

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Rancang Bangun**

Menurut Aziz et al., (2020) rancang atau perancangan merupakan proses mendefinisikan sekaligus mendeskripsikan mengenai arsitektur hingga detail komponen-komponen yang akan dikerjakan. Sehingga perancangan dapat diartikan sebagai kegiatan yang menjelaskan seluruh bagian hingga proses sebelum pembangunan dilakukan. Pembangunan menurut Surahman et al., (2022) adalah aktivitas menciptakan sistem baru atau mengembangkannya sistem yang sudah ada baik secara menyeluruh ataupun sebagian. Proses pembangunan selalu berkaitan dengan perancangan. Sehingga, proses pembangunan sistem akan dilakukan berdasarkan perancangan yang dibuat. Pengertian lainnya menurut Gusti Putri & Setiawan, (2020), menjelaskan bahwa rancang bangun merupakan serangkaian alur proses menerjemahkan hasil analisa sistem kedalam bahasa pemrograman hingga mengimplementasikannya kedalam atau menjadi sebuah sistem.

Berdasarkan pengertian di atas, rancang bangun merupakan urutan proses mulai tahap perencanaan hingga tahap akhir implementasi sistem. Perancangan sendiri merupakan sebuah urutan prosedur yang menjelaskan komponen-komponen sistem secara terperinci. Sedangkan pembangunan adalah tahapan atau proses pembuatan sistem berdasarkan hasil perancangan.

##### **2. *Game RPG (Role Playing Game)***

Dari pengertian Rinaldi et al., (2023) *game* adalah permainan yang dibuat dan dijalankan dengan aturan tertentu. Pada umumnya *game* dibuat berdasarkan alur yang bertujuan untuk mendapatkan kemenangan atau kesenangan. Penjelasan

lainnya menurut Nugraha et al., (2020), *game* juga bisa disebut sebagai media hiburan yang dapat memberikan edukasi bagi pemainnya. Menurut Remington Huan & Anggriani Adnas, (2023) *game* memiliki banyak *genre*/kategori pilihan sehingga ada pilihan seperti kategori strategi, horror, *shooting* atau tembak-menembak, *RPG*, aksi, dan masih banyak lagi. salah satu yang paling populer adalah kategori *RPG* , menurut penjelasan Irkinovich, (2022) *RPG* atau *Role Playing Game* adalah permainan peran dimana pemain menempatkan diri mereka pada posisi orang lain, atau memainkan peran sebagai orang lain. Rakimahwati & Roza, (2020) menjelaskan bahwa, *game* dengan kategori *RPG* dapat memandu pemain secara aktif menggali informasi untuk memperkaya pengetahuan saat bermain.



Gambar 2. 1 Contoh *Game RPG*

Sumber : Nursadewa (2022:429)

Berdasarkan pengertian di atas, *game RPG* dapat disimpulkan sebagai media hiburan yang dibuat dan dijalankan dengan aturan-aturan tertentu untuk mendapatkan kemenangan ataupun kesenangan. dalam *game* tersebut pemain akan memrankan peran sebagai karakter dari permainan yang dimainkan.

### 3. Cerita Rakyat

Menurut Uswatun Khasanah et al., (2022) cerita rakyat merupakan salah satu sastra lisan yang cukup populer selain puisi dan prosa. Cerita rakyat adalah carita pada masa lampau yang menjadi ciri khas dari setiap bangsa yang memiliki beragam budaya dan sejarah. Retnasari et al., (2023) menjelaskan bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang menggambarkan sebuah peristiwa atau kejadian zaman dahulu yang dianggap memiliki nilai dan bisa dijadikan teladan bagi masyarakat. Menurut penjelasan Mufarikha Mufarikha & Susi Darihastining, (2022) cerita rakyat merupakan cerita yang hidup ditengah-tengah masyarakat dan tersebar secara lisan dari mulut ke mulut sejak zaman dahulu.

Berdasarkan pengertian di atas, cerita rakyat merupakan sebuah cerita yang menjadi identitas setiap bangsa. Cerita rakyat menggambarkan kejadian atau peristiwa pada zaman dahulu dalam bentuk lisan. Cerita rakyat tersebar sejak zaman dahulu melalui cerita masyarakat dari mulut ke mulut.

### 4. *RPG Maker MV*

Berdasarkan yang tertulis dalam buku karya Perez, (2016) *RPG Maker MV* merupakan game engine yang di publis oleh *Degica* dan di developer oleh *Kadokawa Games*. *RPG Maker MV* pertama kali diluncurkan secara internasional pada 23 Oktober tahun 2015 dan 17 Desember 2015 di Jepang. Menurut penjelasan Fitriyani & Nita, (2021) *RPG Maker MV* merupakan sebuah *software* dalam bentuk *game engine* yang diciptakan untuk pembuatan *game* dengan grafik 2D. Dalam *RPG Maker MV* pengguna tidak perlu melakukan *coding* yang rumit seperti pada *game engine* lainnya, karena *RPG Maker MV* menyediakan fitur-fitur khusus yang memudahkan pengguna. Namun *RPG Maker MV* juga tidak membatasi kreatifitas penggunanya, jika ingin menambahkan fitur yang belum ada pengguna bisa

membuat *plugin* atau program tambahan menggunakan *javascript*. Menurut Rasyid et al., (2020) *RPG Maker MV* dapat dikatakan sebagai alat pembuat game yang bisa dijalankan semua orang tanpa membutuhkan keahlian khusus.



