

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelusuran Refrensi

#### B. Game

*Game* merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional.

*Game*/permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

##### 1. Pengertian *Game*

Ada beberapa pengertian *game* diantaranya adalah :

- a. *Game* adalah permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan

kemenangan lawan. (Neumann, dkk ; (1953). *Game* adalah suatu *system* atau program dimana suatu atau lebih permainan mengambil keputusan mengenai kendali obyek di dalam *game* untuk tujuan tertentu. (Jasson ; 2009: 2).

- b. *Game* merupakan permainan *computer* yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami prngunaan animasi seharusnya memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. (Nalwan ; 1998: 31).

## 2. Sejarah Perkembangan *Game*

Generasi *game* pertama muncul dari Atari 2600 merupakan konsol *game* pertama yang sukses di masanya Atari 2600 ini dirilis pada oktober 1977, setelah itu dikenal dengan nama VCS (*Video Computer System*), setelah sukses pada generasi pertama atari tidak menyerah sampai disitu saja untuk memajukan dunia *game* elektronik pada generasi kedua muncullah atari 7800 konsol.

Atari 7800 ini dirilis pada juni 1986 pada Atari 7800 ini ada sedikit kemajuan dengan menambahkan *joystik* sehingga *user* dapat lebih mudah untuk memainkan konsol *game* ini namun pada masanya harga dari konsol *game* ini selangit yaitu \$140.

Setelah Atari 7800 ada NES Nintendo *entertainment* sistem nah inilah konsol permainan pertama kali yang menggunakan 8 *bit*, nintendo ini menghasilkan produk-produk *game* yang lain dari pada yang lain salah satu *game* yang *compatible* dengan NES ini adalah super mario bros.

Setelah NES laris manis dengan super marionya lalu muncul lagi konsole *game* Sega Mega Drive, sega mega drive ini merupakan generasi ke tiga dari dunia *game* sega menggunakan 16 *bit* dan dirilis pada tahun 1988, kalau tadi nintendo dikenal dengan super mario brossnya sega juga tidak mau kalah dengan mengeluarkan *game* sonic the hedhog.

Pada generasi ke empat dari sejarah *game* produksi *game* semakin menjamur dan berkembang pesat salah satu contoh pada generasi ke empat ini lahirlah *playstation* merupakan salah satu *game* konsole terlaris dan merupakan terobosan baru di dunia *game* dengan menggunakan 32 *bit* generasi kelima *playstation* atau yang lebih akrab kita sebut PS semakin gencar melakukan produksi lainnya yang lebih mutakhir dengan mengeluarkan konsole *game* PS2 namun pada generasi ke lima ini sangat banyak sekali saingan saingan PS2 ,XBox, Sega Saturn, Dreamcast, dari generasi kelima ini sudah mulai banyak perusahaan perusahaan yang memproduksi konsole *game*.

Generasi sekarang, pada tahun ini sudah banyak sekali konsole *game* menjamur di dunia PS juga masih terus mengembangkan sistemnya dengan mengeluarkan PS3, Xbox juga mengeluarkan XBOX 360, lalu nintendo juga mengeluarkan WII.

Dari generasi pertama sampai generasi sekarang perkembangan *game* sangat cepat sekali berkembang, bahkan sekarang lagi dikembangkan *game* yang menggunakan kacamata khusus sehingga *user* dapat terhisap masuk kedalamnya.

### 3. Jenis *Game*

Jenis *game* menurut (wulandari ; 2013: 7) di bedakan menjadi 6 jenis menurut aktifitas dan kegunaan masing-masing.

#### a. *Eduainment game*

*Game* jenis ini bisaanya dibuat lebih spesifik untuk tujuan tertentu, misalnya untuk balita untuk sekedar mengenal warna dan objek. Ada juga yang ditujukan ke anak sekolah, sebagai contoh *game* tentang pelajaran biologi dimana di dalam *game* tersebut menyediakan konten misalnya tentang fungsi organ tubuh manusia.

