat pada berikut. Tabel ini berisikan nama dan statistik yang dimiliki oleh monster-monster tersebut. Max HP adalah maksimal HP yang dimiliki oleh monster tersebut, AGI (Agility) adalah kecepatan dari monster tersebut, yang menentukan giliran dari monster tersebut saat pertarungan, EXP dan GOLD adalah poin yang diperoleh oleh pemain untuk meningkatkan level dan membeli item ketika pemain telah mengalahkan monster tersebut.

Tabel 3.6 Daftar Monster

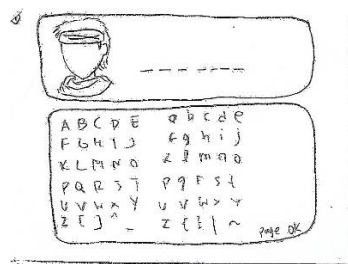
Nama	Max HP	ATK	AGI	EXP	GOLD
Kelelawar	45	40	30	15	40
Slime	40	35	30	15	40
Orc	400	90	50	15	40
Minotaur	450	95	55	120	190
Lebah	60	40	30	20	60
Kesatria Gelap	400	70	30	500	500
Tikus	90	60	40	30	90
Laba-laba	100	65	40	35	100
Monster Ogre	700	80	30	800	800
Ular	100	72	45	45	120
Kaljengking	110	75	40	45	120
Monster Behemoth	1000	95	30	1000	1000
Imp	200	80	50	70	200
Cockatrice	250	85	55	80	220
Monster Dragon	1600	100	50	1500	1500

Ubur-ubur	250	80	50	80	220
Sahuagin	300	85	55	90	260
Monster Irongiant	2000	120	50	1800	1800
Monster Death	2200	120	50	2000	2000
Raja Monster	3500	150	50	0	0

C. Map

Setup Nama

Setelah layar judul, pemain terlebih dahulu harus *menginput* namanya di pilihan *text box* nama untuk melanjutkan permainan. Nama *default* adalah “Sang Pahlawan” tetapi pemain dapat menggantinya dengan nama lain yang lebih disukainya sepanjang jumlah huruf nama tersebut tersedia.



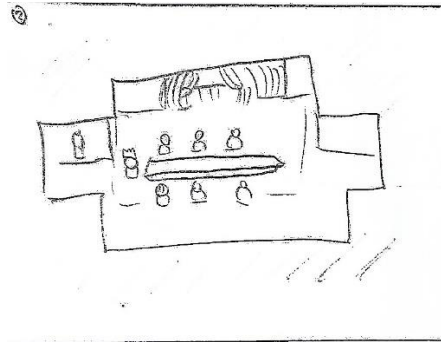
Gambar 3.3 Menu Setup Nama

Prolog

Layar menampilkan tulisan yang berisikan latar belakang cerita dari gim dalam bentuk tulisan bergulir yang bergerak secara vertikal dari bawah ke atas.

Scene Opening Istana Raja

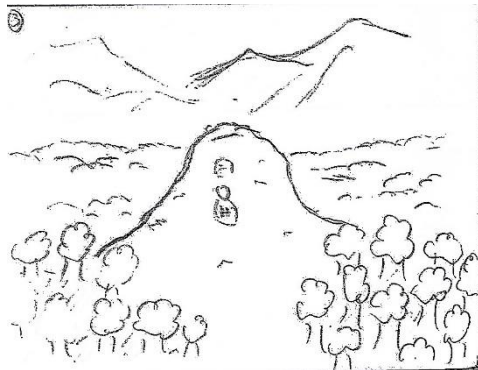
Pemain akan melihat *cutscene* Raja dan para menteri yang sedang mengadakan pertemuan di sebuah ruangan untuk membahas rencana bagaimana mengalahkan Raja Monster. *Map* ini hanya berisi dialog antara Raja dengan para menteri.



Gambar 3.4 *Cutscene* Istana Raja

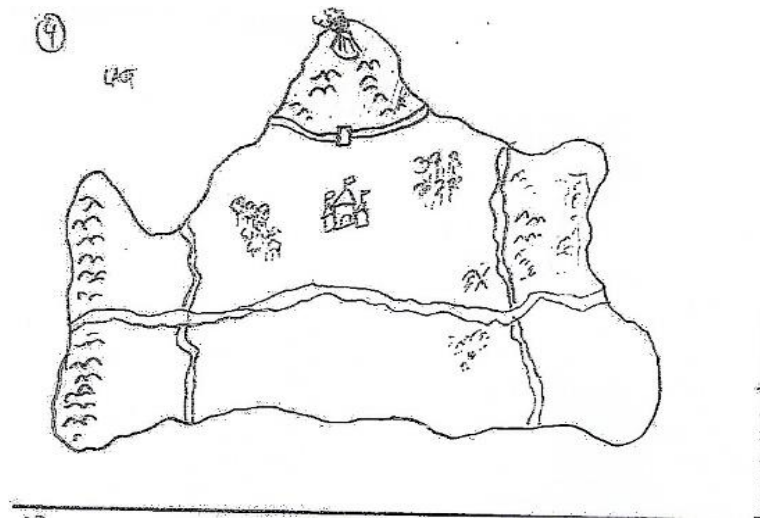
Scene Opening Tebing

Adegan kemudian berpindah ke karakter Sang Pahlawan yang sedang berdiri di depan nisan kuburan di sebuah tebing. Pada bagian ini pemain dapat mempelajari bagaimana untuk berinteraksi dengan objek dan menggerakkan karakter.



Gambar 3.5 *Cutscene* Tebing

Overworld



Gambar 3.6 Overworld

Area pada *overworld* dapat dibagi menjadi 8, yaitu area Istana Raja, timur, tenggara, selatan, barat daya, barat, utara, dan Istana Raja Monster. Setiap area-area tersebut memiliki *town*, *dungeon*, dan *troop* monster dengan jenisnya masing-masing. Setiap area dibatasi dengan sungai untuk membatasi gerak pemain agar pemain tidak dapat pergi ke tempat *quest* berikutnya sebelum menyelesaikan *quest* yang sudah ada sebelumnya. Sebelum dapat pergi ke area Istana Raja Monster, ada monster Death yang menghalangi jalan pemain dan apabila ingin melanjutkan permainan maka pemain harus mengalahkan monster tersebut. *Daftar* monster yang terdapat pada *overworld* dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Daftar Monster *Overworld*

Area	Monster
Area Istana Raja	Kelelawar, Slime.
Area Timur	Kelelawar, Slime.
Area Tenggara	Kelelawar, Slime, Tikus, Laba-laba.
Area Selatan	Tikus, Laba-laba.
Area Barat Daya	Imp, Cockatrice
Area Barat	Imp, Cockatrice

Sedangkan untuk daftar lokasi-lokasi yang terdapat pada masing-masing area di *overworld* dapat dilihat seperti pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Daftar Lokasi di *Overworld*

Area	Lokasi
Area Istana Raja	<i>Town</i> Istana Raja
Area Timur	<i>Town</i> Desa Timur, <i>Dungeon</i> Tebing Breksi
Area Tenggara	<i>Town</i> Desa Tenggara, <i>Dungeon</i> Gua Pindul
Area Selatan	<i>Town</i> Desa Selatan, <i>Dungeon</i> Gumuk Pasir
Area Barat Daya	<i>Town</i> Desa Barat Daya, <i>Dungeon</i> Pantai Glagah
Area Barat	<i>Town</i> Desa Barat, <i>Dungeon</i> Waduk Sermo

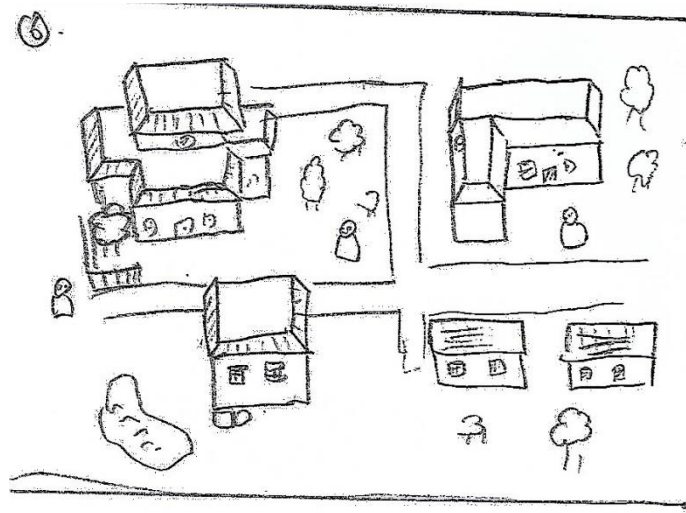
Istana Raja

Istana Raja dibagi menjadi dua bagian, yaitu istana raja bagian luar dan bagian dalam. Bagian luar menampilkan tembok istana dan bangunan istana yang menjulang tinggi. Di sekeliling istana terdapat aliran air. Pemain hanya dapat bergerak dari gerbang istana sampai ke pintu masuk istana yang dijaga oleh dua NPC penjaga.

Di dalam istana Raja akan ada NPC-NPC prajurit dan toko yang menjual semua item yang ada di dalam gim. Pada bagian dalam istana, pemain dapat berbicara dengan Raja untuk memulai *quest* pertama mereka.

Desa Timur

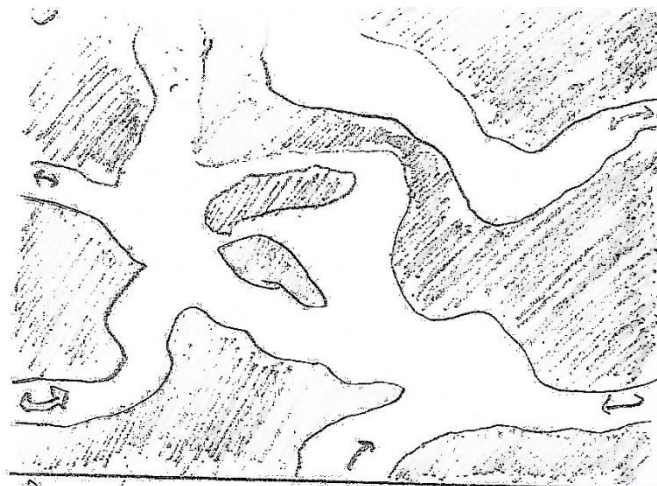
Saat memasuki Desa Timur, pemain akan mendapatkan petunjuk untuk memulihkan HP dan MP dengan menggunakan api unggun yang ada di dekat karakter pemain. Di desa ini terdapat NPC yang memberikan sedikit informasi mengenai Desa Timur dan Tebing Breksi kepada pemain. Terdapat juga rumah tempat tinggal Pak Pemahat yang akan memberikan *quest* dan toko yang menjual *item* kepada pemain.



Gambar 3.7 Desa Timur

Tebing Breksi

Tebing Breksi adalah sebuah *dungeon* dengan jalan sempit berliku-liku yang dikelilingi oleh tebing. Pemain mengikuti terus jalan ini sambil menghadapi monster-monster yang muncul secara acak hingga tiba di ujung *dungeon*. Di ujung *dungeon*, tepat sebelum keluar dari *dungeon* Tebing Breksi, akan ada jalur bagi pemain untuk menuju ke tempat kristal dan master wisata. Monster yang ada di Tebing Breksi adalah Lebah, Kelelawar, dan Slime.

Gambar 3.8 *Dungeon* Tebing Breksi

Desa Tenggara

Desa biasa yang terdiri dari beberapa bangunan, bangunan yang bisa dimasuki hanya bangunan toko. Terdapat api unggun juga untuk tempat memulihkan HP dan MP pemain. Di desa ini terdapat beberapa NPC dan NPC utama yang memberikan *quest* menyelamatkan anak kecil kepada pemain.

Gua Pindul

Gua Pindul adalah sebuah *dungeon* dengan jalan sempit berliku-liku yang dikelilingi oleh dinding gua. Di gua ini terdapat NPC anak kecil di salah satu pojok gua untuk menyelesaikan *quest* menyelamatkan anak kecil. Di ujung *dungeon* Gua Pindul terdapat tempat kristal dan master wisata. Monster yang ada di Gua Pindul adalah Tikus dan Laba-laba.

Desa Selatan

Desa ini memiliki nuansa padang pasir dengan bangunan-bangunan yang berwarna kelabu karena tertutup pasir. Di desa ini terdapat toko dan beberapa NPC serta api unggun untuk memulihkan HP dan MP pemain. NPC kepala desa akan memberikan *quest* kepada pemain.

Gumuk Pasir

Gumuk Pasir adalah sebuah *dungeon* dengan nuansa padang pasir, meskipun padang pasir tetapi bentuk jalur jalannya tidak jauh berbeda dengan *dungeon-dungeon* sebelumnya. Di ujung *dungeon* terdapat area kristal dan master wisata. Di salah satu pojok *map* terdapat sebuah oasis yang diduduki oleh monster Behemoth. Selain itu, *random encounter* yang ada di Gumuk Pasir ini adalah Ular dan Kalajengking.

Desa Barat Daya

Desa ini memiliki nuansa pantai dengan bagian selatannya dibatasi oleh bibir pantai dan lautan lepas. Terdapat beberapa bangunan sebagai hiasan *map*, tetapi yang bisa dimasuki hanya satu toko yang menjual *item* senjata, terdapat juga api unggun untuk tempat memulihkan HP dan MP bagi pemain. Di pantai terdapat dermaga tempat NPC nelayan yang akan memberikan *quest* dan perahu yang dapat dinaiki oleh pemain.

Pantai Glagah

Pantai Glagah tersambung langsung dengan Desa Barat Daya, satu bagian merupakan pantai tempat area kristal dan master wisata dengan *tileset* pantai serta satu bagian lainnya merupakan area laut. Di area laut terdapat *random enocunter* dengan monster Ubur-ubur dan Sahuagin. Di area laut ini juga terdapat *event-event* mengambil ikan sebagai tugas *quest* yang harus diselesaikan oleh pemain.

Desa Barat

Desa biasa seperti desa timur tetapi memiliki keunikan dengan pemain hanya bisa berkeliling di luar tembok desa apabila pemain belum menyelesaikan *quest* mengalahkan monster yang mengepung desa. Apabila pemain berhasil menyelesaikan *quest*, maka daerah luar tembok ini tidak dapat dilalui kembali. Di desa ini terdapat NPC-NPC yang memberikan sedikit informasi mengenai Waduk Sermo dan desa tersebut.

Waduk Sermo

Dungeon ini berbentuk danau dengan jembatan kayu yang memanjang di tengah danau tersebut. Di ujung jembatan tersebut menunggu Monster Irongiant yang menghalangi jalan sebelum ke area kristal. Di *dungeon* ini tidak terdapat *random encounter* monster yang akan menghadang pemain.

Desa Utara

Desa utara sebenarnya merupakan *dungeon* dengan *random encounter* monster yang dapat menghadang pemain. *Dungeon* ini berbentuk desa yang berada dalam keadaan porak poranda akibat serangan monster. Di tempat ini tidak terdapat area kristal, namun Master Wisata berada di salah satu sudut Desa Utara yang harus dicari oleh pemain. Monster yang berada di tempat ini adalah Orc dan Minotaur.

Istana Raja Monster

Istana Raja Monster terbagi menjadi 4 area, yaitu area luar, area lantai 1, lantai 2, dan lantai 3. Pada area luar menunjukkan jalan menuju ke istana Raja Monster yang memperlihatkan bangunan istana dari luar sehingga memberikan kesan mengintimidasi bagi pemain. Pada lantai-lantai berikutnya merupakan jalur *dungeon* dengan lorong-lorong berliku tapi dengan nuansa istana jahat yang menandakan bahwa pemain sedang berada di istana Raja

Monster. Di lantai 3 akan terdapat api unggun sebelum pemain berhadapan dengan Raja Monster yang menunggu di ruang tahta. Monster yang berada di tempat ini adalah semua monster *random encounter* yang ada di gim.

D. Pengenalan Wisata

Pengenalan wisata dilakukan dengan cara penyampaian melalui *item-item* kunci “Buku Informasi Tempat Wisata” dan kuis-kuis di toko dan Master Wisata. Pada subbab ini akan menerangkan isi informasi yang disampaikan kepada pemain melalui *item-item* tersebut.

Buku Informasi Tebing Breksi

Tebing Breksi merupakan tempat wisata yang dibuka sejak tahun 2015. Tebing yang merupakan bongkahan batu ini dulunya merupakan lokasi pertambangan yang sekarang dikembangkan menjadi objek wisata. Taman Tebing Breksi secara administrasi terletak di desa Nglengkong, Sambirejo, Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk masuk ke area wisata Taman Tebing Breksi, pengunjung belum dikenakan biaya retribusi, hanya cukup membayar biaya parkir Rp. 2.000 untuk motor dan Rp. 5.000 untuk mobil.

Tebing ini sejatinya sudah terbentuk jutaan tahun lalu, namun karena aktivitas penambangan berubah menjadi memiliki ornamen pahatan. Selain itu, bekas penambangan juga membuka penampang dinding tebing sehingga terlihat struktur batuan yang bersusun seperti kue lapis yang menjadi keindahan tersendiri yang membuat para pengunjung berfoto dengan latar belakang tebing breksi.

Buku Informasi Gua Pindul

Gua Pindul adalah objek wisata berupa gua yang terletak di Desa Bejiharjo, Kecamatan Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul. Gua Pindul dikenal karena cara menyusuri gua yang dilakukan dengan menaiki ban pelampung di atas aliran sungai bawah tanah di dalam gua, kegiatan ini dikenal dengan istilah cave tubing.

Gua Pindul merupakan satu dari rangkaian tujuh gua yang dialiri sungai bawah tanah di daerah Bejiharjo. Gua ini memiliki panjang sekitar 300 m, lebar 5 m, jarak permukaan air dengan atap gua 4 m, dan kedalaman air sekitar 5 m. Penelusuran Gua Pindul memakan waktu kurang lebih selama satu jam. Objek wisata Gua Pindul diresmikan pada 10 Oktober 2010.

Buku Informasi Gumuk Pasir

Taman Gumuk Pasir adalah lokasi wisata yang terletak di sebelah barat Pantai Parangtritis, Bantul, Yogyakarta. Tepatnya di Jalan Pantai Parangkusumo, Parangtritis, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul. Gumuk pasir adalah medan pasir dengan ukiran dan gundukan-gundukan pasir dengan berbagai bentuk dan ukuran. Gumuk itu sendiri berasal dari bahasa Jawa yang artinya adalah gundukan. Jadi, Gumuk Pasir adalah gundukan-gundukan pasir yang terhampar luas.

Gumuk Pasir di Jogja merupakan hasil material vulkanik Gunung Merapi yang terbawa arus Sungai Progo dan Sungai Opak yang kemudian mengendap. Endapan itu terus menerus dihantam oleh ombak. Pada saat itulah butiran pasir terbawa oleh angin dan terhempas membentuk gundukan-gundukan pasir.