Gambar 2. 2 Tampilan Software *RPG Maker MV*

Sumber : Gunamawan et al. ( 2022:20)

Berdasarkan pengertian di atas, *RPG Maker MV* merupakan *game engine* hasil kerjasama Degica dan Kadokawa Games. *RPG Maker MV* dibuat khusus untuk membuat game *RPG 2D* dengan fitur-fitur yang dibuat untuk memudahkan dalam pembuatan *game* tanpa membutuhkan keahlian khusus.

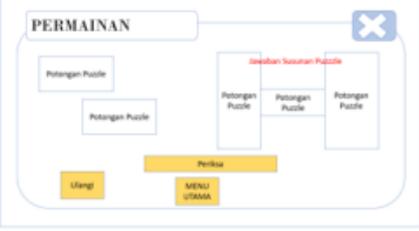
## 5. *JavaScript*

Dari yang tertulis di buku karya Svekis et al., (2021) *JavaScript* adalah Bahasa pemrograman multi-fungsi yang sering digunakan untuk *website*. *JavaScript* berfungsi dalam pembangunan interaksi pada sebuah halaman *web*. Buku lainnya karya Supriadi, (2021) menerangkan, *JavaScript* pertama kali didesain dan dikembangkan oleh Brendan Eich bersama *Netscape Communication, Mozilla Foundation JavaScript* . Menurut Bernhard et al., (2022) pada umumnya *javascript* digunakan pada *website* untuk mengimplementasikan pemuatan konten, animasi, validasi formulir, pencatatan data, atau fungsi serupa.

Berdasarkan penjelasan di atas, *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yang dikembangkan oleh *Netscape Communication, Mozilla Foundation JavaScript*. Selain itu *JavaScript* memiliki beberapa sifat yang memudahkan dalam pengkodeannya.

## 6. *Storyboard*

Menurut C & Widodo, (2021) *storyboard* merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara berurutan dengan tujuan untuk melihat secara kasar sebuah alur cerita yang akan dibuat. Akbar et al., (2019) menjelaskan, *storyboard* dibuat dengan tujuan untuk memberi petunjuk dengan jelas bagaimana sebuah alur cerita akan dibuat. *Storyboard* biasanya dibuat dalam bentuk gambar, foto, atau sketsa. Penjelasan lainnya dari Madani et al., (2021) *storyboard* biasanya dibuat setelah naskah dan karakter ditentukan.

Papan Gambar	Waktu	Keterangan
		<p><b>Rancangan Halaman Menu Utama</b></p> <p>Terdapat <i>Button</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Batik</li> <li>2. Permainan</li> <li>3. Bantuan</li> </ol> <p>Musik <i>Slow</i></p>
		<p><b>Rancangan Halaman Menu Permainan</b></p> <p>Terdapat <i>Button</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ulangi</li> <li>2. Periksa</li> <li>3. Menu Utama</li> <li>4. Keluar</li> </ol> <p>Terdapat potongan puzzle batik yang harus disusun</p> <p>Musik <i>Slow</i></p>

Gambar 2. 3 Contoh *Storyboard*

Sumber : Ariyana et al. (2022:804)

Berdasarkan penjelasan di atas, *storyboard* merupakan gambaran alur cerita dalam bentuk sekumpulan gambar atau sketsa yang dibuat dengan. *Storyboard*

biasanya dibuat dengan tujuan menjelaskan bagaimana alur cerita akan dibuat. Pada umumnya *storyboard* akan dibuat setelah naskah dan karakter selesai dibuat.