#### b. *First person shooter*

Jenis *game* ini menampilkan sudut pandang orang pertama, bisaanya yang nampak hanya tangan dan senjata *player* saja. Contoh *game* ini adalah CS (Counter strike).

#### c. *Real time strategy*

*Game* ini lebih menekankan pada kehebatan *strategi* pemainnya, dan bisaanya pemain tidak hanya memainkan satu karakter melainkan lebih dari satu karakter.

#### d. *Fighting*

*Game* ini menuntut pemainnya untuk lincah, cepat tanggap, *respon* yang baik. Sedikit berbeda dari *game fighting* lainnya yang hanya melawan AI atau komputer saja, melainkan *game* ini akan teruji jika pemain sudah bisa mengalahkan pemain lainya atau dengan kata lain *game* ini merupakan *game multiplayer*.

e. *Adventure*

Berbeda dengan *game* lain yang menuntut pemainnya untuk lincah, *refleks*, *respon*. Dalam *game* petualangan pemain dituntut kemampuan berfikirnya untuk menganalisa tempat secara *visual*, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter, menggunakan benda-benda yang tepat dan diletakan di tempat yang tepat.

f. *Role Playing*

*Video game* jenis ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam permainan, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain ( biasanya menjadi semakin hebat, semakin kuat, dan semakin berpengaruh ) dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya *level*, baik dari *status* kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter, senjata yang semakin sakti, ataupun jumlah teman maupun mahluk peliharaan. Secara kebudayaan, pengembang *game* Jepang biasanya membuat *Role Playing Game* (RPG) ke arah cerita *linear* yang diarahkan seolah karakter kita adalah tokoh dalam cerita itu, seperti Final Fantasy, Dragon Quest dan Xenogears. Sedangkan pengembang game RPG Eropa, cenderung membuat karakter kita bebas memilih jalan cerita sendiri secara *non-linear*, seperti Ultima, Never Winter Nights, baldurs gate, Elder Scroll, dan Fallout.

### C. Role Playing Game (RPG)

*Role Playing Game* (RPG) adalah salah satu jenis *game* yang memiliki peran mengendalikan sebuah tokoh yang akan dimainkan dengan tokoh-tokoh yang lain di waktu yang bersamaan.

Di dalam RPG, permainan akan mengalami perkembangan dari karakter yang diperankan baik secara kekuatan, kemampuan, bahkan dari sifat dan emosinya seiring dengan berjalanya *plot* cerita utama. Didalam RPG juga terdapat banyak percabangan cerita, sehingga sebagian RPG memiliki lebih dari satu *ending*. (Furqon ; 2011 ; 23).

Ada beberapa kategori pada *game* jenis RPG ini, meskipun kategori-kategori tersebut bukan acuan yang srtandar dan harus dijalankan. Berikut beberapa kategori-kategori RPG yaitu :

#### a. *Fantasy*

Kategori ini berseting rata-rata di dunia pertengahan eropa dan menggunakan sihir, serta agama yang berbeda dengan dunia nyata. Contoh : final fantasy, Dragon Quest, dan yang lain sebagainya.

#### b. *Science fiction*

Ini terbaik dari *fantasi* RPG, setingan justru ada di zaman yang jauh lebih maju dari zaman sekarang. Sihir diganti dengan istilah semacam “telekinesis” atau “Psy”. Contoh : star wars , dues ex, enter the matrix, dan pysops.

#### c. *Historical*

*Game* RPG ini lebih menekankan aspek sejarah, walaupun sering tertukar dengan *category fantasi* pada *game* RPG. Yang membedakan *category*

RPG ini dengan yang lain adalah setingan grafis yang menyerupai dunia nyata.

d. *Horror*

Mungkin kategori *game* jenis RPG ini agak jarang namun yang jelas ada dua versi yaitu manusia biasa melawan makhluk supernatural atau sebaliknya. Misalnya : resident evil series, parasite eve, dan kul.

e. *Funny*

Kategori *game* RPG ini mengandalkan unsur menarik dan mengasikan bermain tanpa memerlukan cerita yang berat dan kostumisasi karakter yang rumit. Contoh : Mario and luigi the superstar, dan cocobo deuegeon.

f. *Multigenre*

Jenis *category* ini memang sedikit susah dibedakan dan dibandingkan, karena kategori *multitigenre game* RPG ini tercampur dengan jenis *game* lain. Contoh : kingdom heart (*fantasy* dan *funny*), dan wild arm (*fantasy* dan *historical*).