Buku Informasi Pantai Glagah

Pantai Glagah adalah sebuah objek wisata pantai yang terletak di Kecamatan Temon, Kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pasca dibuatnya tanggul atau dikenal dengan nama sea wall, pengunjung yang sudah berkunjung ke laguna dapat berjalan ke arah selatan hingga mencapai bibir laut. Kawasan Pantai Glagah terdapat laguna yang membagi dua lokasi. Pertama, lokasi yang masih ditumbuhi oleh beberapa tumbuhan pantai serta rerumputan. Kedua, lokasi gundukan pasir yang langsung berbatasan dengan lautan. Pantai ini menawarkan objek wisata yang beragam, mulai dari pantai, danau buatan, sungai, kebun buah naga, dan sebagainya

Buku Informasi Waduk Sermo

Waduk Sermo Kulonprogo berada di kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta, dekat dengan objek wisata alam Kalibiru. Waduk ini diresmikan oleh Presiden Soeharto pada tanggal 20 November 1996 dengan membendung Kali Ngrancah dengan biaya pembangunan mencapai Rp 22 miliar dan diselesaikan dalam waktu dua tahun delapan bulan.

Waduk Sermo dimanfaatkan sebagai sumber air bersih oleh Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) dan untuk air irigasi yang mengairi sawah di daerah Wates dan sekitarnya. Terkadang lokasi waduk ini digunakan untuk lomba dayung, dan untuk pelatihan Akademi Angkatan Udara (AAU), objek diskusi evaluasi geologi teknik dan kerentanan gerak tanah, perkemahan, serta tempat wisata.

Buku Informasi Merapi Park The World Landmarks

Merapi Park The Work Landmarks adalah destinasi wisata yang berada di kawasan wisata Merapi dengan menampilkan bangunan landmarks dunia yang terkenal. Merapi Park The World Landmarks berada di Jl. Kaliurang Km. 25, Desa Hargobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Tiket masuk seharga Rp 15.000,00 per orang dengan tarif parkir 2.000 per kendaraan dan buka dari jam 09.00 WIB – 16.30 WIB. Merapi Park The World Landmarks resmi dibuka pada tahun 2017.

The World Landmarks adalah bagian dari wisata di daerah Merapi Park yang memang didesain khusus untuk pemburu foto dan pencinta seni fotografi dengan latar bangunan atau objek unik dari berbagai belahan dunia.

Merapi Park The World Landmarks menampilkan banyak desain bangunan-bangunan berdasarkan landmark dunia seperti Menara Miring Pisa, Big Ben, Menara Eiffel, Patung Liberty, Kincir Angin Belanda, dan Pagoda. Selain landmark, di area The World Landmarks terdapat beberapa pohon pinus dan hiasan bunga. Fasilitas yang tersedia yaitu seperti area parkir, toilet, mushola, minimarket, kafe dan gazebo.

3.3 Perancangan Pengujian *Playtest*

Playtesting adalah suatu cara untuk menguji sebuah gim berdasarkan kualitas subjektif seperti unsur keseimbangan *gim*, tingkat kesulitan, dan faktor kesenangan. *Playtesting* kemudian menghasilkan saran dan timbal balik yang dapat digunakan oleh perancang gim untuk mengetahui letak kekurangan dan kelebihan dari sebuah rancangan gim yang telah dibangun (Schultz, Bryant, & Langdell, 2005).

Pengujian kali ini memperhatikan pada dua aspek yaitu aspek edukasi atau penyampaian informasi yang disampaikan pada pemain dan interaktivitas yaitu interaksi antara pemain dengan gim. Dalam penelitian ini, gim ditujukan kepada responden yang berasal dari kalangan penggemar gim jenis RPG.

Adapun skala yang digunakan dalam pengujian kali ini adalah skala penilaian. Skala yang digunakan memiliki lima pilihan, yaitu TS (Tidak Setuju), KS (Kurang Setuju), C (Cukup), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju). Perihal bobot dari masing-masing pilihan skala dan perancangan kuesioner *playtesting* dapat dilihat pada Tabel 3.9 dan Tabel 3.10.

Tabel 3.9 Skor Pilihan Skala

Pilihan Skala	Skor
TS	1
KS	2
C	3
S	4
SS	5

Tabel 3.10 Perancangan *Playtesting*

Aspek	No	Pernyataan
Penyampaian Informasi	1.	Saya mendapatkan informasi baru terkait Tebing Breksi dari gim ini.
	2.	Saya mendapatkan informasi baru terkait Gua Pindul dari gim ini.
	3.	Saya mendapatkan informasi baru terkait Gumuk Pasir dari gim ini.
	4.	Saya mendapatkan informasi baru terkait Pantai Glagah dari gim ini.
	5.	Saya mendapatkan informasi baru terkait Waduk Sermo dari gim ini.
	6.	Saya mendapatkan informasi baru terkait Merapi Park dari gim ini.
	7.	Saya mudah mengingat tempat-tempat wisata yang digunakan dalam gim ini.
	8.	Saya dapat mengikuti dan memahami cerita dari gim ini dengan baik.
	9.	Belajar sesuatu yang baru dengan menggunakan RPG terasa menyenangkan.
	10.	Saya ingin memainkan RPG dengan tema wisata lainnya.
Interaktivitas	11.	Tampilan <i>interface</i> dari gim ini jelas dan mudah untuk dimengerti.

	12.	Sistem permainan atau cara bermain dalam gim ini mudah untuk dipahami.
	13.	<i>Control</i> atau kendali dalam gim mudah untuk dijalankan.
	14.	Aktivitas dalam gim tidak membosankan atau melelahkan.
	15.	Pengenalan tempat-tempat wisata Yogyakarta dalam gim ini menyenangkan untuk dipelajari.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Aset Gim

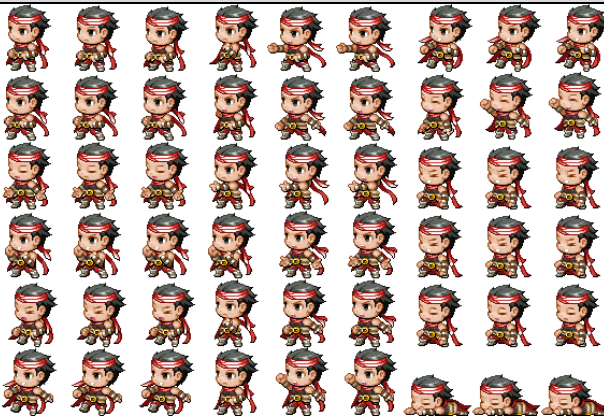
Penguraian hasil implementasi dan pembahasan dari aset-aset yang diperlukan untuk dipergunakan dalam gim sesuai dengan konseptualisasi yang sudah dirancang dalam dokumentasi rancang gim.

4.1.1 Aset Karakter

Aset-aset dari karakter-karakter yang akan ditampilkan dalam gim seperti yang sudah disebutkan dalam dokumentasi rancang gim. Aset terdiri dari gambar wajah, *sprite* untuk tampilan karakter dalam map, dan *sprite* untuk tampilan saat karakter dalam pertarungan yang disebut *battler*. Beberapa karakter hanya memiliki aset tertentu sementara beberapa karakter lain memiliki semuanya, misalnya karakter NPC manusia hanya memiliki aset wajah dan *sprite* saja dan NPC monster hanya memiliki aset *battler* saja.

Sang Pahlawan

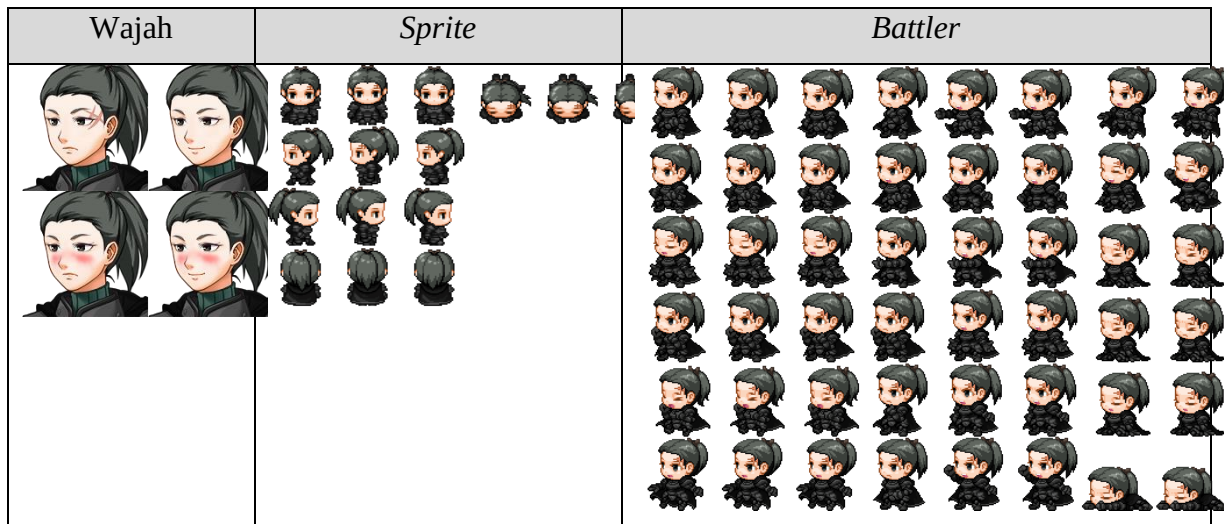
Sang Pahlawan adalah tokoh utama yang dikendalikan oleh pemain sejak dari awal permainan. Sang pahlawan memiliki aset wajah, *sprite*, dan *battler*. Detil aset karakter Sang Pahlawan dapat dilihat pada Gambar 4.1.

Wajah	Sprite	Battler
		

Gambar 4.1 Aset Karakter Sang Pahlawan

Gadis Kesatria

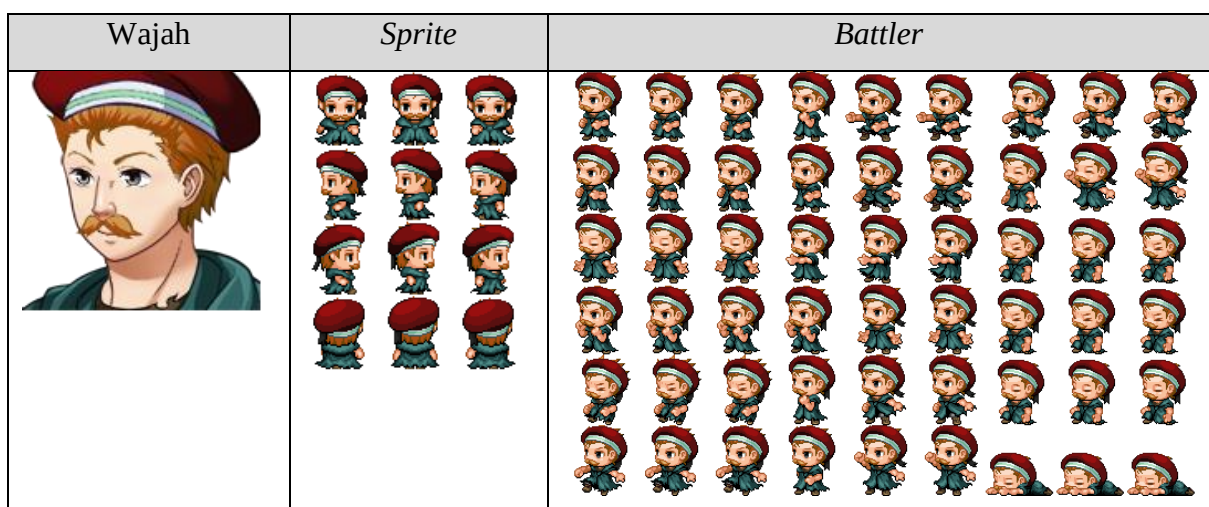
Gadis Kesatria adalah tokoh kedua yang bergabung dengan kelompok Sang Pahlawan. Dia bergabung setelah dikalahkan sebagai Kesatria Gelap dan baju zirahnya dihancurkan oleh Sang Pahlawan. Gadis Kesatria memiliki aset wajah, *sprite*, dan *battler*. Detil aset Gadis Kesatria dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Aset Karakter Gadis Kesatria

Penyihir

Sang Penyihir adalah karakter ketiga yang bergabung dengan kelompok pahlawan. Sang penyihir memiliki aset wajah, *sprite*, dan *battler*. Detil aset karakter penyihir dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Aset Karakter Penyihir

Raja

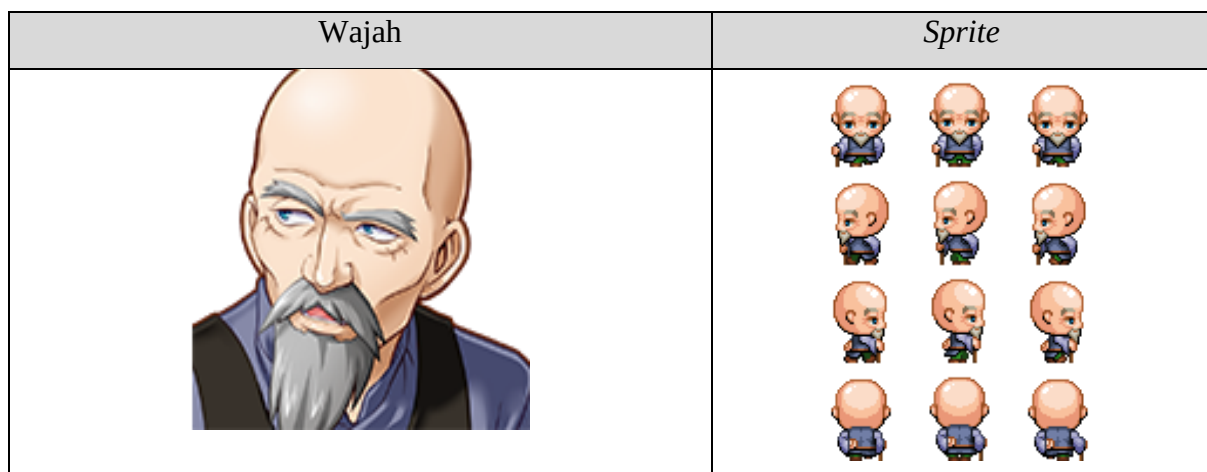
Raja adalah kepala negara Kerajaan yang memimpin Kerajaan. Raja adalah raja yang bijak dan memimpin dengan adil. Raja memiliki aset wajah dan *sprite*. Detil aset karakter Raja dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Aset Karakter Raja

Master Wisata

Master Wisata adalah para tetua penyihir yang menjaga dan melindungi kristal-kristal pariwisata dari serangan monster. Master wisata memiliki aset wajah dan *sprite*. Detil aset Master Wisata dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Aset Karakter Master Wisata

Kesatria Gelap

Kesatria Gelap sebenarnya adalah Gadis Kesatria yang memakai zirah kegelapan. Zirah yang dipakainya memiliki efek mengendalikan pikiran sehingga membuat pikirannya dicuci otak untuk menjadi anak buah Raja Monster. Memiliki aset wajah, *sprite*, dan *battler*. Detil aset Kesatria Gelap dapat dilihat pada Gambar 4.6.

Wajah	Sprite	Battler
		

Gambar 4.6 Aset Karakter Kesatria Gelap

Monster Ogre

Monster Ogre adalah salah satu panglima pasukan Raja Monster yang berbentuk seperti manusia raksasa yang buas. Monster *ogre* hanya memiliki aset *battler*. Detil aset Monster Ogre dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Aset Karakter Monster Ogre

Monster Behemoth

Monster Behemoth adalah salah satu monster besar di pasukan Raja Monster. Monster Behemoth hanya memiliki aset *battler*. Detil aset Monster Behemoth dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Aset Karakter Monster Behemoth

Monster Dragon

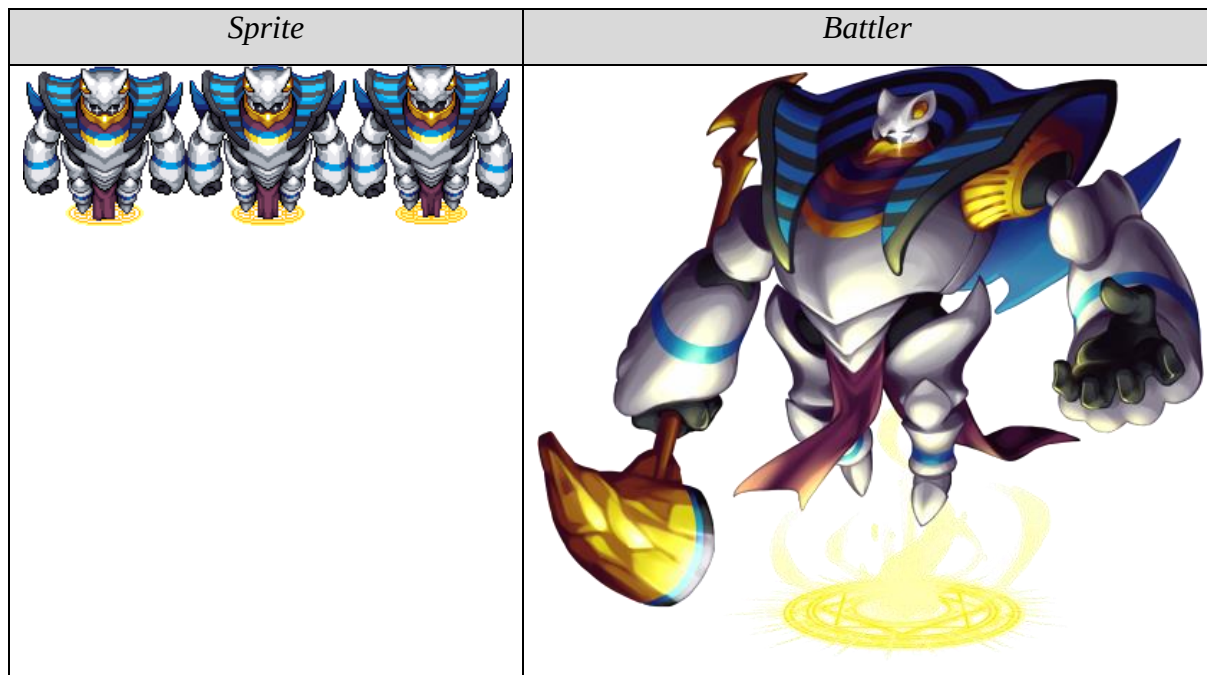
Monster Dragon adalah salah satu panglima Raja Monster yang berwujud naga dan berkuasa di lautan. Monster Dragon hanya memiliki aset *battler*. Detil aset Monster Dragon dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Aset Karakter Monster Dragon

Monster Irongiant

Monster Irongiant adalah panglima Raja Monster yang terkuat kedua setelah Monster Demon. Monster Irongiant memiliki aset *sprite* dan *battler*. Detil aset Monster Irongiant dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Aset Karakter Monster Irongiant