## 7. *Windows*

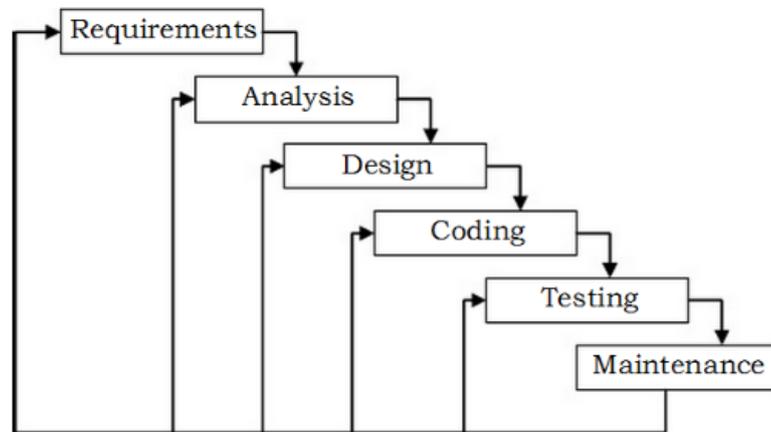
Menurut Ardi & Dirgantara, (2022) *windows* merupakan sistem operasi yang dikembangkan oleh *Microsoft Corporation*. *Windows* pertama kali dirilis pada tahun 1985 dengan nama *Windows 1.0*. Pada dasarnya *windows* memiliki dua jenis antarmuka sistem yaitu *Graphical User Interface* dan *Commandline User Interface*. Berdasarkan yang tertulis pada artikel karya Risa Amalya, (2021) *windows* memiliki beberapa kelebihan antara lain; dapat menjalankan beberapa aplikasi secara bersamaan, mudah dipahami bagi pemula, dan memiliki banyak aplikasi yang kompatible. Di lain sisi *windows* juga memiliki kekurangan sebagai berikut; memiliki sistem file yang lumayan rumit, sistem pengamanannya lemah, memiliki harga *license* yang mahal. Menurut penjelasan Saputra & Ulfa, (2022) *windows* merupakan generasi ke-dua setelah sistem operasi *DOS* dihentikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, sistem operasi *windows* merupakan sistem operasi yang berjalan di *platform PC* yang dikembangkan oleh *Microsoft Corporation* pada tahun 1985. *Windows* banyak kelebihan dan juga memiliki banyak kakurangan. *Windows* mulai dikembangkan setelah pendahulunya *DOS* dihentikan.

## 8. *Waterfall*

Rafi & Indahyanti, ((2022) memberikan pengertian, model *waterfall* adalah model atau metode pengembanagn sistem yang menggunakan pendekatan secara terurut. Menurut penjelasan W. A. Putra et al., (2022) *waterfall* memiliki sifat skuensial. Maksud dari skuensial adalah proses pada tahap kedua tidak bisa dilakukan jika proses tahap satu selesai. Dari Yanti & Nurhayati, (2023) juga

memberikan masukan bahwa metode ini cocok digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang tidak terlalu kompleks.



Gambar 2. 4 Metode *waterfall*

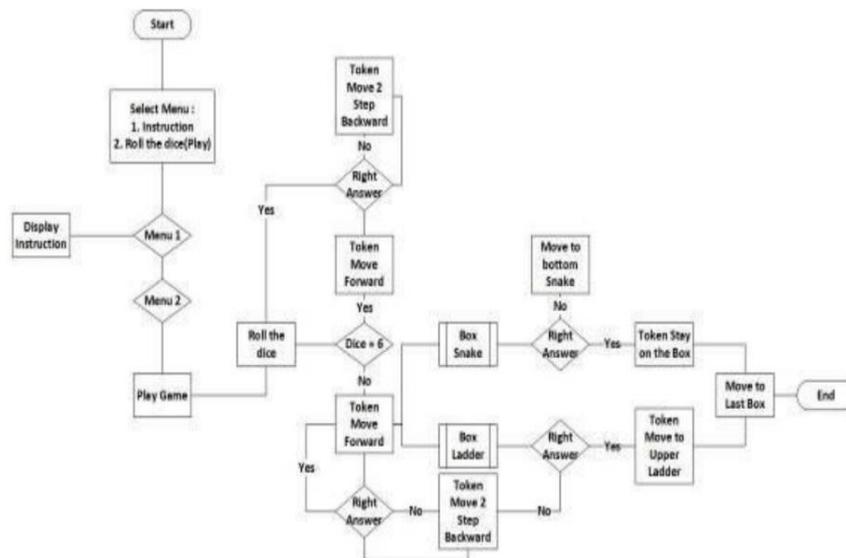
Sumber : Yanti & Nurhayati, (2023:18)

Berdasarkan penjelasan di atas, metode *waterfall* adalah metode pengembangan sistem yang dilakukan secara urut. Dalam alurnya, proses kedua tidak akan bisa dilakukan jika proses pertama belum selesai. Sehingga semua proses harus dilakukan secara terurut. Metode ini cocok digunakan untuk pembuatan perangkat lunak sederhana.

## 9. *Flowchart*

Pengertian dari Zulfa & Wanda, (2023) memberikan penjelasan terkait *flowchart* yaitu, *flowchart* merupakan salah satu *network* yang memberikan gambaran suatu sistem yang disusun dalam bentuk kumpulan-komponen yang saling berhubungan sesuai dengan aturan sistem tersebut. Zalukhu et al., (2023) memberikan penjelasan pada penelitiannya, *flowchart* biasanya dibuat untuk mempermudah dalam menyelesaikan permasalahan yang memerlukan evaluasi lebih lanjut, selain itu *flowchart* juga dapat membantu dalam memahami konsep-konsep algoritma yang ada dalam menampilkan proses. Dari penelitian Setiawan et

al., (2022) juga memberikan penjelasan bahwa pada dasarnya *flowchart* merupakan aliran atau alur program dalam bentuk bagan. Dalam *flowchart* terdapat simbol-simbol yang akan menjelaskan alur dari program yang dibuat.