#### **D. Rpg Maker VX Ace**

RPG Maker VX Ace adalah merupakan satu dari sekian banyak *program* yang akan membantu dalam pembuatan sebuah *game* RPG buatan sendiri. *Program* ini adalah *program* yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah *RPG Editor Engine* atau mesin pengedit RPG, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah *program game* dua dimensi mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan *program* lain.

*Engine game* merupakan inti atau mesin utama dari *game* yang mengendalikan seluruh aktifitas dan interaksi yang terjadi dalam *game*. Biasanya terdapat empat komponen utama yang membentuk engine game. Empat komponen tersebut antara lain :

1. *Database* (basis data)

Basis data dalam *game* berguna untuk mendaftarkan dan menyimpan data tentang objek-objek maupun kejadian dalam *game*.

2. *Game Object* (objek *game*)

Objek *game* merupakan objek yang akan dikendalikan oleh gamer di dalam *game* yang akan dimainkan, bagian ini mengimplementasikan objek *sprite game* (karakter) dan lingkungan pada *game*.

3. *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan)

Adalah kecerdasan buatan yang diberikan pada suatu objek agar dapat berlaku secara acak ataupun teratur. Tujuan pemberian kecerdasan buatan adalah agar gamer tidak sembarangan dalam mengambil keputusan dan mengembangkan semangat berkompetisi.

4. *Game Control* (Kendali *Game*)

Pengendalian *game* merupakan interaksi antara pemain dengan objek *game* sebagai hasil keputusan pemain tersebut. Kendali juga membatasi hal apa yang dapat dilakukan oleh objek *game*.

RPG *maker VX Ace* menggunakan bahasa pemrograman RGSS2 atau *ruby game scripting system 2*. Bahasa pemrograman *ruby* adalah bahasa pemrograman *scripting* yang berorientasi objek. Tujuan dari *ruby* adalah

menggabungkan kelebihan Dari semua bahasa-bahasa pemrograman *scripting* yang ada di dunia.

RPG Maker VX Ace dibuat dan dikembalikan oleh *Enterbrain*. RPG *Maker VX Ace* merupakan generasi edisi ke-4 yang dikeluarkan oleh *Enterbrain*. Sebelumnya ada *RPG Maker 2000*, *RPG Maker 2003*. *RPG Maker XP*, *RPG Maker VX Ace* ini mempunyai *interface* yang sangat mudah dikenali dan diingat. Orang baru saja menggunakan program ini dapat langsung menggunakan fitur-fitur dengan baik. Dibandingkan dengan *RPG Maker* yang lain *RPG Maker VX Ace* lebih mementingkan grafik dan kedetailan dalam penggunaannya. (wulandari ; 2013: 11).

#### **E. Bahasa Ruby(RGSS-RTP)**

*Ruby* adalah salah satu bahasa pemrograman web yang sekarang ini mulai banyak dikenal sebagai salah satu alternatif bahasa untuk pembangunan suatu web. *Ruby* diciptakan oleh Yukihiro “matz” Matsumoto. *Ruby* merupakan penggabungan dari bahasa-bahasa pemrograman lainnya seperti *Perl*, *Smalltalk*, *Eiffel*, *Ada*, dan *Lisp*. Inti dari bahasa pemrograman *Ruby* yaitu semua objek. Setiap informasi dan kode dapat diberi *property* dan *action*. Dalam pemrograman berorientasi objek setiap pemanggilan *property* dan *action* dilakukan melalui metode. *Ruby* juga merupakan bahasa yang fleksibel dikarenakan kita dapat mengubah bagian-bagian dari *Ruby* secara bebas sehingga *programmer* tidak merasa dibatasi. Bagian-bagian yang merupakan esensi dapat dihapus dan didefinisikan ulang. (Hartanto, dkk : 2013).