Monster Demon

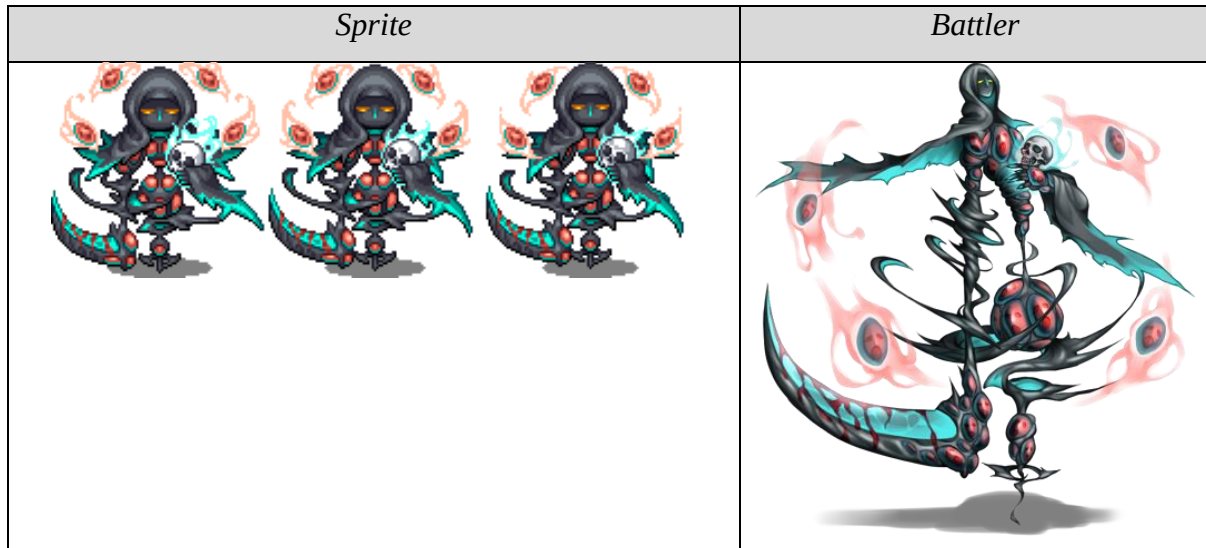
Monster Demon adalah panglima Raja Monster yang terkuat. Monster Demon hanya memiliki aset *sprite*. Detil aset Monster Demon dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Aset Karakter Monster Demon

Monster Death

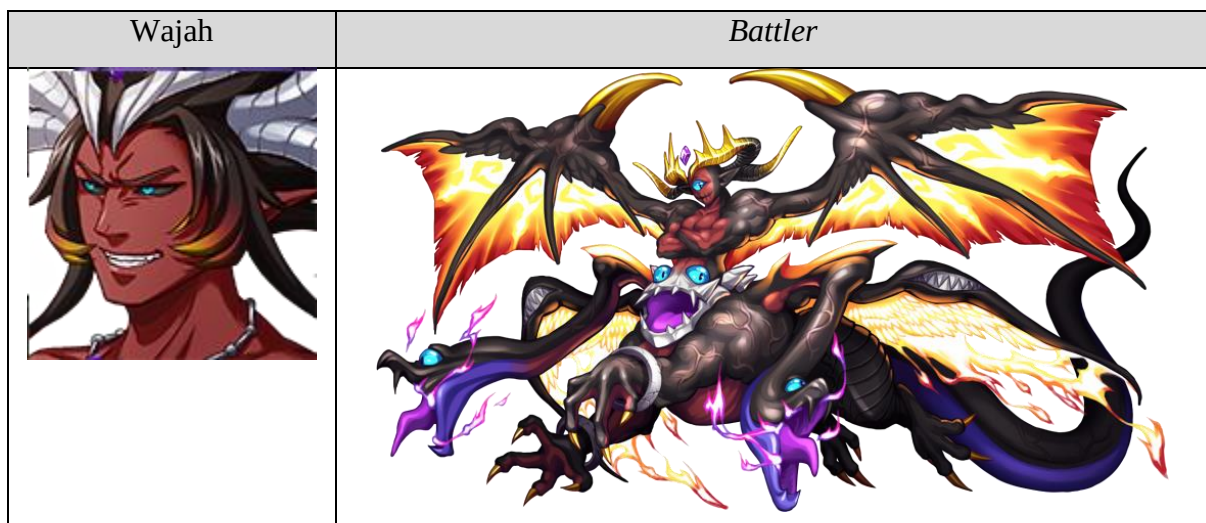
Monster Death adalah bawahan Raja Monster yang menjaga gerbang masuk ke dunia monster. Monster Death memiliki aset *sprite* dan *battler*. Detil aset Monster Death dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Aset Karakter Monster Death

Raja Monster

Raja Monster adalah pemimpin dari semua monster yang ada di dunia monster. Raja Monster memiliki aset wajah dan *battler*. Detil aset Raja Monster dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Aset Karakter Raja Monster

4.1.2 Aset Monster

Aset monster menunjukkan aset-aset yang digunakan untuk menunjukkan monster-monster yang terdapat dalam gim saat *random encounter* dengan pemain ketika pemain menjelajahi peta. Aset monster hanya terdiri dari aset *battler*. Detil daftar aset dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Daftar Aset Monster

Nama	Aset Battler
Kelelawar	
Slime	
Lebah	
Tikus	
Laba-laba	

Ular	
Kalajengking	
Imp	
Cockatrice	
Ubur-ubur	
Sahuagin	

Orc	
Minotaur	

4.1.3 Aset Dunia Gim

Aset dunia gim berisikan peta-peta dunia yang disebut *Map* yang merupakan tempat karakter pemain bergerak dan berinteraksi dengan objek-objek dalam gim. *Map* tersebut terbentuk dari *tileset* atau kumpulan potongan-potongan gambar kecil yang membentuk satu kesatuan gambar besar

Map Dunia Gim (Overworld)

Overworld yaitu peta dunia tempat lokasi-lokasi seperti desa, tebing, lautan, dan lain sebagainya berada. Pemain pertama akan memulai permainan di daerah pegunungan di sebelah utara Istana Raja, kemudian pemain harus mengunjungi istana Raja (A) untuk memulai *quest* membangkitkan kristal. Setelah itu, pemain mengunjungi desa dan *dungeon* yang secara bertahap ada di daerah B, C, D, E, F, hingga G dan menyelesaikan *quest* yang ada di sana satu persatu sampai kemudian akhirnya pergi ke *dungeon* terakhir yang berada di daerah H. Detil *Map Dunia Gim* dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 *Map Dunia Gim*

Legenda

- A : Istana Raja
- B : Desa Timur dan *dungeon* Tebing Breksi
- C : Desa Tenggara dan *dungeon* Gua Pindul
- D : Desa Selatan dan *dungeon* Gumuk Pasir
- E : Desa Barat Daya dan *dungeon* Pantai Glagah
- F : Desa Barat dan *dungeon* Waduk Sermo
- G : Desa Utara
- H : Istana Raja Monster

Map Luar Istana Raja

Map bagian luar istana Raja. Terdiri dari bangunan istana yang dikelilingi tembok dan istana air, pemain hanya dapat bergerak dari depan gerbang menuju ke pintu masuk istana yang dijaga oleh dua NPC penjaga. Pemain masuk ke dalam istana apabila ingin bertemu dengan Raja. Detil *Map* Luar Istana Raja dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 *Map* Luar Istana Raja

Map Dalam Istana Raja

Map bagian dalam istana Raja. Terdiri dari beberapa ruangan yang diisi oleh beberapa NPC penjaga, di tengah peta adalah ruangan tahta raja tempat NPC Raja berada. Pada bagian tenggara peta terdapat ruangan untuk beristirahat dan memulihkan status bagi pemain. Pemain berbicara pada NPC Raja untuk memulai *quest* sayembara membangkitkan kristal. Detil *Map* Dalam Istana Raja dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 *Map* Dalam Istana Raja

Map Desa Timur

Map yang berisikan seluruh bagian dari tempat Desa timur. Terdiri dari beberapa bangunan yang bersifat hiasan semata, yang bisa dimasuki oleh pemain hanya ada dua yaitu kedua bangunan yang ada di utara, yaitu tempat NPC bapak pemahat tempat memberi *quest* dan bangunan toko. Detil *Map* dapat dilihat pada Gambar 4.17.



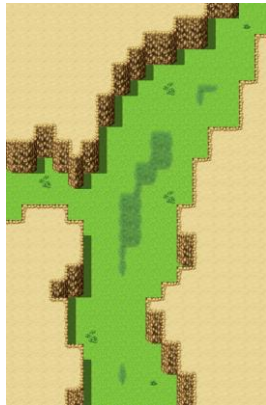
Gambar 4.17 *Map* Desa Timur

Map Dungeon Tebing Breksi

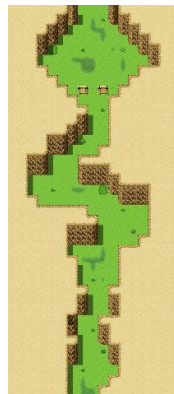
Map yang menampilkan *dungeon* atau tempat berbentuk labirin yang berisikan monster yang mewakilkan Tebing Breksi dalam gim. Terdiri dari tiga bagian peta, setelah berada di *map* 1 maka pemain akan lanjut ke *map* 2, di *map* 2 pemain bisa pergi ke area kristal atau pergi ke *map* 3 untuk keluar ke *overworld*. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.18, Gambar 4.19, dan Gambar 4.20.



Gambar 4.18 *Map* Dungeon Tebing Breksi 1



Gambar 4.19 *Map Dungeon* Tebing Breksi 2



Gambar 4.20 *Map Dungeon* Tebing Breksi 3

***Map* Desa Tenggara**

Map yang berisikan seluruh bagian dari tempat Desa Tenggara. Hanya bangunan toko yang bisa dimasuki oleh pemain di desa ini. Semua NPC warga desa berada di *map* ini. Dari desa ini, pemain bisa memperoleh *quest* untuk menyelamatkan anak kecil di *dungeon* Gua Pindul. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 *Map* Desa Tenggara

Map Dungeon Gua Pindul

Map yang menampilkan *dungeon* atau tempat berbentuk labirin yang berisikan monster yang mewakilkan Gua Pindul dalam gim. Di sudut tenggara *map* terdapat NPC anak kecil yang menjadi tujuan untuk menyelesaikan *quest* di desa tenggara. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 *Map Dungeon Gua Pindul*

Map Desa Selatan

Map yang berisikan seluruh bagian dari tempat Desa Selatan. *Map* dengan nuansa padang pasir, *tileset* tanahnya menggambarkan pasir dan bangunan-bangunan yang berwarna kuning karena hembusan debu pasir. Hanya bangunan toko yang bisa dimasuki oleh pemain di desa ini. NPC pemberi *quest* untuk mengalahkan monster di gumuk pasir berada di *map* ini. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 *Map Desa Selatan*

Map Dungeon Gumuk Pasir

Map yang menampilkan *dungeon* atau tempat berbentuk labirin yang berisikan monster yang mewakili Gumuk Pasir dalam gim. Di sebuah oasis di bagian timur peta terdapat monster yang harus dikalahkan oleh pemain untuk menyelesaikan *quest* dari NPC di desa selatan. Di selatan peta terdapat jalan yang menuju ke area kristal *dungeon* gumuk pasir. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 *Map Dungeon Gumuk Pasir*

Map Desa Barat Daya

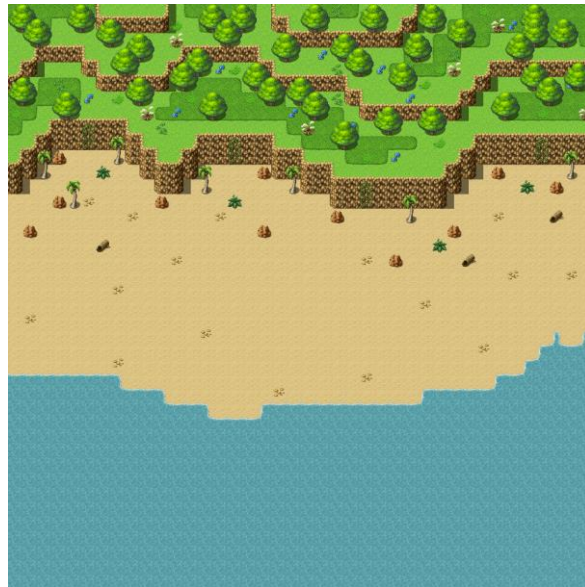
Map yang berisikan seluruh bagian dari tempat Desa Barat Daya. Peta ini bernuansakan desa yang terdapat di suasana pantai. Bangunan yang bisa dimasuki hanya toko. Di ujung kiri bawah peta terdapat dermaga tempat pemain memulai *quest* menangkap ikan ataupun menuju ke area kristal. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 *Map Desa Barat Daya*

Map Dungeon Pantai Glagah

Map yang menampilkan *dungeon* atau tempat berbentuk labirin yang berisikan monster yang mewakili Pantai Glagah dalam gim. Pada pantai di sebelah atas peta merupakan area tempat kristal berada dan bagian lautan di bawah peta merupakan tempat pemain mengumpulkan ikan untuk menyelesaikan *quest*. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 *Map Dungeon Pantai Glagah*

Map Desa Barat

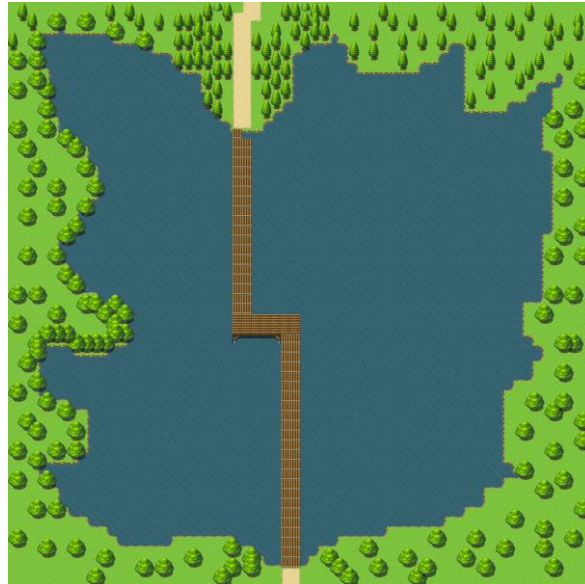
Map yang berisikan seluruh bagian dari tempat Desa Barat. Pada *map* desa ini agak berbeda dari biasanya karena bagian luar desa lebih luas untuk tempat pemain berkeliling mengalahkan monster yang mengepung desa ini. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 *Map Desa Barat*

Map Dungeon Waduk Sermo

Map yang menampilkan *dungeon* atau tempat berbentuk labirin yang berisikan monster yang mewakili Waduk Sermo dalam gim. Di ujung jembatan terdapat NPC monster *boss* yang menunggu pemain. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 *Map Dungeon Waduk Sermo*

Map Desa Utara

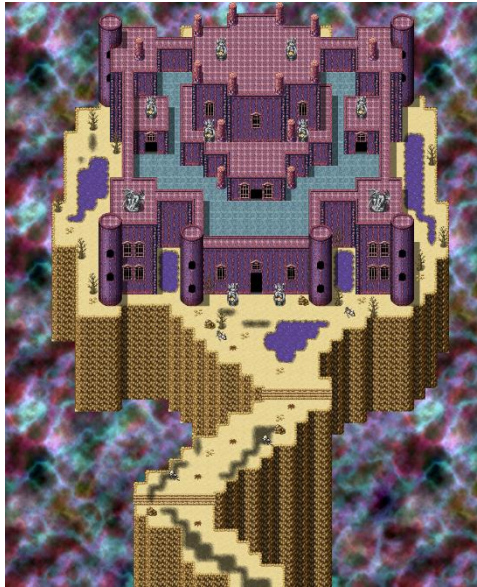
Map yang berisikan seluruh bagian dari tempat Desa Utara. Desa ini terlihat berada dalam keadaan porak poranda akibat serangan monster dan tidak ada NPC warga desa yang ada di desa ini. Di bagian kanan atas peta terdapat master wisata yang menunggu kedatangan pemain. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 *Map Desa Utara*

Map Dungeon Istana Raja Monster

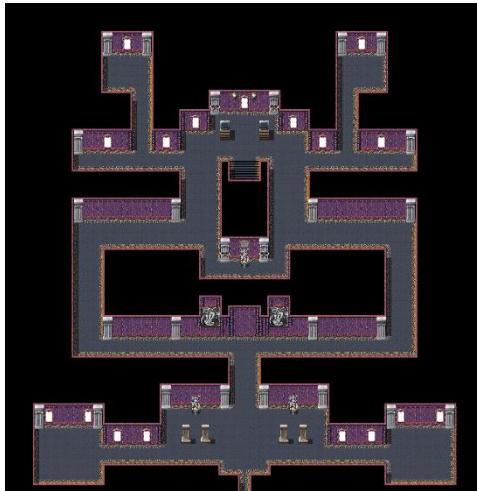
Map yang menampilkan *dungeon* atau tempat berbentuk labirin yang berisikan monster yang merupakan *dungeon* terakhir dalam gim. Terbagi menjadi empat bagian, yaitu bagian luar, bagian lantai pertama, kedua, dan ketiga yang merupakan tempat Raja Monster berada. Detil *map* dapat dilihat pada Gambar 4.30, Gambar 4.31, Gambar 4.32, dan Gambar 4.33.



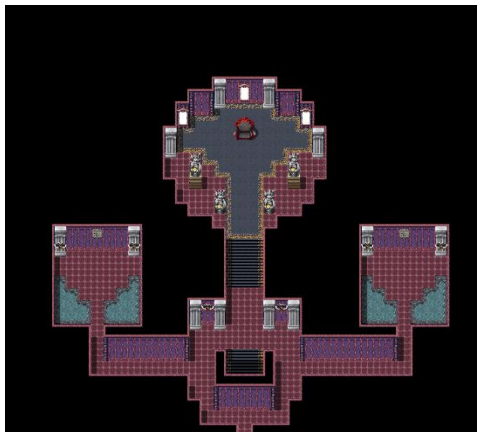
Gambar 4.30 *Map Dungeon* Bagian Luar Istana Raja Monster



Gambar 4.31 *Map Dungeon* Istana Raja Monster 1



Gambar 4.32 *Map Dungeon Istana Raja Monster 2*



Gambar 4.33 *Map Dungeon Istana Raja Monster 3*

4.2 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka berdasarkan rancangan yang telah ditentukan di dalam dokumen rancang gim. Antarmuka pada gim ini menitikberatkan pada sistem berbasis teks dalam kotak yang telah disediakan.

4.2.1 Antarmuka Menu Utama Layar Judul

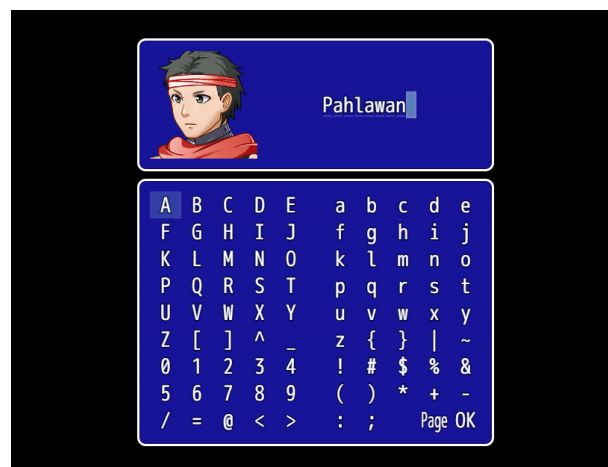
Layar judul merupakan layar pertama yang menampilkan judul dari gim dan menu pilihan bagi pemain untuk memulai permainan atau melakukan pengaturan. Menu “Main Baru” akan membawa pemain untuk memainkan gim dari awal. “Lanjut Main” untuk melanjutkan permainan yang sebelumnya sudah disimpan oleh pemain.



Gambar 4.34 Menu Utama Layar Judul

4.2.2 Antarmuka Menu Pilih Nama

Pada menu pilih nama, pemain dapat menentukan nama dari karakter utama sesuai dengan yang mereka inginkan. Setelah selesai menentukan nama, pemain dapat memilih OK.



Gambar 4.35 Menu Pilih Nama

4.2.3 Antarmuka Dialog

Tampilan dialog saat dalam gim. Terdiri dari aset wajah (bila ada), nama karakter, dan isi dialog.