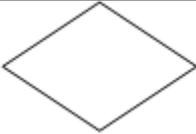
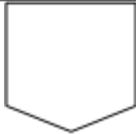


Gambar 2. 5 contoh *flowchart* alur permainan *Game pangKar*

Sumber : Enstein et al., (2022:106)

Tabel 2. 1 Fungsi simbol pada *flowchart*

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Terminator</i>	Permulaan/akhir program
	Garis alir ( <i>flow line</i> )	Arah aliran program

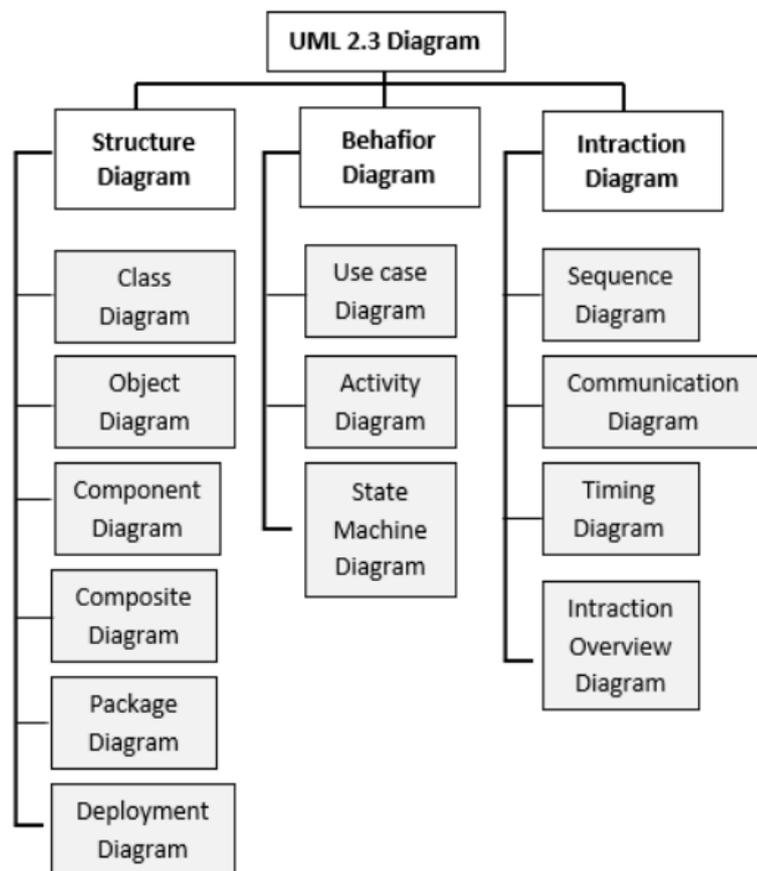
	<i>Preparation</i>	Proses inisialisasi
	<i>Process</i>	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	<i>Input/output data</i>	Proses input/output data, parameter, informasi
	<i>Predefined process (sub program)</i>	Permulaan sub program/proses menjalankan sub program
	<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk Langkah selanjutnya
	<i>On page connector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada dalam satu halaman
	<i>Off page connector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

(Sumber : Zalukhu et al., (2023:63))

Berdasarkan penjelasan di atas, *flowchart* dapat didefinisikan sebagai sebuah bagan yang akan menampilkan alur suatu program. Alur yang akan ditampilkan dalam bagan akan ditulis dalam bentuk simbol-simbol yang saling terhubung sesuai dengan aturan dari program yang dibuat.

## 10. UML

Mubarak, (2019) memberikan penjelasan terkait *UML*, *UML* atau *Unified Modeling Language* merupakan sebuah bahasa berdasarkan grafis untuk memvisualisasikan atau menjelaskan secara spesifik sebuah *software* berbasis *OOP* (*Object Oriented Program*) . Menurut Sumiati et al., (2021) *UML* telah banyak digunakan oleh para praktisi dan akademisi. Hal tersebut dikarenakan *UML* memiliki kelebihan yaitu tingkat fleksibilitas yang baik dan dapat menggambarkan sistem dengan detail. Dari penjelasan Voutama, (2022) *UML* terdiri dari tiga belas macam diagram dalam tiga kelompok kategori, seperti pada gambar dibawah.