## F. Perangkat Lunak

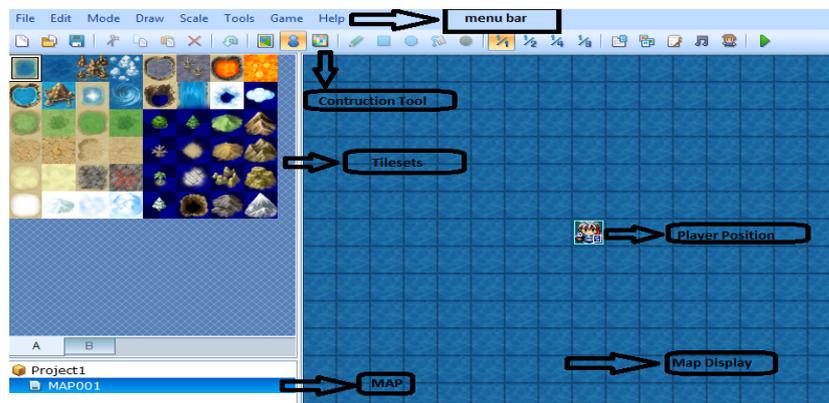
### 1. Perangkat Lunak Pembuatan *Game*

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *Role Playing Game* adalah *RPG Maker VX Ace*.

#### a. Sejarah Dan Perkembangan

*RPG Maker VX Ace* merupakan salah satu *software* milik perusahaan *Enterbrain* yang digunakan untuk membuat sebuah *game* RPG. *RPG Maker VX Ace* tercipta dari hasil pengembangan dari *RPG maker 2000* yang masih belum sempurna. *RPG Maker VX Ace* menjadi salah satu *software* yang menarik dan banyak diminati karena kemudahan dalam pengoperasiannya dan *software* ini memiliki *level* gambar atau detail yang cukup bagus. Konstruktur bangunan dan karakter telah tersedia di dalamnya sehingga memudahkan dalam pembuatannya. (Wulandari : 2013).

#### b. Lembar Kerja *RPG Maker VX Ace*



Gambar : 2.1 Area kerja *RPG Maker VX Ace*

Keterangan :

1) *Menu Bar*

*Menu Bar* adalah *menu pulldown* yang berisi perintah seperti *menu File, Edit, View, Mode, Draw, Scale, Tools, Game, dan Help*. Baris *menu* ini terkelompok berdasarkan *topic* dan fungsinya.

2) *Contruction Tool*



Gambar : 2.2 *Contruction Tool*

*Contruction Tool* adalah alat yang digunakan untuk merancang dan membuat sebuah latar sehingga menjadi satu kesatuan latar yang menarik dan indah.

Keterangan :

- a) *New* : *tool* ini digunakan untuk membuat *project* baru dan dengan otomatis memunculkan gambar latar pada *map display* dengan ukuran 20x25 per *frame*
- b) *Open* : *tool* ini digunakan untuk membuka *project* yang sebelumnya sudah dimpan di *harddisk*.
- c) *Save* : *tool* ini digunakan untuk menyimpan data/*Project* sehingga dapat dibuka lagi tanpa harus kehilangan *data* yang sudah di buat.
- d) *Cut* : *tool* ini digunakan untuk memotong gambar per *frame* pada *map display* .
- e) *Copy* : *tool* ini digunakan untuk menduplikat *frame* yang di pilih.