Gambar 4.36 Tampilan Antarmuka teks Dialog

4.2.4 Antarmuka Menu

Menu adalah pilihan-pilihan dalam gim yang berisikan pilihan-pilihan yang berfungsi penting dalam gim untuk membantu pemain dalam alur gim.



Gambar 4.37 Tampilan Antarmuka menu dalam gim

4.2.5 Antarmuka Toko

Terdiri dari pilihan “Beli”, “Jual”, dan “Batal”. Antarmuka toko terdiri dari daftar *item-item* yang tersedia di toko tersebut beserta harga dan deskripsi fungsinya.



Gambar 4.38 Tampilan Antarmuka toko dalam gim

4.2.6 Antarmuka Pertarungan

Terdiri dari menu pilihan yang berfungsi bagi pemain untuk melakukan perintah-perintah dalam pertarungan dan mengalahkan musuh.



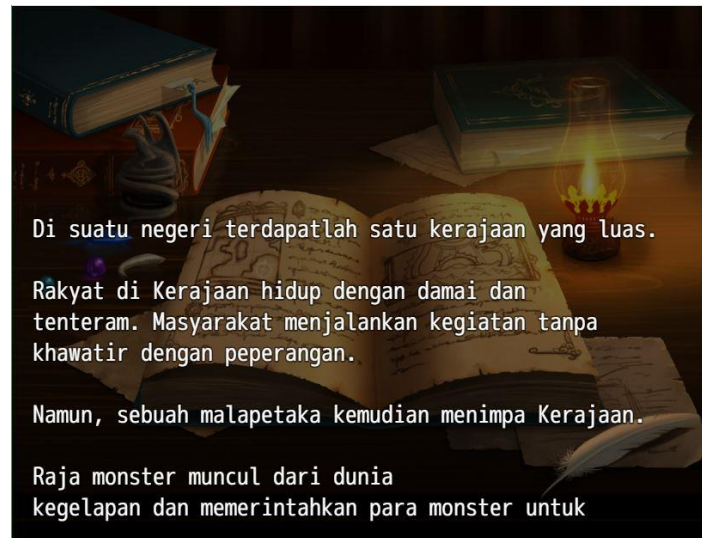
Gambar 4.39 Tampilan Antarmuka saat pertarungan.

4.3 Implementasi *Gameplay*

Implementasi dari tahapan-tahapan bermain yang menjadi inti dari gim. *Gameplay* bersifat perulangan (*looping*) dan merupakan pokok gim yang memiliki tantangan dan *reward* yang semakin meningkat.

4.3.1 Pembukaan Gim

Kalimat pembukaan yang berisi latar belakang cerita dari RPG. Kalimat pembukaan berupa tulisan yang bergerak secara vertikal dari bawah ke atas.



Gambar 4.40 Pembukaan Gim

4.3.2 Adegan Pertama

Cutscene pertemuan antara Raja dengan para menteri kerajaan membahas tentang bagaimana cara menyelamatkan kerajaan dan mengalahkan Raja Monster, yaitu mengadakan sayembara.



Gambar 4.41 Adegan Pertama

4.3.3 Adegan Kedua

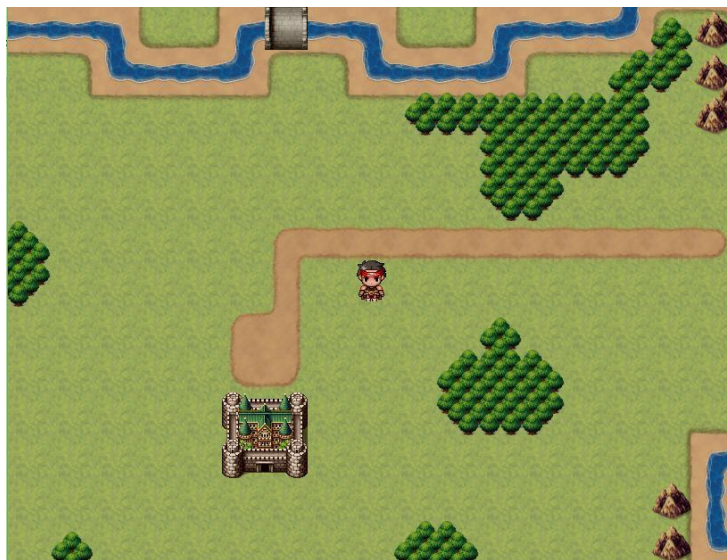
Cutscene Pahlawan sedang berada di depan makam orang tuanya yang meninggal akibat desanya diserang oleh monster.



Gambar 4.42 Adegan Kedua

4.3.4 *Overworld*

Layar peta *overworld* tempat karakter pemain menjelajahi dunia RPG. Dalam *overworld* terdapat lokasi *town* dan *dungeon* yang bisa dimasuki oleh pemain. Apabila pemain pertama kali berada di *overworld*, pemain harus mengunjungi *town* untuk menerima *quest*.

Gambar 4.43 *Overworld*

4.3.5 *Battle*

Saat pemain menjelajahi *overworld* atau *dungeon*, secara acak pemain akan dibawa ke dalam tampilan gambar permainan tempat sesi pertarungan berlangsung. Apabila pemain

menang, maka pemain akan kembali ke tempat semula, apabila pemain kalah, maka pemain akan dibawa ke layar *game over*.



Gambar 4.44 Pertarungan

4.3.6 Town

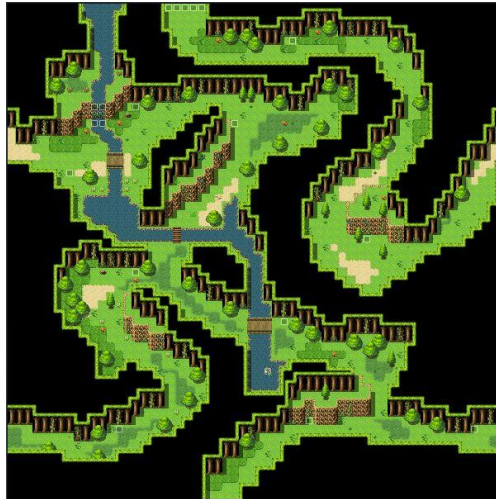
Town adalah tempat pemain dapat mengunjungi toko ataupun bertemu NPC untuk memperoleh informasi dan *quest*. Setelah menerima *quest*, pemain dapat pergi ke dalam *dungeon* untuk menyelesaikan *quest*.



Gambar 4.45 Town

4.3.7 Overworld

Di dalam *dungeon*, pemain dapat menjelajahi area ini untuk menyelesaikan *quest*, melawan monster atau melawan bos serta membangkitkan kristal yang berada di ujung *dungeon*.



Gambar 4.46 *Dungeon*

4.3.8 Kristal

Pemain membangkitkan kristal pariwisata yang ada di ujung *dungeon* untuk menyelesaikan *quest* utama dari gim setelah menjawab kuis dari master wisata mengenai tempat wisata di Yogyakarta.



Gambar 4.47 Area Kristal

4.3.9 Overworld

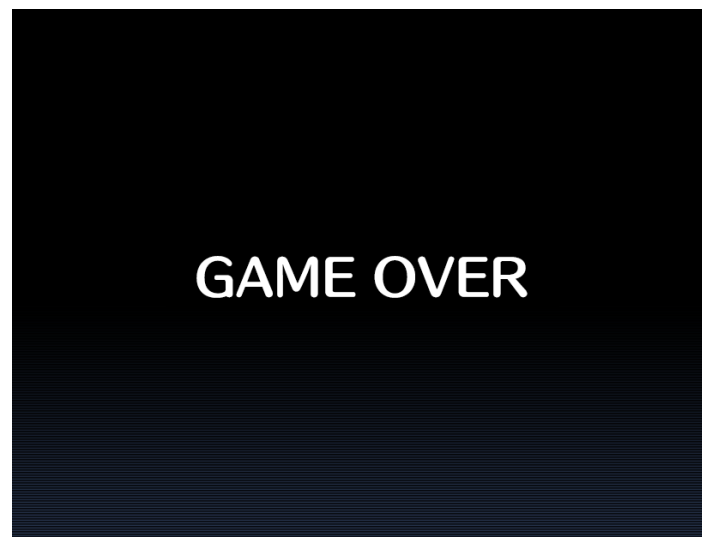
Pemain bertarung melawan bos. Apabila ini merupakan bos terakhir, permainan akan selesai dan apabila bukan, maka alur gim akan mengulang lagi dari awal.



Gambar 4.48 Pertarungan Bos

4.3.10 Game Over

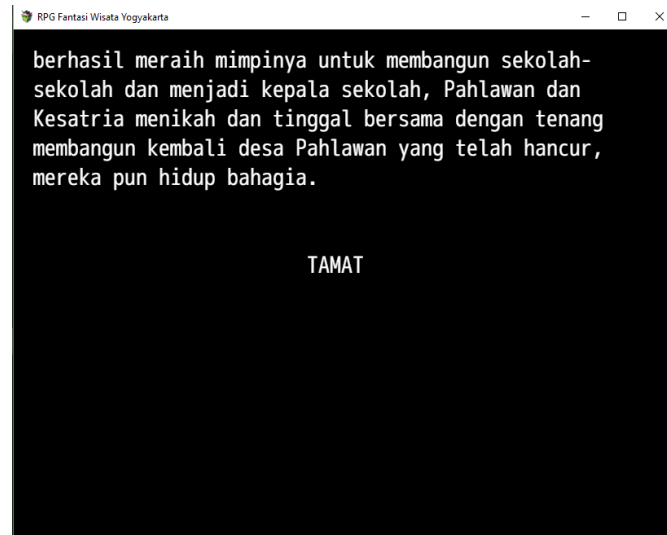
Apabila pemain kalah saat bertarung atau HP semua anggota *party* berada di nilai 0, maka pemain akan dibawa ke layar *game over*.



Gambar 4.49 Game Over

4.3.11 Tamat

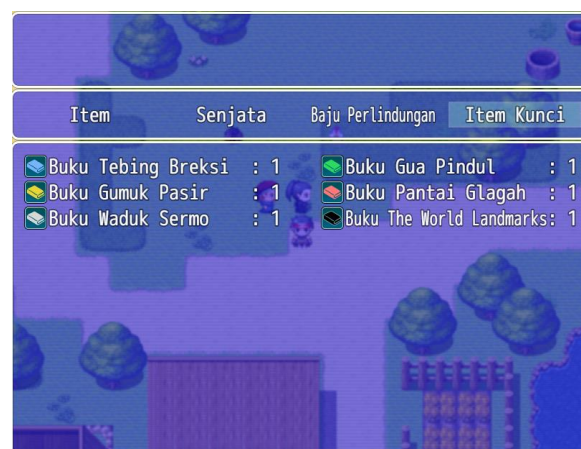
Layar permainan selesai akan berbeda apabila pemain menyelesaikan gim setelah membereskan *quest* utama dan mengalahkan bos terakhir.



Gambar 4.50 Akhir Gim

4.4 Implementasi Pengenalan Wisata

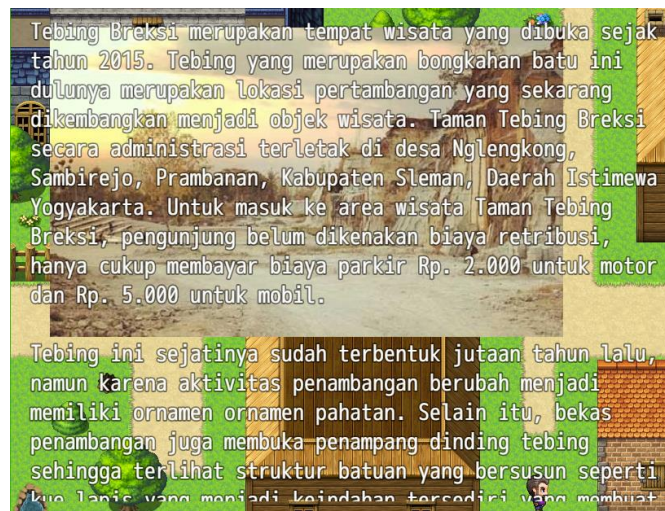
Berikut ini adalah implementasi dari pengenalan informasi tempat-tempat wisata yang akan diperkenalkan kepada pemain dalam gim. Pengenalan informasi tempat wisata dilakukan dengan cara pemain membuka *item* kunci berupa “Buku Informasi” yang berisikan tulisan berjalan mengenai informasi tempat wisata yang akan berguna untuk menjawab kuis. Detil *item* kunci dapat dilihat pada Gambar 4.51.



Gambar 4.51 Item Kunci

4.4.1 Buku Informasi Tebing Breksi

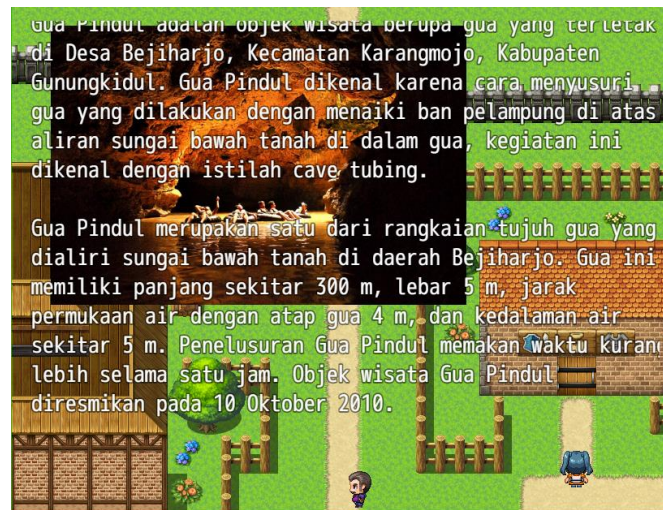
Implementasi dari informasi pengenalan wisata Tebing Breksi dalam gim. Setelah pemain membuka *item* kunci “Buku Tebing Breksi” maka gim akan menampilkan tulisan berjalan yang berisikan keterangan mengenai tempat wisata Tebing Breksi yang akan berguna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis di area kristal dan toko. Detil implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.52.



Gambar 4.52 Implementasi Buku Tebing Breksi

4.4.2 Buku Informasi Gua Pindul

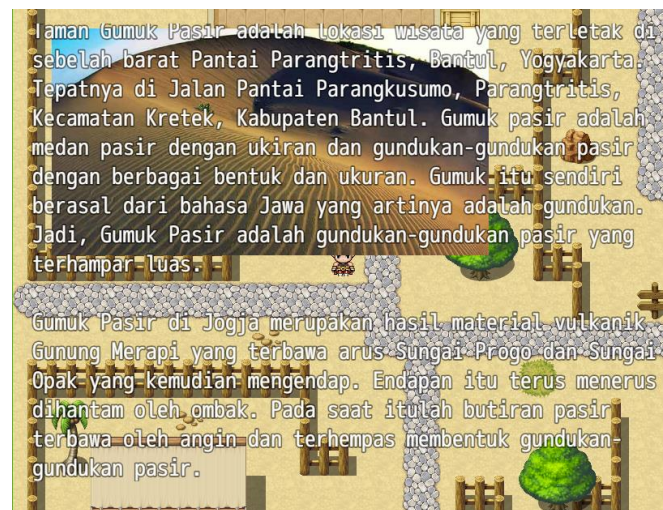
Implementasi dari informasi pengenalan wisata Gua Pindul dalam gim. Setelah pemain membuka *item* kunci “Buku Gua Pindul” maka gim akan menampilkan tulisan berjalan yang berisikan keterangan mengenai tempat wisata Gua Pindul yang akan berguna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis di area kristal dan toko. Detil implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.53.



Gambar 4.53 Implementasi Buku Gua Pindul

4.4.3 Buku Informasi Gumuk Pasir

Implementasi dari informasi pengenalan wisata Gumuk Pasir dalam gim. Setelah pemain membuka *item* kunci “Buku Gumuk pasir” maka gim akan menampilkan tulisan berjalan yang berisikan keterangan mengenai tempat wisata Gumuk Pasir yang akan berguna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis di area kristal dan toko. Detil implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.54.



Gambar 4.54 Implementasi Buku Gumuk Pasir

4.4.4 Buku Informasi Pantai Glagah

Implementasi dari informasi pengenalan wisata Pantai Glagah dalam gim. Setelah pemain membuka *item* kunci “Buku Pantai Glagah” maka gim akan menampilkan tulisan

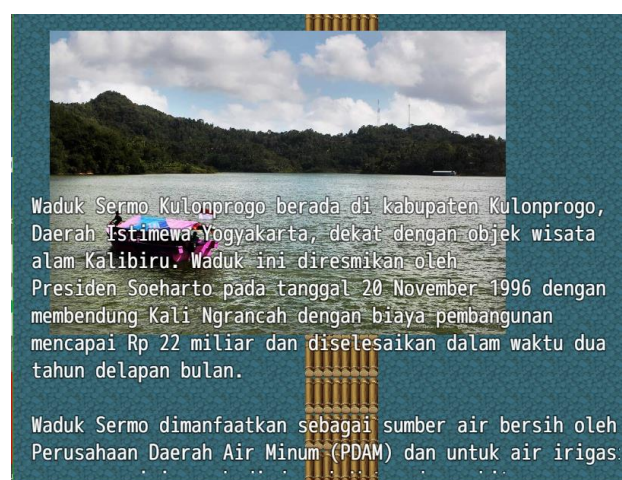
berjalan yang berisikan keterangan mengenai tempat wisata Pantai Glagah yang akan berguna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis di area kristal dan toko. Detil implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.55.



Gambar 4.55 Implementasi Buku Pantai Glagah

4.4.5 Buku Informasi Waduk Sermo

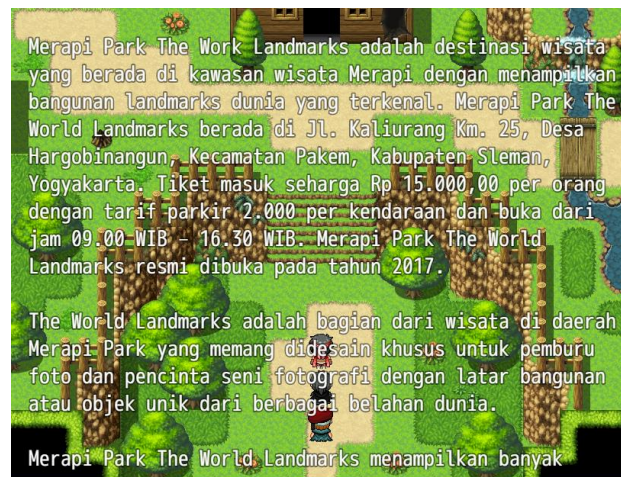
Implementasi dari informasi pengenalan wisata Waduk Sermo dalam gim. Setelah pemain membuka *item* kunci “Buku Waduk Sermo” maka gim akan menampilkan tulisan berjalan yang berisikan keterangan mengenai tempat wisata Waduk Sermo yang akan berguna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis di area kristal dan toko. Detil implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.56.



Gambar 4.56 Implementasi Buku Waduk Sermo

4.4.6 Buku Informasi Merapi Park The World Landmarks

Implementasi dari informasi pengenalan wisata Waduk Sermo dalam gim. Setelah pemain membuka *item* kunci “Buku The World Landmarks” maka gim akan menampilkan tulisan berjalan yang berisikan keterangan mengenai tempat wisata Merapi Park The World Landmarks yang akan berguna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis di area kristal dan toko. Detil implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.57.