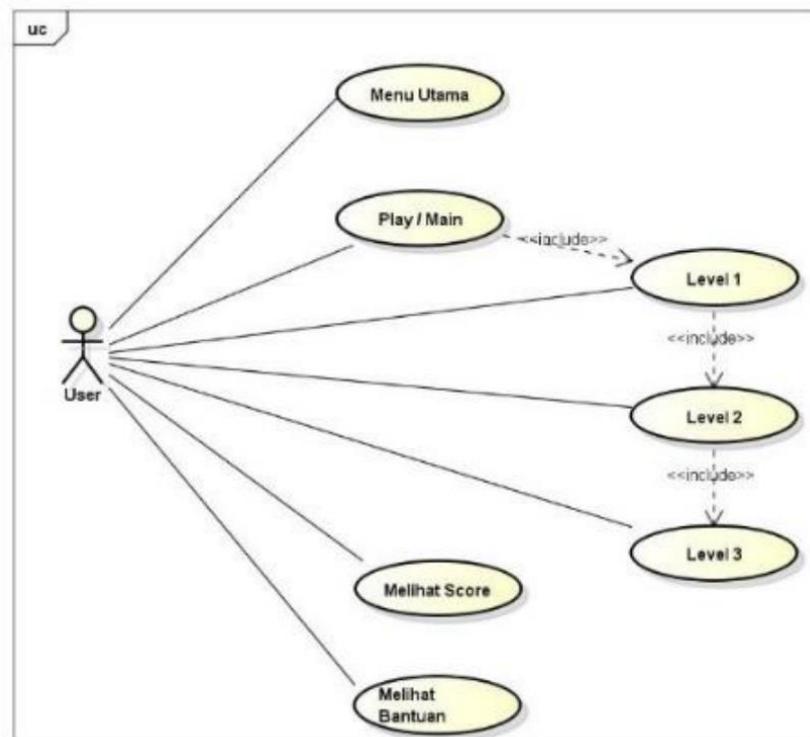
Gambar 2. 6 Pembagian kategori diagram *UML*

Sumber : Voutama (2022:104)

Berdasarkan penjelasan di atas, *UML* dapat diartikan sebagai sebuah pemodelan dalam bentuk grafis yang dibuat untuk menjelaskan sebuah sistem secara rinci dan detail. Model ini biasanya digunakan oleh para peneliti karena memiliki kelebihan yaitu fleksibilitas tinggi. Dalam model ini memiliki tiga belas bentuk diagram yang dibagi dalam tiga kategori *structure diagram*, *behavior diagram*, *interaction diagram*.

### 11. Use Case Diagram

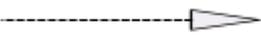
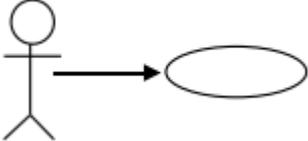
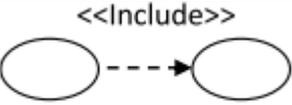
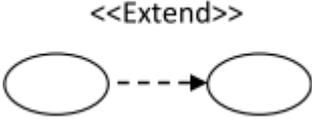
Berdasarkan pengertian yang dijelaskan Rohmanto & Setiawan, (2022) dalam artikelnya, *use case diagram* merupakan diagram yang menjelaskan manfaat sistem. Tujuan dibuatnya *use case* adalah untuk memvisualisasikan manfaat sistem dalam bentuk diagram terhadap sudut pandang orang luar. Menurut Ashari et al., (2023) *use case* bisa digambarkan dengan sebuah interaksi antara actor terhadap sistem. Setiyani, (2021) cara kerja *use case* yaitu dibuat dengan mendeskripsikan langkah-langkah yang dilakukan pengguna terhadap sistem dan sebaliknya.



Gambar 2. 7 *Use case* aplikasi *game arcade*

Sumber : Ashari et al. (2023:24)

Tabel 2. 2 Simbol *use case diagram*

Simbol	Keterangan
	<i>Use case</i> : menggambarkan bagaimana seseorang akan menggunakan/memanfaatkansistem.
	Aktor: seseorang/sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan.
	Relasi : Sebagai penghubung antara aktor- <i>usecase</i> , <i>Usecase-usecase</i> , dll.
	Relasi Asosiasi : relasi terjadi antara akator dengan <i>usecase</i> biasanya berupa garis lurus dengan kepala panah disalah satu ujungnya.
	<i>Include relationship</i> (relasi cakupan) : memungkinkan suatu iusecase iuntuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>usecase</i> yang lainnya.
	<i>Extend relationship</i> : memungkinkan <i>usecase</i> memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsionalitas yang disediakan oleh <i>usecase</i> yang lainnya.

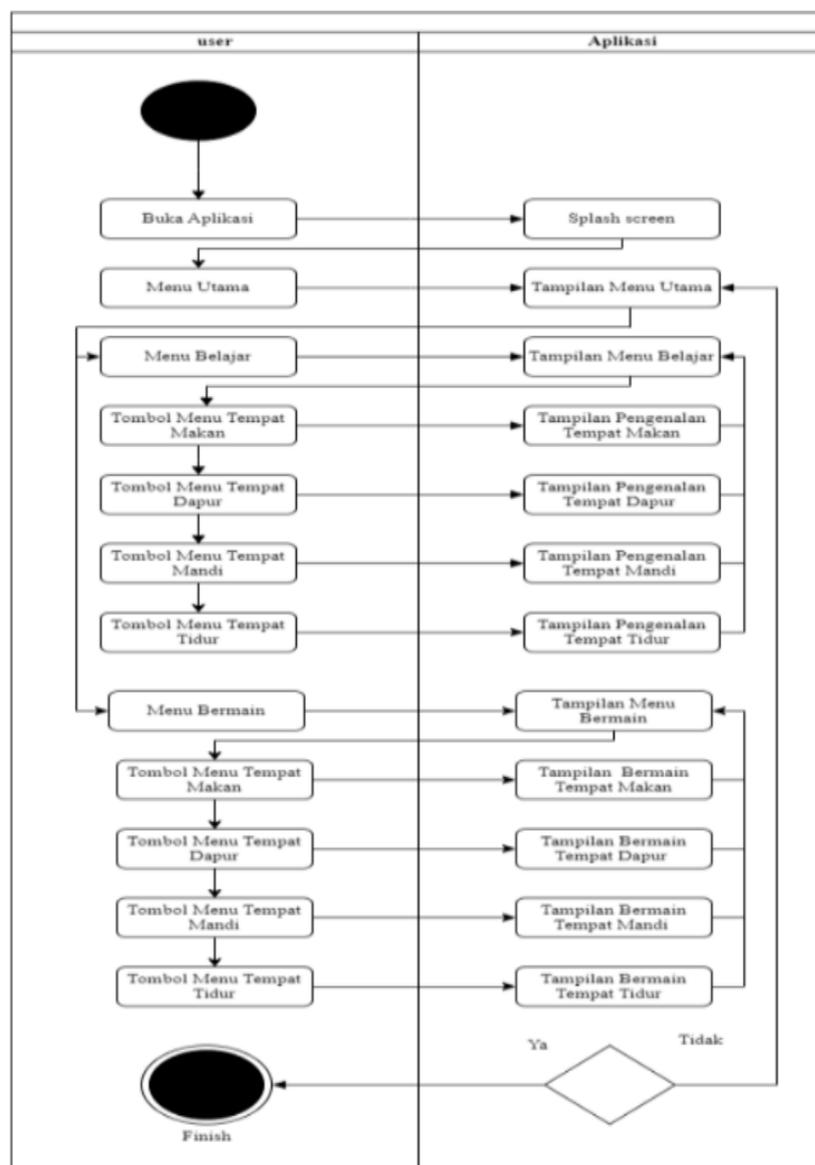
(Sumber : A. K. Saputra & Fahrizal, (2021:4))

Bardasarkan penjelasan di atas, *use case* dapat didefinisikan sebagai sebuah diagram dalam bentuk skenario yang menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan pengguna terhadap sistem.

## 12. *Activity Diagram*

Menurut Musthofa & Adiguna, (2022) *activity diagram* atau yang dalam bahasa Indonesia berarti diagram aktivitas adalah sebuah diagram yang

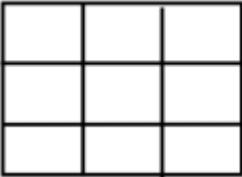
menggambarkan pemodelan proses dalam sebuah sistem. Arianti et al., (2022) menjelaskan dalam artikelnya bahwa *activity diagram* menggambarkan aliran data beserta aksi terstruktur, yang dirancang dalam suatu sistem dengan baik. Dalam *activity diagram* terdapat komponen *Activity node*, *activity edge*, *initial state*, *decision*, *fork*, *join*, dan *final state*. Dari Meylisa Dina Fajarwati et al., (2023) menjelaskan bahwa, *activity diagram* lebih fokus pada eksekusi dan alur dari pada perancangan sistem.



Gambar 2. 8 Contoh *activity diagram* game edukasi pengenalan alat rumah

Sumber : Zahmi & M Aryadinata Zaiyen (2023:949)

Tabel 2. 3 Simbol *activity diagram*

Simbol	Keterangan
	Lingkaran penuh. Memulai proses dalam suatu diagram aktivitas
	Mata banteng. Akhir dari proses
	Segi sempit panjang, kejadian, aktivitas, atau pemicu.
	Berlian. Sebuah cabang
	Tabel. Suatu <i>file</i> komputer dari mana data bisa dibaca atau direkam selama kejadian bisnis.
	Dokumen. Menunjukkan dokumen sumber atau laporan



Garis putus – putus. Alur informasi antar kejadian



Garis tidak putus – putus. Urutan dari suatu kejadian atau aktivitas.



Catatan. Memberikan acuan bagi pembaca pada diagram atau dokumen lain untuk memperincinya.

---

(Sumber : A. K. Saputra & Fahrizal, (2021:5))

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *activity diagram* merupakan diagram yang menggambarkan alur kerja sistem. *Activity diagram* terdiri dari *Activity node*, *activity edge*, *initial state*, *decision*, *fork*, *join*, dan *final state*. *Activity diagram* dibuat lebih fokus mengarah pada eksekusi dan alur yang dimiliki dalam sistem.