Gambar 4.57 Implementasi Buku The World Landmarks

4.5 Pengujian *Playtesting*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap penggemar gim jenis RPG untuk mengetahui tanggapan setelah memainkan gim RPG Fantasi Wisata Yogyakarta ini. *Playtesting* gim ini ditujukan kepada 10 responden yang bersedia untuk memainkan gim ini dan menjawab kuesioner yang telah diberikan. Daftar responden dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Daftar responden

No.	Usia	RPG Favorit
1.	21	Conan Exiles
2.	24	Dota 2
3.	23	Final Fantasy
4.	23	Legend of Legaia
5.	25	Star Wars : Knights of the Old Republic II : The Sith Lords
6.	15	The Elder Scrolls V: Skyrim, Fallout
7.	19	Tales of Berseria
8.	19	The Elder Scrolls V: Skyrim
9.	19	Witcher 3, Ragnarok II, Persona 3
10.	24	Legend of Legaia, Dragon Nest, Black Desert

4.5.1 Analisis Hasil Pengujian

Untuk memberikan kategori penilaian berdasarkan skor nilai yang diperoleh dari kuesioner, ada beberapa tahapan yang digunakan, yaitu:

- Memastikan skor terendah dan tertinggi sesuai dengan jumlah responden yang diterima. Karena penelitian kali ini berjumlah 10 responden dan banyaknya pilihan skala berjumlah 5, maka:
 - Skor terendah adalah 10, sesuai dengan jumlah responden dikali dengan bobot terendah pilihan jawaban.
 - Skor tertinggi adalah 50, sesuai dengan jumlah responden dikali dengan bobot tertinggi pilihan jawaban.
- Jumlah alternatif pilihan tiap item adalah 5. Untuk menentukan rentang skala dari nilai terendah hingga nilai tertinggi dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$RS = \frac{n(m - 1)}{m} \quad (4.1)$$

Dengan :

n = jumlah responden

m = jumlah alternatif pilihan tiap item

- Berdasarkan dari perhitungan, maka diperoleh rentang skala penilaian total dari skor terendah hingga skor tertinggi seperti pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Rentang skala

Nilai	Rentang	Keterangan
1	10 - 17	Sangat Buruk
2	18 – 25	Buruk
3	26 – 33	Cukup
4	34 – 41	Baik
5	42 – 50	Sangat Baik

Rekapitulasi hasil kuesioner yang diperoleh dari responden berdasarkan aspek penyampaian materi adalah seperti pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil penilaian *Playtesting* aspek penyampaian informasi

Pernyataan	SS (5)	S (4)	C (3)	KS (2)	TS (1)	Skor	Rata- rata Skor	Kategori
Saya mendapatkan informasi baru terkait Tebing Breksi dari gim ini.	5	5	0	0	0	45	4,5	Sangat Baik
Saya mendapatkan informasi baru terkait Gua Pindul dari gim ini.	4	5	1	0	0	41	4,1	Baik
Saya mendapatkan informasi baru terkait Gumuk Pasir dari gim ini.	2	6	2	0	0	40	4	Baik
Saya mendapatkan informasi baru terkait Pantai Glagah dari gim ini.	2	6	1	1	0	39	3,9	Baik

Saya mendapatkan informasi baru terkait Waduk Sermo dari gim ini.	3	3	3	0	1	37	3,7	Baik
Saya mendapatkan informasi baru terkait Merapi Park dari gim ini.	2	5	1	1	1	36	3,6	Baik
Saya mudah mengingat tempat-tempat wisata yang digunakan dalam gim ini.	3	4	3	0	0	40	4	Baik
Saya dapat mengikuti dan memahami cerita dari gim ini dengan baik.	5	2	3	0	0	42	4,2	Sangat Baik
Belajar sesuatu yang baru dengan RPG terasa menyenangkan.	5	5	0	0	0	45	4,5	Sangat Baik
Saya ingin memainkan RPG dengan tema wisata lainnya.	2	2	2	4	0	32	3,2	Cukup
Skor total aspek penyampaian informasi						397		
Rata-rata nilai aspek penyampaian informasi							39,7	
Kategori aspek penyampaian informasi								Baik

Berdasarkan Tabel 4.4, pada pengenalan informasi pertama yaitu Tebing Breksi, tanggapan responden berada pada kategori Sangat Baik dengan skor 45. Namun, pada penyampaian informasi tempat-tempat wisata berikutnya, skor berturut-turut mengalami penurunan dari 45 (Tebing Breksi) hingga ke 36 (Merapi Park). Mungkin hal tersebut dikarenakan Tebing Breksi merupakan tempat wisata yang baru ditemui oleh responden dan banyak responden yang masih belum mengetahui informasi tentang Tebing Breksi.

Berikutnya, skor terendah pada Tabel 4.4 adalah tanggapan responden terhadap pernyataan ingin memainkan RPG dengan tema wisata lainnya. Hal ini berbanding terbalik dengan tanggapan responden bahwa belajar sesuatu yang baru dengan RPG terasa menyenangkan yang memiliki skor tertinggi. Hasil ini menggambarkan bahwa meskipun responden berminat untuk belajar dengan RPG, responden menginginkan variasi tema dalam pembelajaran dengan RPG.

Skor tertinggi pada tabel terdapat pada pernyataan penerimaan informasi baru terkait Tebing Breksi dan kesenangan belajar hal baru melalui RPG dengan nilai 45. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian informasi tempat wisata dapat tersampaikan secara efektif di fase awal permainan dan RPG merupakan media yang menyenangkan untuk mempelajari hal-hal baru.

Berdasarkan Tabel 4.4 secara keseluruhan, dapat disimpulkan perancangan dan pemodelan materi dalam gim ini dapat membuat responden mengikuti dan memahami cerita dengan baik dan mengingat tempat-tempat wisata yang diperkenalkan dalam gim.

Rekapitulasi hasil kuesioner yang diperoleh dari responden berdasarkan aspek interaktivitas adalah seperti pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil penilaian *Playtesting* aspek interaktivitas

Pernyataan	SS (5)	S (4)	C (3)	KS (2)	TS (1)	Skor	Rata- rata Skor	Kategori
Tampilan <i>interface</i> dari gim ini jelas dan mudah untuk dimengerti.	3	6	1	0	0	42	4,2	Baik
Sistem permainan atau cara bermain dalam gim ini mudah untuk dipahami.	4	4	2	0	0	42	4,2	Baik
<i>Control</i> atau kendali dalam gim mudah untuk dijalankan.	3	2	4	1	0	37	3,7	Baik
Aktivitas dalam gim tidak membosankan atau melelahkan.	1	4	4	1	0	35	3,5	Baik

Pengenalan tempat-tempat wisata Yogyakarta dalam gim ini menyenangkan untuk dipelajari.	3	5	2	0	0			
						41	4,1	Baik
Skor total aspek interaktivitas						197		
Rata-rata nilai aspek interaktivitas							39,4	
Kategori aspek interaktivitas								Baik

Berdasarkan Tabel 4.5, skor terendah berada pada indikator tingkat kebosanan gim dan kemudahan menjalankan *control*. Aktivitas yang terasa membosankan atau melelahkan bagi responden saat bermain membuat responden mengalami penurunan minat dalam tahap-tahap permainan. Hal ini menjadi faktor penyebab menurunnya efektivitas penyampaian informasi tempat wisata saat fase permainan semakin lama. Hal tersebut mungkin dapat diatasi dengan membuat porsi *quest* lebih besar sehingga gim akan lebih padat.

Skor tertinggi dengan nilai 42 terdapat pada pernyataan tingkat kemudahan antarmuka dan cara bermain untuk dipahami. Dapat disimpulkan bahwa responden tidak mengalami kesulitan dalam memahami dan menjalankan alur sistem dalam gim ini.

Pada hasil Tabel 4.5, secara umum, interaktivitas berada pada kategori baik dengan indikator penilaian antarmuka, kemudahan cara bermain, dan kesenangan memiliki skor di atas 40.

Secara keseluruhan berdasarkan Tabel 4.4 dan Tabel 4.5, dapat disimpulkan bahwa pengenalan tempat wisata dalam gim dapat dilakukan melalui pendekatan RPG secara menarik dan interaktif. Selain itu, interaktivitas dalam gim RPG dapat mempengaruhi efektivitas penyampaian informasi kepada pemain.

4.6 Kelebihan dan Kekurangan Gim

Berdasarkan tanggapan dan saran yang diperoleh dari pengujian *playtesting* oleh para responden pemain, maka diketahui kelebihan dan kekurangan dari gim ini.

4.6.1 Kelebihan Gim

- Latar cerita yang disampaikan dapat menarik minat para pemain untuk bermain.
- Dapat menjelajahi dunia dalam gim dan mengetahui informasi-informasi yang terdapat di dalamnya.
- Cerita dan sistem permainan mudah dipahami dengan baik.

4.6.2 Kekurangan Gim

- a. Kurangnya fitur-fitur dalam gim yang dapat membantu pemain seperti petunjuk peta dan catatan *quest*.
- b. Intensitas munculnya monster terlalu banyak.
- c. Cerita dan percakapan antar karakter masih terlalu sederhana.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengenalan wisata Yogyakarta melalui pendekatan RPG dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Materi pengenalan tempat wisata Yogyakarta dapat dimodelkan dalam bentuk RPG dengan menggunakan metodologi GDD (*Game Design Document*) dan pengujian dengan *playtesting*.
- b. Berdasarkan pengujian *playtesting*, pemodelan materi wisata Yogyakarta dengan penyampaian cerita yang mudah dipahami dan pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat gim RPG menjadi menarik.
- c. Berdasarkan pengujian *playtesting*, implementasi sistem permainan yang mudah untuk dijalankan dapat menghasilkan sebuah gim RPG yang interaktif.

5.2 Saran

Untuk penelitian lebih lanjut maka diberikan saran sebagai berikut:

- a. Penambahan fitur-fitur seperti petunjuk peta dan catatan *quest* yang dapat mempermudah interaksi pemain dalam gim.
- b. Penelitian ini hanya menggunakan tema wisata Yogyakarta, sehingga penelitian berikutnya masih bisa dikembangkan lagi dengan tema yang lebih bervariasi seperti tema sejarah dan sosial.
- c. Penelitian berikutnya dapat menggunakan RPG sebagai media konten pembelajaran dengan materi-materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2009). *Fundamentals of Game Design* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA, USA: New Riders Publishing.
- Alina, G. (2012). in-Game Advertising : Advantages and Limitations, *12*(1), 114–119.
- Dinas Pariwisata DIY. (2016). Waduk Sermo | Dinas Pariwisata DIY. Diambil 12 Januari 2019, dari <https://visitingjogja.com/3267/waduk-sermo/>
- Dinas Pariwisata DIY. (2017a). Gumuk Pasir Parangkusumo Bantul | Dinas Pariwisata DIY. Diambil 12 Januari 2019, dari <https://visitingjogja.com/12493/gumuk-pasir-parangkusumo-bantul/>
- Dinas Pariwisata DIY. (2017b). Merapi Park The World Landmarks, Wisata Hits Terbaru dengan Spot Bangunan Mendunia | Dinas Pariwisata DIY. Diambil 12 Januari 2019, dari <https://visitingjogja.com/11918/merapi-park-ethe-world-landmarkse-wisata-hits-terbaru-dengan-spot-bangunan-mendunia/>
- Dinas Pariwisata DIY. (2017c). Pantai Glagah dan Dahsyatnya Ombak Pantai Selatan. Diambil 12 Januari 2019, dari <https://visitingjogja.com/8311/pantai-glagah-saksi-dahsyatnya-ombak-pantai-selatan/>
- Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman. (2017). Taman Tebing Breksi - Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman. Diambil 12 Januari 2019, dari <https://pariwisata.slemankab.go.id/2017/04/15/taman-tebing-breksi/>
- Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. In *Changing Views Worlds in Play* (hal. 6). <https://doi.org/10.1017/S0021859608008071>
- Goapindul.com. (2012). Cave Tubing Goa Pindul - Goa Pindul | Goa Pindul. Diambil 19 Desember 2018, dari <https://goapindul.com/cave-tubing-go-pindul/>
- Gudegnet. (2018). Waduk Sermo Yogyakarta Yogya | GudegNet. Diambil 19 Desember 2018, dari <https://gudeg.net/direktori/1243/waduk-sermo-yogyakarta.html>
- LiburMulu.com. (2018). Pantai Glagah, Kulon Progo, Yogyakarta @alammumu - LiburMulu.Com. Diambil 19 Desember 2018, dari <https://liburmulu.com/pantai-di-yogyakarta-pantai-di-jogja/pantai-glagah-kulon-progo-yogyakarta-alammumu/>
- Megido, Y. (2018). 10 Gambar Taman Tebing Breksi Jogja Tiket Masuk Jam Buka Malam Hari Wisata Yogyakarta | JejakPiknik.com. Diambil 19 Desember 2018, dari <https://www.jepakpiknik.com/taman-tebing-breksi/>
- Merriam Webster. (n.d.). Game | Definition of Game by Merriam-Webster. Diambil 12

- Desember 2018, dari <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>
- Oxford Dictionaries. (n.d.). video game | Definition of video game in English by Oxford Dictionaries. Diambil 24 Oktober 2018, dari https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game
- Pandey, A. (2015). Top 6 Benefits of Gamification in eLearning - eLearning Industry. Diambil 24 Oktober 2018, dari <https://elearningindustry.com/top-6-benefits-of-gamification-in-elearning>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Massachusetts London: MIT Press Cambridge.
- Schultz, C. P., Bryant, R., & Langdell, T. (2005). *Game Testing All in One by Charles P. Schultz, Robert Bryant and Tim Langdell Course Technology © 2005 (Vol. 2005)*.
- Setiawan, W. (2018). Destination Branding Yogyakarta 2018. Diambil 23 Oktober 2018, dari <http://mix.co.id/marcomm/brand-communication/branding/destination-branding-yogyakarta-2018>
- Syakdiah. (2017). Dinamika Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, 225–233.
- techopedia. (n.d.). What is Role Playing Game (RPG)? - Definition from Techopedia. Diambil 24 Oktober 2018, dari <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>
- The World Landmarks - Merapi Park Yogyakarta - Park, Picnic Ground. (n.d.). Diambil 11 Januari 2019, dari <https://merapipark.business.site/website/merapipark/>
- Tugu Jogja. (2018a). BI: Kontribusi Pariwisata Mencapai 55 PDRB Yogyakarta. Diambil 24 Oktober 2018, dari <https://kumparan.com/tugujogja/bi-kontribusi-pariwisata-mencapai-55-persen-dari-pdrb-diy-1535170322996404526>
- Tugu Jogja. (2018b). Sektor pariwisata Duduki Peringkat ke-2 Penyumbang PDRB di Yogyakarta. Diambil 24 Oktober 2018, dari <https://kumparan.com/tugujogja/dari-17-sektor-usaha-penyumbang-pdrb-di-yogyakarta-pariwisata-menduduki-peringkat-kedua>
- Wisatajogja. (2018). Gumuk Pasir Parangkusumo Tempat Wisata Jogja Padang Pasir Indonesia. Diambil 19 Desember 2018, dari <https://wisatajogja.id/gumuk-pasir-parangkusumo-wisata-jogja-padang/>

LAMPIRAN A

Deskripsi Teks dan Dialog dalam Gim

- **PROLOG**

Di suatu negeri terdapatlah satu kerajaan yang luas.

Rakyat di Kerajaan hidup dengan damai dan tenteram. Masyarakat menjalankan kegiatan tanpa khawatir dengan peperangan.

Namun, sebuah malapetaka kemudian menimpa Kerajaan.

Raja monster muncul dari dunia kegelapan dan memerintahkan para monster untuk menghancurkan pemukiman dan menyerang manusia dengan keji.

Banyak penduduk desa yang menjadi korban akibat ulah Raja Monster dan pasukannya. Melihat banyak rakyat yang menderita, Raja pun mengirimkan pasukan untuk mengalahkan Raja Monster.

Akan tetapi, ternyata kekuatan Raja Monster sangat hebat. Pasukan Kerajaan dengan cepat dikalahkan oleh para monster bawahan Raja Monster.

Nasib Kerajaan kini berada di ujung tanduk...

- **OPENING**

- **DAFTAR NPC:**

- RAJA
- MENTERI A
- MENTERI B
- MENTERI C
- MENTERI D
- MENTERI SIHIR

- **DIALOG CERITA:**

MENTERI A

"Kabar buruk, Yang Mulia. Dengan sangat menyesal saya harus menyampaikan bahwa kekuatan pertahanan kita saat ini sudah tidak lagi memadai untuk membendung serangan para monster."

MENTERI B

"Jika seperti ini terus, sudah pasti tidak lama lagi pasukan Raja Monster akan menghancurkan Kerajaan!"

MENTERI C

"Apa inilah akhir riwayat umat manusia!?"

RAJA

"Kalian jangan panik seperti itu!! Apa kalian tidak bisa memikirkan cara lain untuk menyelamatkan Kerajaan ini!?"

MENTERI B

"Ugh..."

MENTERI C

"....."

MENTERI D

"...tunggu sebentar, bukankah sekarang ini para master wisata masih berada di dalam kerajaan?"

Semua karakter lain selain Menteri D terkejut mendengar pertanyaan tersebut.

RAJA

"Memang benar, tapi bagaimana maksudmu ini?"

MENTERI D

"Mohon maaf Yang Mulia, tapi menurut saya saat ini hanya para master wisata lah yang sanggup membangkitkan kristal pariwisata untuk menandingi kekuatan Raja Monster!"

MENTERI C

"Tunggu... maksud anda kita akan membangkitkan perlindungan kristal pariwisata untuk melindungi kerajaan?"

MENTERI B

"Apa kau sudah gila!? Tempat-tempat kristal pariwisata sudah dikepung oleh monster! Bagaimana kalau semuanya dihancurkan!?"

MENTERI D

"Dengarkan saya dulu, tuan. Menurut anda apa dan siapa lagi di negeri ini yang memiliki kekuatan untuk mengalahkan sang Raja Monster?"

MENTERI B

"....."

RAJA

"Menteri Sihir, apa kau setuju dengan usulan ini?"

MENTERI SIHIR

".....perihal kekuatan kristal pariwisata, saya tak ragu lagi ini memang jalan terbaik untuk kerajaan saat ini..."

RAJA

"Berarti memang cara inilah yang harus kita lakukan?"

MENTERI SIHIR

"...saya kira begitu, Yang Mulia... hanya saja... para master wisata sudah terikat sumpah untuk melindungi tempat wisata mereka masing-masing."

MENTERI B

"Ternyata memang tidak bisa kan?"

MENTERI C

"Habishlah kita..."

MENTERI A

"Mengenai hal itu yang mulia... untuk mengatasi hal tersebut, saya rasa dapat diselesaikan dengan menyelenggarakan sayembara untuk mencari para pendekar yang dapat membangkitkan kristal-kristal pariwisata dari para master wisata."

RAJA

"Begitu ya... dengan kata lain si pendekar lah yang akan mengumpulkan kekuatan dari kristal pariwisata dan mengalahkan sang Raja Monster..."

MENTERI A

"Tepat sekali, Yang Mulia."

MENTERI B

"Biarpun begitu, Yang Mulia. Apa paduka yakin cara ini akan benar-benar berhasil?"

RAJA

"...tidak ada cara lain selain untuk percaya kepada kekuatan kristal pariwisata kesatria-kesatria tanah Kerajaan ini..."

Sang Pahlawan mendengar sayembara sedang diadakan oleh Kerajaan untuk mengalahkan Raja Monster, Pahlawan pun pergi ke Istana Kerajaan.