### 13. *Beta Testing*

Menurut penjelasan dari Mujiyanto, (2022) *beta testing* atau pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara langsung kepada pengguna. Pengujian akan dilakukan dengan memberikan kuesioner yang harus diisi oleh pengguna sambil menggunakan aplikasi yang diujikan. Riyandana et al., (2022) menjelaskan, hasil dari *beta testing* akan berupa laporan *bug* dan komentar dari pengguna. Laporan-laporan tersebut yang nantinya akan menentukan aplikasi akan lanjut ke tahap perilisasi atau kembali ke tahap pengembangan. Berdasarkan penjelasan lainnya dari Mustofa et al., (2021) pengujian *beta* dibagi dalam dua jenis, yaitu *beta* tertutup dan *beta* terbuka, *beta* tertutup merupakan pengujian *beta* yang

pengujiannya dilakukan oleh orang-orang yang dipilih secara khusus, sedangkan *beta* terbuka pengujiannya dilakukan oleh masyarakat umum melalui kuesioner.

Berdasarkan penjelasan di atas, *beta testing* merupakan pengujian yang dilakukan secara langsung kepada pengguna yang nantinya akan menghasilkan laporan *bug* atau *error* dari para pengguna. Pengujian ini dibagi dalam dua jenis yaitu, pengujian *beta* terbuka dan *beta* tertutup.

## **B. Kajian Empiris**

Berbagai penelitian terdahulu yang membahas terkait *game RPG* telah dilakukan. Penelitian dengan tema *game RPG* edukasi Tuanku Imam Bonjol yang dibuat oleh Lалуjan et al., (2022). Penelitian ini membuat sebuah *game* edukasi dengan jenis *RPG* yang mengisahkan sejarah salah satu pahlawan nasional Tuanku Imam Bonjol. Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa *game* tersebut mampu memberikan edukasi kepada kalangan muda mengenai tokoh pahlawan Tuanku Imam Bonjol. Penelitian ini menggunakan *RPG Maker MV* dalam pembuatannya.

Penelitian lainnya dari Nursadewa, (2022) dengan tema rancang bangun *game* edukasi Reog Ponorogo. Penelitian ini membahas tentang bagaimana membuat *game* edukasi Reog Ponorogo dengan *RPG Maker*. Penelitian ini berhasil menciptakan sebuah *game* berbasis android yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi mengenalkan Reog Ponorogo.

Penelitian lainnya dengan tema *game* edukasi Latihan soal USBN yang dibuat oleh Faishal Amri & Agustina, (2023). Penelitian ini dilakukan pada MI Miftahul Ulum dengan tujuan membuat media pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi Latihan soal untuk membantu kegiatan ujian sekolah berstandar nasional. Dilihat dari penilaian *UAT* (*User Acceptance Test*) didapat nilai rata-rata dari semua aspek sebanyak 93% yang

merasa hasil belajarnya dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran berupa game.

Penelitian lainnya dari Sari et al., (2021) dengan tema rancang bangun *game* pengenalan pariwisata. Penelitian ini dilakukan di kota Lampung untuk mempelajari tempat-tempat pariwisata di kota Lampung. *Game* ini dibuat dalam bentuk *game RPG* menggunakan RPM Maker MV dengan metode pengembangan *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Hasil dari penelitian ini mendapatkan presentasi kelayakan dari ahli media sebesar 100% dan hasil penilaian pengguna anaksekolah dasar sebesar 81,37%

Penelitian lain dari Tresnawati & Setyawan, (2021) dengan tema rancang bangun *Game RPG Cerita Rakyat*. Penelitian ini membuat sebuah *game RPG* dalam bentuk aplikasi *android* dengan tema cerita rakyat Sangkuriang. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Digital Based Game Learning-Instructional Design* dengan pengujian menggunakan *alpha testing*.