- **ISTANA RAJA 1**

- **DAFTAR NPC:**

- PRAJURIT
- RAJA

- **DIALOG NPC:**

- PRAJURIT

PRAJURIT

"Kamu sedang berada di Istana Kerajaan, ingat agar selalu jaga tingkah laku ya."

- RAJA

RAJA

"Kamu bisa segera mulai pergi ke desa timur. Laporkan kemari apabila kamu berhasil membangkitkan kristal pariwisata di sana."

- **DIALOG CERITA 1:**

(Dialog paling pertama apabila pemain pergi ke Istana Raja dan berbicara dengan Raja)

RAJA

"Hmm, kamu ingin mengikuti sayembara untuk membangkitkan kristal pariwisata ya..."

"Aku melihat tekad keberanian dan kekuatan dari matamu. Baiklah, kau akan kuiizinkan untuk mengikuti sayembara. Pertama-tama, pergilah ke desa timur dan bangkitkan kristal pariwisata yang ada di sana."

"Sebelum membangkitkan kristal, master wisata yang menjaga kristal akan menanyakan pertanyaan untuk menguji apakah kamu layak untuk membangkitkan kristal atau tidak."

"Untuk mencari jawaban dari pernyataan para master wisata, kamu bisa tanya-tanya dari warga desa..."

"Jadi begitu saja, kamu bisa segera mulai pergi ke desa timur. Laporkan kemari apabila kamu berhasil membangkitkan kristal pariwisata"

PAHLAWAN

"Baik, yang mulia."

- **DESA TIMUR**

- **DAFTAR NPC:**

- Pak Pemahat
- Ibu Pedagang Desa Timur
- Warga Desa Laki-laki

- Warga Desa Perempuan
- *DIALOG NPC:*
- PAK PEMAHAH

PAK PEMAHAH

"Batu pahatanku ada di dalam Tebing Breksi. Apabila kamu membawakannya kemari, aku akan memberikan Buku Pengetahuan Tebing Breksi sebagai imbalan."

PAK PEMAHAH (SETELAH QUEST)

"Akhirnya aku bisa memahat tanpa harus melewati jalanan yang penuh dengan monster."

- WARGA DESA LAKI-LAKI

WARGA DESA LAKI-LAKI

"Kamu berada di Desa Timur, daerah ini bernama Prambanan."

- WARGA DESA PEREMPUAN

WARGA DESA PEREMPUAN

"Dulunya tebing breksi yang merupakan bongkahan batu ini merupakan lokasi pertambangan."

- *DIALOG CERITA 1:*

(Dialog memulai Quest)

PAK PEMAHAH

"Aku adalah pemahat terbaik di Desa Timur ini, karena aku satu-satunya pemahat yang ada di sini, hahaha!"

"Tapi sejak monster menyerang, aku tidak bisa lagi memahat di tebing Breksi karena jalanan ke sana sangat berbahaya."

"Sebenarnya aku masih bisa memahat di sini, tapi batu yang bisa kupakai untuk memahat tertinggal di daerah Tebing Breksi."

"Karena kamu peserta sayembara, bisakah aku meminta tolong untuk mengambilkan batuku yang tertinggal. Batunya mudah diingat karena batunya licin berkilauan."

"Sebagai imbalan, aku akan memberikan buku tentang Tebing Breksi yang akan berguna untuk menjawab pertanyaan dari master wisata."

(Dialog quest selesai)

PAK PEMAHAH

"Ah iya, itu dia batu pahatanku! Terima kasih sudah membawakan ini kembali! Sekarang aku bisa memahat di rumah!"

"Sesuai janji, ini dia hadiah buku tentang Tebing Breksi. Terima kasih banyak, <Pahlawan>!"

- **TEBING BREKSI**
- *DAFTAR NPC:*
- Master Wisata

- **DIALOG NPC:**

- Master Wisata

(Pertama kali berbicara dengan NPC master wisata)

MASTER WISATA

"Anak muda, dari sorot wajahmu aku tahu kau memiliki kekuatan terpendam untuk mengalahkan Raja Monster."

"Tapi Raja Monster sangat kuat, manusia biasa seperti kita tidak akan mungkin bisa mengalahkan monster seperti dirinya."

"Raja Monster hanya bisa dikalahkan dengan kekuatan kristal pariwisata yang akan meminjamkan kekuatannya kepada kesatria pemberani yang terpilih."

"Sebagai penjaga kristal pariwisata, kami para master wisata diberikan tugas oleh kekuatan kristal untuk memilih pendekar yang memiliki kemampuan dan kebulatan hati untuk menerima kekuatan kristal."

"Sebelum membangkitkan kristal, para master wisata akan menguji kelayakanmu mengenai tempat wisata yang dijaga oleh master wisata."

"Jangan khawatir jika kau tidak bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan ujian, kau masih bisa mengulanginya kapan saja, dan ingat agar selalu mencari informasi pariwisata di desa setiap wilayah."

"Apakah kau sudah siap untuk menjawab ujian dari master wisata?"

>Sudah

>Belum

- **DIALOG CERITA 1:**

Setelah membangkitkan kristal pariwisata di Tebing Breksi. Sesosok kesatria berzarah hitam mendatangi tempat kristal.

KESATRIA GELAP

"Ck, ternyata aku terlambat sedikit."

<PAHLAWAN>

"Siapa kau!?"

MASTER WISATA

"Kau pasti anak buah dari Raja Monster."

KESATRIA GELAP

"Tepat sekali, aku adalah Kesatria Gelap yang diutus oleh paduka Raja Monster untuk menghancurkan kristal pariwisata."

PAHLAWAN

"Tak akan kubiarkan kau menghancurkan kristal pariwisata!"

KESATRIA GELAP

"Jangan kira hanya dengan kekuatan dari beberapa kristal saja kau sudah merasa bisa menghadapiku!!"

MASTER WISATA

"Berhati-hatilah, dia berbeda dari monster-monster biasanya."

KESATRIA GELAP

"Makhluk rendahan sepertimu akan segera kuhabisi. Tidak akan ada yang bisa menandingi kekuatan dari Raja Monster!!"

KESATRIA GELAP
"Terima ini!!"

Kesatria Gelap meluncur ke arah <Pahlawan>.

- **DIALOG CERITA 2:**

Setelah mengalahkan Kesatria Gelap, Kesatria Gelap mundur perlahan.

KESATRIA GELAP
"Ti-tidak mungkin!! Bagaimana bisa kekuatan kegelapan pemberian dari Raja Monster bisa dikalahkan manusia biasa!?"

Kesatria Gelap terus mundur perlahan.

KESATRIA GELAP
"Aaagh... aaAAAAaAaaAAAAaAArrRRRRggghHHH!!!!!"

Layar berguncang dan terdengar suara pecah. Zirah yang dipakai oleh Kesatria Gelap hancur dan ternyata di dalamnya ada seorang wanita yang kemudian jatuh tak sadarkan diri. <Pahlawan> yang terkejut kemudian berlari mendekati wanita tersebut.

KESATRIA GELAP
"Perempuan!?"

MASTER WISATA
"Hmmm... ternyata begitu ya. Anak muda, sebaiknya kau membawanya ke desa untuk mengobati luka-lukanya."

Layar Fade Out.

Fade In ke kamar yang ada di dalam rumah di desa. Wanita misterius terbaring di tempat tidur sementara <Pahlawan> menunggu di sebelahnya.

WANITA MISTERIUS
"Uugh... di mana ini?"

"Desa Timur ya? Jadi begitu, ternyata aku sudah kembali ke dunia manusia."

"Namaku adalah <Gadis Kesatria>, aku sebenarnya adalah panglima kesatria Kerajaan yang dikirimkan untuk mengalahkan Raja Monster."

"Tapi kami kalah dan aku sendiri tertangkap oleh Raja Monster."

"Di dunia monster, aku dipaksa memakai baju besi yang memiliki kekuatan pencuci otak dan menjadi bawahan Raja Monster."

"Saat aku menjadi bawahan Raja Monster, aku sudah melakukan hal-hal keji kepada manusia."

"Tapi untunglah berkat kau menghancurkan baju besi tersebut, kini pikiranku sudah pulih kembali."

"Aku merasa bersalah karena telah mengikuti perintah-perintah Raja Monster, apa yang mereka perbuat tak bisa dimaafkan!"

"Karena itu aku akan menebus kejahatan yang telah aku lakukan. <Pahlawan>, aku akan bergabung denganmu untuk menyelamatkan kerajaan!"

"Baiklah, sekarang aku sudah sehat kembali. Sekarang sebaiknya kita pergi melapor kepada Raja di istana."

<Gadis Kesatria> bergabung dengan party.

- **ISTANA RAJA 2**

- **DAFTAR NPC:**

- PRAJURIT
- RAJA

- **DIALOG NPC:**

- PRAJURIT

PRAJURIT

"Kamu sedang berada di Istana Kerajaan, ingat agar selalu jaga tingkah laku ya."

- RAJA

RAJA

"Lanjutkanlah tugas kalian untuk membangkitkan kristal pariwisata di Desa Tenggara."

- **DIALOG CERITA 1:**

<Pahlawan> dan <Gadis Kesatria> menghadap Raja di istana.

RAJA

"Oh, <Gadis Kesatria>, kaukah itu? Syukurlah, ternyata kau selamat!"

<GADIS KESATRIA>

"Saya, yang mulia. Awalnya saya ditawan dan dicuci otak oleh Raja Monster. Tapi saya berhasil diselamatkan kembali oleh <Pahlawan>."

RAJA

"Hmm... bagus, bagus..."

"Dan kristal pariwisata di timur juga berhasil dibangkitkan, ternyata memang tidak salah aku memberikan tugas ini kepadamu, <Pahlawan>"

<PAHLAWAN>

"Terima kasih, yang mulia."

<GADIS KESATRIA>

"Yang mulia, untuk menebus kesalahan saya yang lalu, saya akan bergabung dengan <Pahlawan> dan menyelesaikan sayembara ini. Saya mohon izin dari yang mulia."

RAJA

"Tentu saja, <Gadis Kesatria>, aku setuju. Lebih baik dua orang daripada satu saja. Sekarang lanjutkanlah tugas kalian untuk membangkitkan kristal di desa tenggara."

<GADIS KESATRIA>

"Siap, yang mulia!"

- **DESA TENGGARA**

- **DAFTAR NPC:**

- IBU YANG CEMAS

- WARGA DESA
- PAMAN PEDAGANG
- WARGA DESA PEREMPUAN

- *DIALOG NPC:*

- IBU YANG CEMAS

IBU YANG CEMAS
"Tolong temukan anakku..."

IBU YANG CEMAS (SETELAH QUEST)
"Terima kasih, sekarang anakku sedang beristirahat..."

- WARGA DESA LAKI-LAKI

WARGA DESA LAKI-LAKI
"Kami sebenarnya ingin melakukan pencarian anak yang hilang di dalam gua, namun kami terhalang oleh adanya monster."

WARGA DESA PEREMPUAN
"Gua di dekat sini bernama Gua Pindul, gua ini punya aliran sungai bawah tanah."

- *DIALOG CERITA 1:*

(Dialog memulai quest)

IBU YANG CEMAS
"Oh, pemuda sayembara dan gadis kesatria! Tolong saya!"

<GADIS KESATRIA>
"Ada apa bu?"

IBU YANG CEMAS
"Anak saya diam-diam pergi bermain ke dalam gua dan belum pulang sampai sekarang. Padahal saya sudah melarang dia untuk pergi ke gua, tapi dia tetap nakal dan pergi ke sana padahal di sana ada banyak monster!"

<GADIS KESATRIA>
"Tenang bu, kami akan pergi ke dalam gua dan menyelamatkan anak ibu!"

IBU YANG CEMAS
"Terima kasih, tolong selamatkan anak saya! Dia anak saya satu-satunya!"

(Bertemu dengan anak kecil dalam gua)

ANAK KECIL
"Huuu.... huuuu... (menangis)"

<GADIS KESATRIA>
"Adik kecil, kamu dari Desa Tenggara kan? Ibumu sedang khawatir mencarimu."

ANAK KECIL
"Ibu..."

<GADIS KESATRIA>
"Iya betul, ibu sedang menunggu di rumah. Ayo kita pulang ke desa bersama kakak-kakak."

ANAK KECIL
"Iya..."

(Dialog selesai quest)

IBU YANG CEMAS
"Anakku...!"

ANAK KECIL
"Ibu!!"

IBU YANG CEMAS
"Syukurlah kamu selamat nak, padahal ibu kan sudah bilang jangan main-main ke dalam gua karena berbahaya."

ANAK KECIL
"Huuhuu... iya bu, aku tidak akan nakal lagi."

IBU YANG CEMAS
"Ya sudahlah, yang penting kamu selamat berkat bantuan kakak sayembara dan kesatria. Ayo terima kasih pada mereka."

ANAK KECIL
"Terima kasih kakak."

<GADIS KESATRIA>
"Terima kasih kembali, adik kecil."

IBU YANG CEMAS
"Terima kasih banyak, tuan <Pahlawan> dan nona <Gadis Kesatria>, saya tidak punya banyak tapi tolong terimalah buku ini sebagai tanda terima kasih."

<GADIS KESATRIA>
"Sama-sama, ibu."

- **GUA PINDUL**
- **DAFTAR NPC:**
 - MASTER WISATA
- **DIALOG NPC:**
 - MASTER WISATA

MASTER WISATA
"Selamat datang, wahai calon pahlawan. Apabila kalian ingin membangkitkan kristal pariwisata, maka kalian harus bisa menjawab pertanyaan yang akan kuberikan."

"Apa kalian siap?"

>Ya
>Tidak

- **DIALOG CERITA 1:**

Saat pemain akan meninggalkan gua, karakter pemain tiba-tiba mundur dari mulut gua dan sesosok monster Ogre masuk.

MONSTER OGRE

"Grrrr... di mana kristal itu, akan kuhancurkan kristal itu!"

Monster Ogre berhenti saat melihat <Pahlawan> dan <Gadis Kesatria>.

MONSTER OGRE
"Hmmmh... manusia?"

"....."

Monster Ogre tiba-tiba terkejut.

MONSTER OGRE
"!!"

MONSTER OGRE
"Hrrrr... bau ini... bau pengkhianat!!"

MONSTER OGRE
"OGRE BENCI PENGKHIANAT!! GROAAAAR!!!"

Monster Ogre menyerang pemain.

- **DIALOG CERITA 2:**

Setelah pemain mengalahkan monster ogre.

<GADIS KESATRIA>
"Dia adalah monster Ogre, salah satu panglima bawahan Raja Monster."

<GADIS KESATRIA>
"Sepertinya dia sudah tahu kalau ingatanku sudah pulih kembali, tadinya aku pikir mereka mengira aku sudah mati."

"Tidak lama lagi para monster akan tahu kalau aku mengkhianati mereka. Tapi sejak kapan aku di pihak mereka? Sejak dari awal aku akan selalu membela kerajaan!"

"Ayo, <Pahlawan>, kita harus melapor lagi ke Istana Kerajaan."

- **ISTANA RAJA 3**

- **DAFTAR NPC:**

- PRAJURIT
- RAJA

- **DIALOG NPC:**

- PRAJURIT

PRAJURIT
"Kamu sedang berada di Istana Kerajaan, ingat agar selalu jaga tingkah laku ya."

- RAJA

RAJA
"Aku harap semuanya berjalan lancar, semoga berhasil, para pahlawan!"

- **DIALOG CERITA 1:**

Ketika party pemain memasuki ruang tahta raja, ada seorang pria yang memakai topi aneh di hadapan Raja.

<GADIS KESATRIA>

"Paduka Raja, kami sudah membangkitkan kembali kristal pariwisata di tenggara."

RAJA

"Syukurlah, ternyata kita memang masih memiliki harapan untuk mengalahkan Raja Monster dan menyelamatkan Kerajaan."

PRIA MISTERIUS

"Yang mulia, jadi mereka berdualah yang telah membangkitkan kristal di Tebing Breksi dan Gua Pindul?"

RAJA

"Benar sekali. Oh ya, <Pahlawan> dan <Gadis Kesatria>, perkenalkan anggota baru yang ingin bergabung dengan kalian."

<PENYIHIR>

"Perkenalkan, namaku <Penyihir>. Penyihir terbaik di Kerajaan."

RAJA

"Hahaha, aku harap kalian bertiga bisa bekerja sama dengan baik."

<GADIS KESATRIA>

"Baiklah, yang mulia. Tapi saya punya kabar buruk, para monster nampaknya sudah mengetahui bahwa pikiran saya sudah kembali seperti semula."

RAJA

"Hmmm, begitu ya. Berarti semakin tepat kalau kalian sebaiknya bergerak dengan tiga orang agar lebih aman, bukan begitu?"

<PENYIHIR>

"Tepat sekali yang mulia, terutama agar saya bisa mendapat bagian hadiah sayembara."

RAJA

"Hahaha, kalian berdua harus terbiasa dengan sifat <Penyihir> ini ya, haha!"

"Baiklah, sekarang kalian harus membangkitkan kristal yang ada di desa selatan. Aku harap semuanya berjalan lancar, semoga berhasil, para pahlawan!"

- **DESA SELATAN**

- **DAFTAR NPC:**

- KEPALA DESA
- PAMAN PEDAGANG
- WARGA DESA LAKI-LAKI
- WARGA DESA PEREMPUAN

- **DIALOG NPC:**

- KEPALA DESA

KEPALA DESA

"Monster itu menghalangi sumber mata air di desa ini."

KEPALA DESA (SETELAH QUEST)

"Terima kasih, akhirnya desa ini tak lagi kekeringan air."

- WARGA DESA LAKI-LAKI

WARGA DESA LAKI-LAKI

"Apa artinya gumuk pasir? Gumuk artinya gundukan, jadi gumuk pasir artinya adalah gundukan pasir."

- WARGA DESA PEREMPUAN

WARGA DESA PEREMPUAN

"Air di desa ini hanya bersumber dari satu mata air, jadi kalau ada masalah di mata air tersebut, satu desa ini bisa terdampak."

- **DIALOG CERITA 1:**

(Dialog memulai quest)

KEPALA DESA

"Benarkah kalian bertiga adalah peserta sayembara yang sudah membangkitkan kristal pariwisata di Tebing Breksi dan Gua Pindul?"

<PENYIHIR>

"Hahaha, benar pak. Kami sudah membangkitkan kristal pariwisata yang ada di Tebing Breksi dan Gua Pindul."

<GADIS KESATRIA>

"Yang benar itu kami berdua, aku dan <Pahlawan>."

<PAHLAWAN>

"Ada yang bisa kami bantu, Pak Kepala Desa?"

KEPALA DESA

"Sejak beberapa hari yang lalu, desa kami kesulitan air karena ada seekor monster yang datang dan menguasai sumber mata air di Gumuk Pasir."

"Saya minta tolong untuk menyelamatkan desa kami dari kekurangan air dengan mengusir monster tersebut dari mata air. Kami akan sangat berterima kasih."

<GADIS KESATRIA>

"Tentu saja, Pak. Kami akan dengan senang hati membantu mengusir monster tersebut."

<PENYIHIR>

"Tentu saja dengan imbalan kan Pak?"

<GADIS KESATRIA>
“!! Kita kesini bukan untuk memeras!”

KEPALA DESA
“Tentu saja tuan penyihir, saya akan memberikan buku pengetahuan tentang Gumuk Pasir sebagai imbalannya.”

<PENYIHIR>
“Tenanglah, <Gadis Kesatria>, aku cuma memastikan saja, hahaha.”

<GADIS KESATRIA>
“Apa kau ini benar-benar penyihir terbaik di Kerajaan?”

(Saat menghadapi Monster Behemoth)

<PENYIHIR>
“Wah, aku pikir hanya monster kecil saja. Tapi ternyata monster yang besar seperti ini. Jadi ini yang namanya panglima monster?”

<GADIS KESATRIA>
“Monster ini bukan panglima dari Raja Monster. Nampaknya belum ada panglima monster yang sampai kemari.”

“Monster ini bernama Behemoth dan termasuk monster yang kuat. Dia pasti datang kemari karena nalurinya sendiri.”

<PAHLAWAN>
“Yang penting setelah ini dia tidak akan mengganggu manusia lagi. Ayo kita lawan!”

(Setelah menyelesaikan quest)

KEPALA DESA
“Terima kasih! Berkat kalian semua, desa ini akhirnya bisa kembali memperoleh air!”

<GADIS KESATRIA>
“Tidak apa-apa, Pak Kepala Desa. Sudah tugas kami untuk membantu rakyat Kerajaan yang kesulitan.”

<PENYIHIR>
“Betul sekali, tapi kami juga membutuhkan sesuatu untuk membangkitkan kristal pariwisata, Pak.”

KEPALA DESA
“Oh iya juga, tolong terimalah buku pengetahuan Gumuk Pasir ini sebagai tanda terima kasih kami. Semoga perjalanan kalian terus berhasil!”

<GADIS KESATRIA>
“Terima kasih banyak juga, Pak Kepala Desa.”

- **GUMUK PASIR PARANGKUSUMO**

- **DAFTAR NPC:**
 - MASTER WISATA
- **DIALOG NPC:**
 - MASTER WISATA

MASTER WISATA

"Selamat datang, wahai calon pahlawan. Apabila kalian ingin membangkitkan kristal pariwisata, maka kalian harus bisa menjawab pertanyaan yang akan kuberikan."

"Apa kalian siap?"

>Ya
>Tidak

- **DIALOG CERITA 1:**

<GADIS KESATRIA>

"Akhirnya kristal pariwisata di Gumuk Pasir ini berhasil kita bangkitkan. Sekarang saatnya kembali untuk melapor pada Raja?"

<PENYIHIR>

"Hahaha, tidak usah..."

<GADIS KESATRIA>

"Apa maksudmu?"

<PENYIHIR>

"Kita tidak perlu lagi berjalan balik ke istana kerajaan hanya untuk melapor. Aku bisa mengirim pesan lewat merpati ke penyihir yang ada di istana."

<PAHLAWAN>

"Baguslah kalau begitu, kita tidak perlu lagi menghabiskan waktu di perjalanan."

<GADIS KESATRIA>

"Hmmm... boleh juga."

<PENYIHIR>

"Hahaha, hebat kan?"

"Baiklah, pesannya sudah kukirimkan ke istana. Sekarang kita bisa langsung pergi ke tujuan kita berikutnya."

- **DESA BARAT DAYA**

- **DAFTAR NPC:**

- PAK NELAYAN
- IBU PEDAGANG
- WARGA DESA LAKI-LAKI
- WARGA DESA PEREMPUAN

- **DIALOG NPC:**

- PAK NELAYAN

PAK NELAYAN

"Apa kalian sudah siap untuk membantu menangkap ikan?"

>Ya
>Tidak

PAK NELAYAN (SETELAH QUEST)

"Hahaha, dengan begini kami bisa mulai melaut kembali, terima kasih pahlawan sayembara!"

- WARGA DESA LAKI-LAKI

WARGA DESA LAKI-LAKI

"Selain menangkap ikan, di desa ini kami juga membangun pelabuhan untuk keperluan kapal angkut"

- WARGA DESA PEREMPUAN

WARGA DESA PEREMPUAN

"Saat kami tidak bisa mendekati laut karena monster, kami bertahan hidup dengan merawat kebun buah naga."

- DIALOG CERITA 1:

(Saat memulai quest)

PAK NELAYAN

"Ohoho, kalian bertiga pasti pahlawan sayembara yang sudah membangkitkan tiga kristal pariwisata, ya?"

<GADIS KESATRIA>

"Benar, pak. Apakah kristal pariwisata Pantai Glagah ada di dekat sini?"

PAK NELAYAN

"Dekat sekali, kristal pariwisata Pantai Glagah hanya berada di sebelah barat dari desa ini."

"Tapi, sebelum itu bolehkah saya meminta tolong?"

<PAHLAWAN>

"Tentu saja, Pak Nelayan."

PAK NELAYAN

"Desa ini mata pencahariannya adalah ikan. Tapi sejak adanya serangan-serangan monster, kami semakin sulit melaut dan menangkap ikan."

"Bisakah kalian membantu kami menjaga kami dari serangan para monster saat kami sedang melaut?"

<PENYIHIR>

"Hehe, tentu saja. Tapi saya boleh beli dan masak ikan-ikannya kalau sudah selesai? Saya suka sekali ikan."

PAK NELAYAN

"Hoho, tentu saja tuan penyihir. Asalkan harganya cocok, kita bisa sepakat."

<PENYIHIR>

"Senang berbisnis dengan anda."

<GADIS KESATRIA>

"....."

(Berhadapan dengan monster)

Monster Dragon muncul.

MONSTER DRAGON

"GRRRAOOOR!! Nekat juga kalian manusia berani mengusik di laut ini!"

"Hahaha, pantas saja kalian warga desa berani menangkap ikan, ternyata kalian kemari bersama pengkhianat yang lancang ingin melawan raja Monster!"

<GADIS KESATRIA>

"Aku tidak akan lagi menggunakan kekuatanku di pihak kalian para monster!!"

MONSTER DRAGON

"Bwuhahaha!! Jangan merasa kau begitu penting bagi kami, Kesatria Gelap! Kau hanya alat bagi kami!"

<PENYIHIR>

"Ohoho, jadi ini yang namanya panglima monster ya. Auranya memang cocok sebagai monster yang kuat."

MONSTER DRAGON

"Hahaha, kau punya mata yang tajam, manusia. Aku adalah monster Dragon, salah satu panglima monster! Ingat baik-baik karena akulah yang akan menghabisi kalian dan menghancurkan kristal pariwisata!!"

Setelah menyelesaikan quest.

<GADIS KESATRIA>

"Jadi, bagaimana hasil belanja ikanmu?"

<PENYIHIR>

"Hehehe, aku dapat banyak ikan segar dari para nelayan, mulai hari ini kita akan makan enak sepanjang perjalanan."

<GADIS KESATRIA>

"Lalu?"

<PENYIHIR>

"Pak Nelayan juga memberikan buku pengetahuan Pantai Glagah untuk membantu kita membangkitkan kristal pariwisata."

<GADIS KESATRIA>

"Sebagai seorang penyihir, ternyata kau punya banyak uang juga ya membeli ikan-ikan ini."

<PENYIHIR>

"Tenang saja, aku tidak pakai uangku sendiri kok. Aku pakai uang kelompok kita bersama agar persediaan makanan kita terjamin."

Uang party berkurang 50%.

<GADIS KESATRIA>

"Apa!? Kau seenaknya mengambil uang kita!?"

- **PANTAI GLAGAH**
- **DAFTAR NPC:**
 - MASTER WISATA
- **DIALOG NPC:**
 - MASTER WISATA

MASTER WISATA

"Selamat datang, wahai calon pahlawan. Apabila kalian ingin membangkitkan kristal pariwisata, maka kalian harus bisa menjawab pertanyaan yang akan kuberikan."

"Apa kalian siap?"

>Ya

>Tidak

- **DIALOG CERITA 1:**

Ketika party akan meninggalkan lokasi kristal.

<PENYIHIR>
"! "

<GADIS KESATRIA>
"Ada apa?"

<PENYIHIR>
"Aku baru saja menerima pesan dari istana bahwa desa barat sedang dikepung oleh monster."

<GADIS KESATRIA>
"Gawat, kalau begitu kita harus bergegas ke sana!"

<PAHLAWAN>
"Ayo!"

- **DESA BARAT**

- **DAFTAR NPC:**

- KEPALA DESA
- PAMAN PEDAGANG
- WARGA DESA LAKI-LAKI
- WARGA DESA PEREMPUAN

- **DIALOG NPC:**

- KEPALA DESA

KEPALA DESA
"Terima kasih banyak. Berkat kalian, desa ini terselamatkan dari serangan monster."

- WARGA DESA LAKI-LAKI

WARGA DESA LAKI-LAKI
"Sumber air bersih di desa ini berasal dari Waduk Sermo. Apabila desa ini dikepung monster, maka kami akan langsung kehabisan persediaan air."

- WARGA DESA PEREMPUAN

WARGA DESA PEREMPUAN
"Di Waduk Sermo kadang-kadang kami mengadakan lomba dayung, tapi kami tidak bisa mengadakan lomba semenjak monster menyerang."

- **DIALOG CERITA 1:**

Party tiba di luar Desa Barat.

<GADIS KESATRIA>
"Ternyata memang benar, desa barat sedang dikepung oleh monster."

<PENYIHIR>
"Kalau seperti ini, kita tidak bisa langsung pergi ke lokasi kristal."

<GADIS KESATRIA>

"Tentu saja, kita juga harus menyelamatkan warga desa."

<PAHLAWAN>

"Kita akan mengalahkan monster-monster yang mengepung desa ini sebelum membangkitkan kristal!"

<GADIS KESATRIA>

"Ayo!"

Party mengalahkan semua monster dan berbicara dengan kepala desa.

<KEPALA DESA>

"Oh, para pahlawan kristal. Terima kasih telah menyelamatkan desa ini."

<GADIS KESATRIA>

"Sama-sama Pak Kepala Desa, sudah tugas kami untuk melindungi manusia dari serangan para monster."

KEPALA DESA

"Tapi ada yang aneh, saat pasukan monster datang mengepung desa ini, mereka dipimpin oleh monster besar yang membawa palu raksasa, tapi sekarang dia tidak terlihat sama sekali..."

<GADIS KESATRIA>

"Monster besar yang membawa palu raksasa, itu pasti Monster Irongiant. Kenapa dia pergi begitu saja? Dia adalah salah satu panglima terkuat Raja Monster."

<PENYIHIR>

"Celaka, dia pasti mengepung desa ini hanya sebagai umpan agar dia bisa pergi menghancurkan kristal!"

<GADIS KESATRIA>

"Gawat! Kalau begitu kita harus cepat pergi ke sana!"

KEPALA DESA

"Tunggu dulu, sebelum pergi, terimalah ini. Master wisata Waduk Sermo berada dalam bahaya, saya berdoa agar kalian berhasil."

<PAHLAWAN>

"Kami akan berjuang, Pak Kepala Desa."

- **WADUK SERMO**

- **DAFTAR NPC:**

- MONSTER IRONGIANT
- MASTER WISATA

- **DIALOG NPC:**

- MASTER WISATA

MASTER WISATA

"Aku melihat pertarungan kalian dari sini. Syukurlah kalian bisa mengalahkan Monster Irongiant."

"Apabila kalian ingin membangkitkan kristal pariwisata, maka kalian harus bisa menjawab pertanyaan yang akan kuberikan."

"Apa kalian siap?"

>Ya
>Tidak

- *DIALOG CERITA 1:*

Saat akan memasuki lokasi kristal. Party dihadang oleh Monster Irongiant.

MONSTER IRONGIANT
"Hmmm, akhirnya kalian datang juga."

"Perkenalkan, aku adalah Monster Irongiant. Panglima Raja Monster terkuat yang memimpin pasukan."

"Hahaha, sudah sekian lama aku menunggu saat-saat untuk bertarung melawan sang pengkhianat."

GADIS KESATRIA
"Aku sudah bosan dipanggil sebagai pengkhianat, sejak dari awal aku tidak pernah berada di pihak kalian!!"

MONSTER IRONGIANT
"Oh, Gadis Kesatria yang pernah menjadi Kesatria Gelap. Apa kau benar-benar mengira selama ini kaulah yang kami sebut pengkhianat?"

<GADIS KESATRIA>
"Apa maksudmu?"

MONSTER IRONGIANT
"Kau tidak pernah merupakan hal penting bagi kami, kau itu hanya alat tambahan saja bagi kami."

"Pengkhianat yang sebenarnya adalah orang yang kalian sebut sebagai pahlawan ini!"

<GADIS KESATRIA>
"Hah!?"

<PENYIHIR>
"!!"

<PAHLAWAN>
"Apa maksudmu, monster?"

MONSTER IRONGIANT
"Monster!? Huahahaha!! Apa kau lupa bahwa kau adalah panglima terkuat paduka Raja Monster bernama Demon!?"

<GADIS KESATRIA>
"De... demon?"

<PENYIHIR>
"Benarkah itu, <Pahlawan>?"

MONSTER IRONGIANT
"Tentu saja itu benar. <Pahlawan>, itulah mengapa kau tidak bisa mengingat bagaimana sebenarnya desamu hancur!"

<PAHLAWAN>
"Ti... tidak mungkin, ini tidak mungkin!"

MONSTER IRONGIANT

"Demon adalah monster yang memiliki kekuatan untuk berubah wujud menjadi makhluk yang dimangsanya. Kau memakan <Pahlawan> yang asli dan mengubah wujud menjadi <Pahlawan.>"

<GADIS KESATRIA>

"!!"

<PENYIHIR>

"!!"

<PAHLAWAN>

"Aku... Demon?"

<GADIS KESATRIA>

"Jangan dengarkan dia, <Pahlawan>!! Dia ingin mengacaukan pikiran kita semua!!"

<PENYIHIR>

"....."

MONSTER IRONGIANT

"Jangan menolak kenyataan, Gadis Kesatria. Kau pasti menyadari saat menjadi Kesatria Gelap kenapa monster Demon hilang begitu saja..."

<GADIS KESATRIA>

"....."

MONSTER IRONGIANT

"Ingat kembali, <Pahlawan>!! Ingat kembali bagaimana kau sebenarnya adalah Demon!!"

<PAHLAWAN>

"Ugh...."

Kilas balik saat Desa Utara dihancurkan. Asap pekat menyelubungi, bangunan terbakar, monster Demon sedang melihat desa yang sedang hancur. Monster Demon sedang memandang .

<MONSTER DEMON>

"Wilayah utara milik manusia telah berhasil direbut. Paduka Raja Monster, cita-cita paduka akan segera tercapai..."

Tiba-tiba layar menampilkan kilatan.

<MONSTER DEMON>

"A, Apaan ini!?"

"Tidak mungkin!! Bagaimana bisa manusia tetap bertahan setelah kukuasai!!"

<PAHLAWAN>

"Tak akan kubiarkan kau hidup setelah apa yang kau lakukan pada ayah dan ibu!!!"

<MONSTER DEMON>

"AAAAARGGGGHHH!!!"

Layar kembali menampilkan ke masa sekarang.

<PAHLAWAN>

"Aku sebenarnya... Monster Demon..."

<GADIS KESATRIA>

"<Pahlawan>..."

<PAHLAWAN>
"Akulah yang telah membunuh ayah dan ibu..."

"AAAAAAAAAAHHHHH!!!!"

<MONSTER IRONGIANT>
"Ya, terus, <Pahlawan>, terus... bangkitkan kembali amarah dan rasa dendammu!!
Berubahlah kembali menjadi Demon!"

<PAHLAWAN>
"UUUAAAAAARRRRGGHHHHH!!!!"

<PENYIHIR>
"Gawat, <Gadis Kesatria>, kalau seperti ini terus, <Pahlawan> akan benar-benar
kembali menjadi Monster Demon!"

<Gadis Kesatria> mendekati <Pahlawan>

<GADIS KESATRIA>
"<Pahlawan>! <Pahlawan>!!"

<GADIS KESATRIA>
"<Pahlawan>, sadarlah!"

<PAHLAWAN>
"<Gadis Kesatria>, jangan mendekat! Aku ini Monster Demon!"

<GADIS KESATRIA>
"Aku juga dulunya adalah Kesatria Gelap!"

"<Pahlawan>, kamu sekarang bukan lagi Monster Demon, tapi <Pahlawan>!!"

"Semenjak kamu mengambil alih pikiran Monster Demon, kamu tetap hidup sebagai
<Pahlawan>!"

<PAHLAWAN>
"Tapi aku sudah membunuh ayah dan ibuku!"

<GADIS KESATRIA>
"Mereka dibunuh oleh Monster Demon, <Pahlawan>! Bukan kamu! Karena itulah kamu
harus tetap menjadi <Pahlawan> dan mengalahkan Monster Demon dalam dirimu"

<PAHLAWAN>
"Aku... <Pahlawan>..."

<GADIS KESATRIA>
"Benar, kamu adalah <Pahlawan>!"

Layar kembali menjadi seperti semula.

<PAHLAWAN>
"Terima kasih, <Gadis Kesatria>, akhirnya aku sadar siapa diriku sebenarnya."
"Aku adalah... <Pahlawan>."

<Penyihir> mendekati <Pahlawan>.

<PENYIHIR>
"Syukurlah, kau sudah sadar kembali, <Pahlawan>."

<PAHLAWAN>

"Maaf sudah mengkhawatirkan kalian..."

<PENYIHIR>

"Ini semua berkat <Gadis Penyihir> yang sangat perhatian denganmu, hahaha!"

<PAHLAWAN>

"Iya, sekali lagi terima kasih, <Gadis Kesatria>, kamu benar-benar hebat."

<GADIS KESATRIA>

"I-iya, kita memang sudah sepantasnya saling membantu."

<PENYIHIR>

"Heheheh..."

MONSTER IRONGIANT

"Wah, wah, wah... sungguh sebuah adegan yang sangat menyentuh sekali."

<GADIS KESATRIA>

"Diam, Irongiant! Kau sudah gagal untuk mengubah <Pahlawan> menjadi Monster Demon!"

MONSTER IRONGIANT

"Betul sekali, dan sangat disayangkan... padahal aku sudah menanti-nanti agar dapat bertarung dengan Monster Demon."

<PAHLAWAN>

"Maaf, Monster Irongiant. Tapi aku sekarang adalah <Pahlawan>, seorang manusia yang membela dunia manusia!"

MONSTER IRONGIANT

"Biarapun kau bukan lagi Monster Demon, kita akan tetap bertarung, bersiaplah!"

Monster Irongiant menyerang party.

Setelah selesai mengalahkan monster Irongiant.

MONSTER IRONGIANT

"Kalian... memang manusia yang kuat..."

"<Pahlawan>, walaupun kau bukan lagi Monster Demon, tapi aku sudah puas dengan pertarungan kita..."

Monster Giant pun menghilang.

- **DIALOG CERITA 2:**

Setelah membangkitkan kembali kristal pariwisata.

<GADIS KESATRIA>

"Sekarang yang tersisa hanya tinggal kristal pariwisata di utara..."

<PAHLAWAN>

"Tetapi kristal pariwisata di utara telah dihancurkan oleh pasukan monster."

<PENYIHIR>

"Dan mereka menggunakan kekuatan dari kristal tersebut untuk menciptakan selubung sihir yang menghalangi manusia masuk ke dunia monster."

"Tunggu sebentar..."

"Aku baru saja menerima kabar dari Istana Kerajaan."

"Menteri Sihir telah merasakan hawa kekuatan Raja Monster telah berkurang, sekarang sudah saatnya kita bergerak ke utara dan mengalahkan Raja Monster."