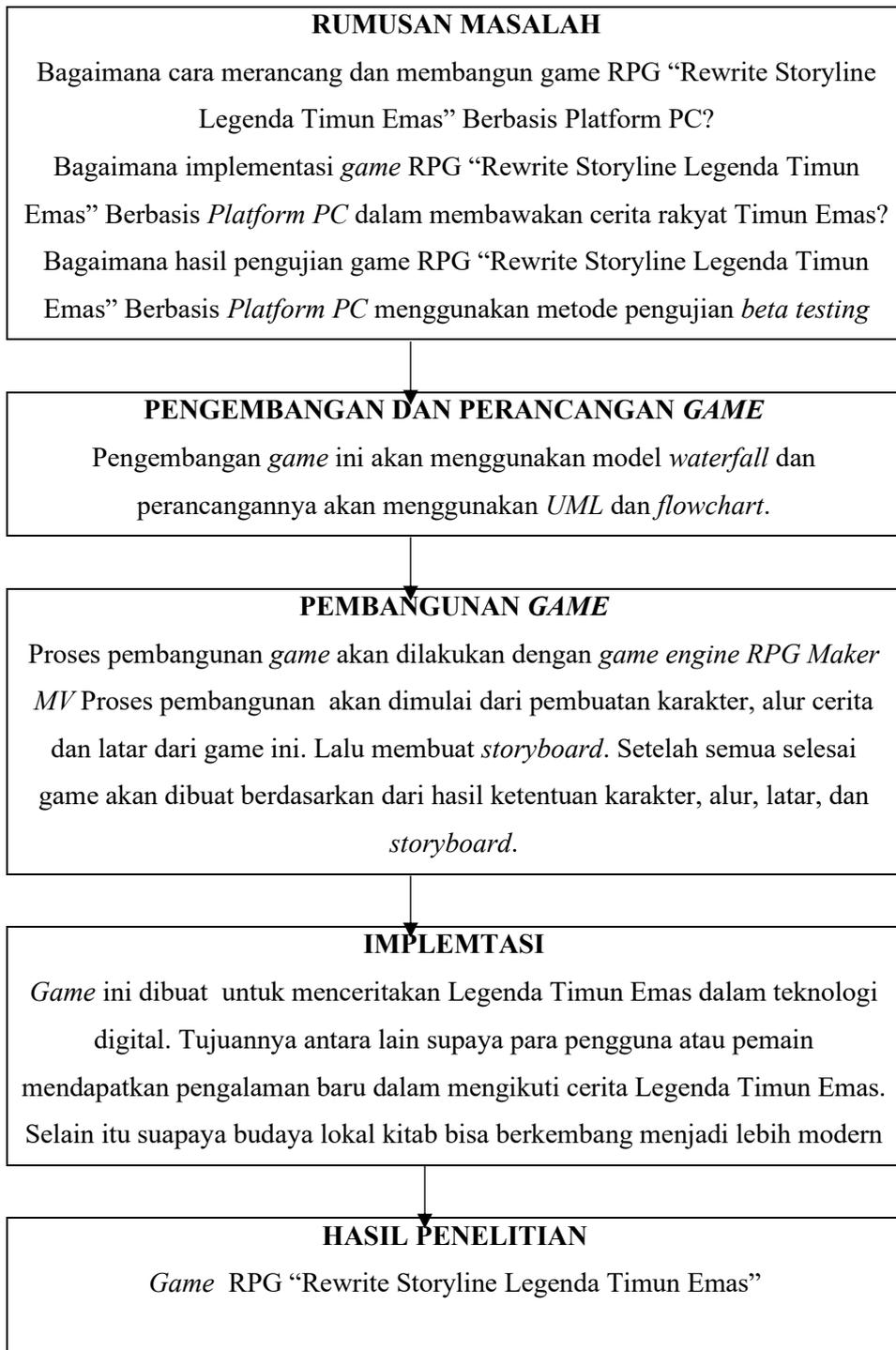
Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya dapat diketahui kesamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu. Persamaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan *game engine RPG Maker* sebagai alat pembuatannya. Selain itu setiap penelitian juga mendapatkan hasil yang memuaskan, dari hal tersebutlah diketahui jika *game* merupakan media yang multifungsi karna bisa digunakan sebagai media edukasi sekaligus hiburan. Sedangkan perbedaannya terdapat pada tema dan konsep dari setiap penelitian. Pada beberapa penelitian di atas konsep dan tema yang digunakan bermacam-macam, mulai dari sebagai media pembelajaran berupa latihan soal dan media pengenalan tempat pariwisata hingga konsep cerita sejarah sebagai hiburan sekaligus penambah wawasan. Dari hal tersebut diketahui juga bahwa *game* dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk media.

### C. Kerangka Berfikir

*Game RPG "Rewrite Storyline : Legenda Timun Emas"* akan menggunakan konsep penggabungan antara budaya lokal cerita rakyat dan teknologi modern dalam bentuk *game RPG*. Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan *game RPG "Rewrite Storyline : Legenda Timun Emas"* adalah *waterfall*, *waterfall* adalah metode pengembangan sistem yang memfokuskan pada alur yang terurut dan terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan perilisan sekaligus pemeliharaan. Untuk perancangannya, penelitian ini akan menggunakan *flowchart* dan *UML*. Dalam *UML*-nya nanti akan meliputi *use case* dan *activity diagram*.

Dalam pembangunannya *game RPG "Rewrite Storyline : Legenda Timun Emas"* akan dibuat menggunakan *game engine RPG Maker MV*. *Game engine* tersebut dipilih karena, untuk pembuatan *game* ber-genre *RPG* terutama dalam tampilan 2D *RPG Maker MV* memiliki fitur-fitur yang memudahkan dalam pembuatannya.

Untuk rincian dari kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. 9 Kerangka Berfikir