<GADIS KESATRIA>

"Tapi, bagaimana dengan selubungnya?"

<PENYIHIR>

"Aku merasakan aura Master Wisata Utara. Dia masih hidup, lebih baik kita mencarinya di utara dan mencari tahu bagaimana agar kita bisa melewati selubung sihir tersebut."

<GADIS KESATRIA>

"Baiklah."

- **PUING DESA UTARA**

- **DAFTAR NPC:**

- MASTER WISATA
- MONSTER DEATH

- **DIALOG NPC:**

- MASTER WISATA

MASTER WISATA

"Saat pasukan monster menyerang, aku berhasil terlebih dahulu menyelamatkan diri. Aku berharap untuk nantinya membantu orang yang memiliki kemampuan untuk membangkitkan krisal-kristal pariwisata."

"Dan ternyata memang benar. Akhirnya kalian datang, para pahlawan."

"Kristal utara memang sudah hancur dan kekuatannya disalahgunakan oleh para monster."

"Namun, karena itulah, kita jadi tahu titik lemah untuk menembus selubung tersebut. Para monster mengira aku sudah mati."

"Terimalah Buku Pengetahuan The Lost World Castle ini, apabila kalian berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan oleh penjaga selubung itu maka kalian bisa pergi ke istana Raja Monster!"

MASTER WISATA

"Ini adalah tugas terakhir kalian! Kalahkan Raja Monster dan selamatkan kerajaan!"

- MONSTER DEATH

MONSTER DEATH

"Selamat Datang. Apabila kalian ingin masuk ke dunia monster, maka kalian terlebih dahulu harus menjawab pertanyaan-pertanyaan ini. Apa kalian siap?"

>Ya

>Tidak

MONSTER DEATH

"Kalian berhasil menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, tapi aku menyadari bahwa kalian adalah manusia, karena itu aku tidak bisa membiarkan kalian lewat!!"

Monster Death menyerang Party.

- **ISTANA RAJA MONSTER**

- **DIALOG CERITA 1:**

RAJA MONSTER

"Luar biasa. Meskipun kalian hanya manusia, tapi aku salut kalian bisa mencapai sejauh ini."

<GADIS KESATRIA>

"Kejahatanmu cukup sampai di sini saja, Raja Monster. Mulai sekarang kau tidak akan lagi bisa menyerang dunia manusia!"

RAJA MONSTER

"Hahaha, ucapan yang sangat berani, <Gadis Kesatria>. Ternyata kau memang sudah pulih dari kekuatan zirah Kesatria Gelap ya."

<GADIS KESATRIA>

"Sekarang aku sudah tidak akan lagi kalah seperti yang dulu! Kini aku sudah bersama teman-temanku!"

RAJA MONSTER

"Oh ya, ya. Sang penyihir dan Sang pahlawan, ya? Kalian memang manusia yang luar biasa."

"Terutama sang penyihir, kau memang penyihir manusia yang terkuat saat ini."

<PENYIHIR>

"Hah, terima kasih atas pujiannya. Tapi aku merasa tidak nyaman dipuji oleh monster."

RAJA MONSTER

"Dan, <Pahlawan>, atau lebih tepatnya, Demon? Aku tak heran dengan kekuatanmu kau bisa sampai kemari."

<PAHLAWAN>

"Kau salah, Raja Monster. Kini aku bukan lagi Monster Demon, tetapi manusia bernama <Pahlawan>."

RAJA MONSTER

"Manusia memang mengagumkan. Mereka memiliki tekad yang kuat hingga mampu mengalahkan tekad monster yang kuat seperti Monster Demon."

<GADIS KESATRIA>

"Lalu kenapa kau menyerang dunia manusia?"

RAJA MONSTER

"Jumlah monster terus bertambah banyak sementara luas wilayah dunia monster sudah tidak lagi mencukupi. Tidak ada cara lain lagi bagi kami para monster selain merebut wilayah milik manusia."

<PENYIHIR>

"Bukan berarti kalian bisa seenaknya mengusir dan membunuh para manusia demi mencari tempat tinggal baru!"

RAJA MONSTER

"Mungkin kau benar, tapi kami sudah bertekad mencari wilayah baru untuk tetap hidup, bagaimanapun caranya."

"Kami harus tetap bertahan hidup dan aku tidak boleh kalah dari kalian demi para monster!!"

Layar berguncang.

<PENYIHIR>

"Ugh... jadi seperti inilah kekuatan Raja Monster."

<GADIS KESATRIA>

"Kekuatannya memang melebihi monster-monster lain."

<PAHLAWAN>

"Semuanya, bertahanlah! Ini adalah pertarungan terakhir kita!"

Berhasil mengalahkan Raja Monster.

RAJA MONSTER

"Kalian memang hebat, kalian berhasil mengalahkanku, sang Raja Monster."

"Nikmatilah kemenangan kalian, wahai para manusia..."

Raja Monster menghilang.

<GADIS KESATRIA>

"Akhirnya kita berhasil juga..."

<PENYIHIR>

"Kita telah menyelamatkan kerajaan..."

<PAHLAWAN>

"Sekarang saatnya kita kembali ke istana."

Di Perjalanan.

<PENYIHIR>

"Jadi, setelah ini apa hadiah sayembara yang kalian inginkan?"

"Bagaimana, <Pahlawan>?"

<PAHLAWAN>

"Aku ingin membangun kembali Desa Utara yang porak poranda."

<PENYIHIR>

"Lalu kau, <Gadis Kesatria>?"

<GADIS KESATRIA>

"A-aku juga akan memperbaiki kembali daerah-daerah yang dihancurkan oleh monster, misalnya seperti Desa Utara."

<PENYIHIR>

"Oh, begitu ya..."

<GADIS KESATRIA>

"Kenapa kau cengar-cengir?"

<PENYIHIR>

"Oh tidak apa-apa, cuman membayangkan sekolah sihir yang aku bangun dari hadiah sayembara, hahaha!"

<PAHLAWAN>

"Terima kasih semuanya, berkat kalian kita akhirnya berhasil menyelamatkan dunia manusia."

- **EPILOG**

Setelah itu, monster-monster yang menyerbu Kerajaan pun akhirnya kembali ke Dunia Monster dan Kerajaan pun kembali bebas dari serangan-serangan para monster.

Para pahlawan pulang kembali ke Istana Kerajaan dan disambut dengan meriah oleh rakyat Kerajaan, Raja memberikan hadiah-hadiah kepada Sang Pahlawan, Gadis Kesatria, dan Penyihir.

Sang Raja memberikan hadiah dana pada <Pahlawan> dan <Gadis Kesatria> untuk membangun desa-desa yang telah hancur.

Kerajaan pun kembali damai seperti semula. <Penyihir> berhasil meraih mimpinya untuk membangun sekolah-sekolah dan menjadi kepala sekolah, <Pahlawan> dan <Gadis Kesatria> menikah dan tinggal bersama dengan tenang membangun kembali desa Pahlawan yang telah hancur, mereka pun hidup bahagia.

LAMPIRAN B

KUIS INFORMASI WISATA RPG FANTASI WISATA YOGYAKARTA

TAMAN TEBING BREKSI



Di manakah letak Taman Tebing Breksi?

- **Prambanan, Kabupaten Sleman**
- Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul
- Kretek, Kabupaten Bantul
- Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulonprogo

Pada tahun berapakah Taman Tebing Breksi dibuka sebagai tempat wisata?

- 2013
- 2014
- **2015**
- 2016

Tempat apakah Taman Tebing Breksi sebelum menjadi tempat wisata?

- Survey Dataran
- **Pertambangan**
- Penelitian Arkeologi
- Tebing Biasa

Apakah yang menjadi daya tarik wisata dari Taman Tebing Breksi?

- Panjat Tebing

- Kegiatan Pertambangan
- Taman Bunga
- **Pahatan Tebing**

Berapakah tarif parkir di Taman Tebing Breksi?

- Motor 1000, Mobil 4000
- **Motor 2000, Mobil 5000**
- Motor 500, Mobil 3500
- Motor 1500, Mobil 4500

GUA PINDUL



Di manakah lokasi Gua Pindul berada?

- Kretek, Kabupaten Bantul
- **Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul**
- Temon, Kabupaten Kulonprogo
- Prambanan, Kabupaten Sleman

Gua Pindul dikenal karena cara menyusuri gua yang dilakukan dengan menaiki ban pelampung di atas aliran sungai bawah tanah di dalam gua, kegiatan ini dikenal dengan istilah...

- Cave Drifting
- **Cave Tubing**
- Cave Swimming
- Cave Flowing

Aliran sungai bawah tanah dimulai dari mulut gua sampai bagian akhir gua. Berapakah panjang dan lebar Gua Pindul?

- Panjang 50 meter dan lebar 5 meter
- Panjang 100 meter dan lebar 10 meter
- **Panjang 300 meter dan lebar 5 meter**
- Panjang 200 meter dan lebar 10 meter

Berapakah rata-rata lama penelusuran Gua Pindul?

- 15 menit
- **1 jam**
- 2 jam
- 1 hari

Pada tahun berapakah Gua Pindul diresmikan?

- 2007
- 2008
- 2009
- **2010**

TAMAN GUMUK PASIR PARANGKUSUMO



Di manakah lokasi Gumuk Pasir Parangkusumo berada?

- Cangkringan, Kabupaten Sleman
- Kokap, Kabupaten Kulonprogo
- Temon, Kabupaten Kulonprogo
- **Kretek, Bantul**

Apakah daya tarik dari Gumuk Pasir?

- Tebing Pasir
- **Hamparan Gundukan Pasir**
- Badai Pasir
- Manusia Pasir

Di pantai apakah Gumuk Pasir Parangkusumo terletak?

- **Pantai Parangtritis**
- Pantai Glagah
- Pantai Sadranan
- Pantai Indrayanti

Terbentuk dari apakah Gumuk Pasir tersebut?

- Badai Pasir
- Pemanasan Global
- Bahan Sintetis
- **Endapan Material Vulkanik**

Apakah kegiatan unik yang bisa dilakukan di Gumuk Pasir?

- Surfing
- **Sandboarding**
- Tubing
- Sandtouring

PANTAI GLAGAH



Di manakah letak Pantai Glagah berada?

- **Temon, Kabupaten Kulonprogo**
- Prambanan, Kabupaten Sleman
- Sewon, Kabupaten Bantul
- Wonosari, Kabupaten Gunungkidul

Apakah yang menjadi daya tarik dari Pantai Glagah semenjak pembangunan pelabuhan?

- Tebing pantai
- **Beton Pemecah Ombak**
- Hutan Mangrove
- Hewan Laut

Apakah karakteristik dari Pantai Glagah?

- **Ombaknya yang besar**
- Ombaknya yang kecil
- Tebing yang curam
- Air yang tenang

Apakah yang menjadi objek wisata tambahan di Pantai Glagah?

- Gumuk Pasir
- Hutan Pinus
- Air Terjun
- **Laguna**

Perkebunan buah apakah yang terdapat di Pantai Glagah?

- Jeruk
- Stroberi
- Anggur
- **Buah Naga**

WADUK SERMO



Di manakah lokasi Waduk Sermo?

- Cangkringan, Kabupaten Sleman
- Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul
- Temon, Kabupaten Kulonprogo
- **Kokap, Kabupaten Kulonprogo**

Pada tahun berapakah Waduk Sermo dibangun?

- **1996**
- 1997
- 1998
- 1999

Apakah fungsi Waduk Sermo bagi masyarakat sekitar?

- Tempat Pemandian
- **Sumber air bersih dan irigasi persawahan**
- Pembangunan Perahu
- Peternakan Ikan

Selain tempat wisata, waduk sermo juga bisa menyediakan tempat...

- Perkebunan buah
- Pemandian air tawar
- **Perkemahan**
- Penyewaan Villa

Waduk Sermo juga sangat dekat dengan objek wisata lain seperti...

- **Wisata Alam Kalibiru**
- Puncak Becici
- Embung Nglanggeran
- Gumuk Pasir Parangkusumo

MERAPI PARK THE WORLD LANDMARKS



Merapi Park The World Landmarks terletak di...

- **Pakem, Kabupaten Sleman**
- Wonosari, Kabupaten Gunungkidul
- Imogiri, Kabupaten Bantul
- Samigaluh, Kabupaten Kulonprogo

Tempat wisata ini dinamakan The World Landmarks karena...

- Berada di dunia yang hilang dari peradaban
- Memiliki tanah dari seluruh dunia

- **Terdapat desain tiruan bangunan-bangunan dunia**
- Nama The World Landmarks yang menarik

Merapi Park The World Landmarks resmi dibuka pada tahun...

- 2016
- **2017**
- 2018
- 2019

Berapa harga tiket masuk Merapi Park The World Landmarks?

- **15000 per orang**
- 20000 per orang
- 25000 per orang
- 30000 per orang

Salah satu bangunan dunia yang terdapat di The World Landmarks adalah...

- Burj Khalifa
- Candi Borobudur
- Grand Canyon
- **Menara Eiffel**

INFORMASI WISATA

Informasi – TAMAN TEBING BREKSI

Tebing Breksi merupakan tempat wisata yang dibuka sejak tahun 2015. Tebing yang merupakan bongkahan batu ini dulunya merupakan lokasi pertambangan yang sekarang dikembangkan menjadi objek wisata. Taman Tebing Breksi secara administrasi terletak di desa Nglengkong, Sambirejo, Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk masuk ke area wisata Taman Tebing Breksi, pengunjung belum dikenakan biaya retribusi, hanya cukup membayar biaya parkir Rp. 2.000 untuk motor dan Rp. 5.000 untuk mobil.

Tebing ini sejatinya sudah terbentuk jutaan tahun lalu, namun karena aktivitas penambangan berubah menjadi memiliki ornamen ornamen pahatan. Selain itu, bekas penambangan juga membuka penampang dinding tebing sehingga terlihat struktur batuan yang bersusun seperti kue lapis yang menjadi keindahan tersendiri yang membuat para pengunjung berfoto dengan latar belakang tebing breksi.

Informasi – GUA PINDUL

Gua Pindul adalah objek wisata berupa gua yang terletak di Desa Bejiharjo, Kecamatan Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul. Gua Pindul dikenal karena cara menyusuri gua yang dilakukan dengan menaiki ban pelampung di atas aliran sungai bawah tanah di dalam gua, kegiatan ini dikenal dengan istilah cave tubing.

Gua Pindul merupakan satu dari rangkaian tujuh gua yang dialiri sungai bawah tanah di daerah Bejiharjo. Gua ini memiliki panjang sekitar 300 m, lebar 5 m, jarak permukaan air dengan atap gua 4 m, dan kedalaman air sekitar 5 m. Penelusuran Gua Pindul memakan waktu kurang lebih selama satu jam. Objek wisata Gua Pindul diresmikan pada 10 Oktober 2010.

Informasi – TAMAN GUMUK PASIR PARANGKUSUMO

Taman Gumuk Pasir adalah lokasi wisata yang terletak di sebelah barat Pantai Parangtritis, Bantul, Yogyakarta. Tepatnya di Jalan Pantai Parangkusumo, Parangtritis, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul. Gumuk pasir adalah medan pasir dengan ukiran dan gundukan-gundukan pasir dengan berbagai bentuk dan ukuran. Gumuk itu sendiri berasal dari bahasa Jawa yang artinya adalah gundukan. Jadi, Gumuk Pasir adalah gundukan-gundukan pasir yang terhampar luas.

Gumuk Pasir di Jogja merupakan hasil material vulkanik Gunung Merapi yang terbawa arus Sungai Progo dan Sungai Opak yang kemudian mengendap. Endapan itu terus menerus dihantam oleh ombak. Pada saat itulah butiran pasir terbawa oleh angin dan terhempas membentuk gundukan-gundukan pasir.

Informasi – PANTAI GLAGAH

Pantai Glagah indah atau yang sering disebut Pantai Glagah adalah sebuah objek wisata pantai yang terletak di kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya di Kecamatan Temon. Pantai ini berjarak sekitar 40 km dari pusat kota Jogja atau sekitar 1,5 jam perjalanan. Pantai yang merupakan salah satu objek wisata terpopuler di kabupaten Kulonprogo ini menawarkan objek wisata yang beragam, mulai dari pantai, danau buatan, sungai, kebun buah naga, dan sebagainya. Di

pantai ini juga dibangun pelabuhan yang dimanfaatkan untuk keperluan transportasi barang. Pemecah ombak dan laguna, dua kata itu langsung terlintas ketika mendengar nama Pantai Glagah. Keduanya seperti menunjukkan dua sisi berbeda dari pantai berpasir hitam ini. Ratusan tetrapod yang berjajar di sisi barat tanpa ampun memecah ombak Laut Selatan yang terkenal garang. Ketika bulan baru dan ombak pantai menggulung-gulung, kita dapat melihat bagaimana ombak pecah dan buihnya menghambur ke daratan. Sementara itu, laguna tenang nan luas di dekatnya nampak begitu bersahabat bagi anak-anak kecil yang ingin bermain air. Ada kapal-kapal wisata tampak terparkir rapi di pinggir laguna, begitu pula dengan perahu bebek warna-warni yang menunggu untuk ditumpangi.

Informasi – WADUK SERMO

Waduk Sermo Kulonprogo adalah sebuah waduk yang berada di kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waduk ini dibangun mulai tahun 1994 dan diresmikan oleh Presiden Soeharto 20 November 1996. Waduk Sermo dibangun dengan membendung Kali Ngrancah di Desa Hargowilis, Kecamatan Kokap dengan biaya pembangunan mencapai 22 miliar rupiah dan diselesaikan dalam waktu dua tahun delapan bulan.

Selama ini Waduk Sermo dimanfaatkan sebagai sumber air bersih oleh Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) dan untuk air irigasi yang mengairi sawah di daerah Wates dan sekitarnya.

Terkadang lokasi waduk ini digunakan untuk lomba dayung dan untuk pelatihan Akademi Angkatan Udara (AAU), objek diskusi evaluasi geologi teknik dan kerentanan gerak tanah, serta tempat wisata. Selain menjadi tempat wisata, Waduk Sermo juga digunakan sebagai bumi perkemahan Pramuka. Beberapa sekolah membawa para pelajar untuk berkemah di Bumi Perkemahan Waduk Sermo Kulonprogo.

Informasi – THE WORLD LANDMARKS

Merapi Park The World Landmarks adalah destinasi wisata yang berada di kawasan wisata Merapi dengan menampilkan bangunan landmarks dunia yang terkenal. Merapi Park The World Landmarks berada di Jl. Kaliurang Km. 25, Desa Hargobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Tiket masuk seharga Rp 15.000,00 per orang dengan tarif parkir 2.000 per kendaraan dan buka dari jam 09.00 WIB – 16.30 WIB. Merapi Park The World Landmarks resmi dibuka pada tahun 2017.

The World Landmarks adalah bagian dari wisata di daerah Merapi Park yang memang didesain khusus untuk pemburu foto dan pencinta seni fotografi dengan latar bangunan atau objek unik dari berbagai belahan dunia.

Merapi Park The World Landmarks menampilkan banyak desain bangunan-bangunan berdasarkan landmark dunia seperti Menara Miring Pisa, Big Ben, Menara Eiffel, Patung Liberty, Kincir Angin Belanda, dan Pagoda. Selain landmark, di area The World Landmarks terdapat beberapa pohon pinus dan hiasan bunga. Fasilitas yang tersedia yaitu seperti area parkir, toilet, mushola, minimarket, kafe dan gazebo.