- f) *Paste* : *tool* ini digunakan untuk menampilkan hasil dari duplikat *frame* yang sudah di *copy* sebelumnya. Dan akan menghabiskan *frame* sesuai dengan *frame* yang di *copy*.
- g) *Delete* : *tool* yang digunakan untuk menghapus *frame* yang di anggap tidak penting atau yang tidak sesuai dengan keinginan.
- h) *Undo* : *tool* yang digunakan membatalkan perintah yang di anggap salah sebelumnya.
- i) *Layer 1* : *tool* yang digunakan untuk menampilkan tampilan paling bawah dalam konstruksi. *Layer* ini biasanya digunakan untuk menampilkan latar atau dataran pada *game*.
- j) *Layer 2* : *tool* yang digunakan untuk menampilkan *layer* tengah setelah *layer 1*. Biasanya digunakan untuk menampilkan tembok rumah, tebing, dan *icon-icon* pelengkap untuk memperindah tampilan *game*.
- k) *Layer 3* : *tool* yang digunakan untuk menampilkan *layer* paling depan setelah *layer 2*, *layer* ini biasanya digunakan untuk menampilkan bagian pelengkap atau aksesoris seperti cendela rumah, atap rumah, pohon, dan pelengkap lainnya.
- l) *Pencil* : *tool* ini berfungsi untuk meletakkan *tiles* atau atribut pada *tileses* satu persatu per *frame*, biasanya *tool* ini digunakan untuk menyusun *konstruktur* sudut-sudut contohnya : batu, tanaman, sudut, tebing, dan sudut tembok.
- m) *Rectangle* : *tool* ini digunakan untuk meletakkan *tiles* dengan sekala besar berbentuk persegi atau segi empat, juga digunakan

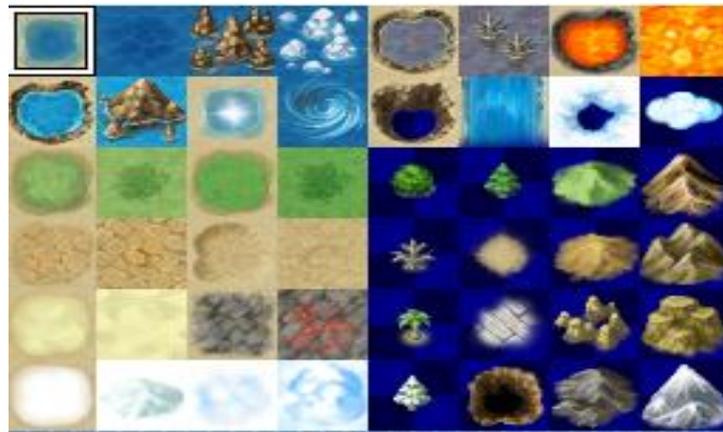
untuk meletakkan *tiles* yang bentuknya kotak atau rata memanjang, contohnya : sungai, tembok, dan lantai.

- n) *Ellips* : *tool* ini mempunyai fungsi sama seperti *rectangle* tetapi berbentuk *ellips*.
- o) *Flood Fill* : *tool* ini berfungsi untuk meletakkan *tiles* sekaligus di tempat *frame* yang sama seperti fungsi *select all*.
- p) *Select Tool* : digunakan untuk memilih atau menyeleksi *frame* yang akan di hapus atau yang akan di *copy*.
- q) *Zoom Tool 1/1* :digunakan untuk menampilkan *map display* dengan ketentuan skala 1 : 1 per *frame*.
- r) *Zoom Tool 1/2* :digunakan untuk menampilkan *map display* dengan ketentuan skala 1 : 2 per *frame*.
- s) *Zoom Tool 1/4* :digunakan untuk menampilkan *map display* dengan ketentuan skala 1 : 4. Per *frame*.
- t) *Database* : *tool* ini digunakan untuk mengontrol *database*, seperti *actors, classes, skills, item, weapons, armors, enemies, troops, states, animation, tilesets, common events, system*.
- u) *Materials* : *tool* ini digunakan untuk *import* atau *eksport data* seperti: gambar, *carakter*, animasi, *music*.
- v) *Script Editor* : *tool* ini digunakan untuk mengedit *script*. *script* digunakan untuk menjalankan aktifitas pada *game*. *Script* ini sudah tertata dalam *software* RPG Maker XP, jadi tak perlu memikirkan *script* lagi.

w) *Sound Test* : *tool* ini digunakan untuk mengecek *music* dan *sound effect* pada *game*.

x) *Playtest* : *tool* ini digunakan untuk menjalankan *game* yang sudah di buat dalam *project*.

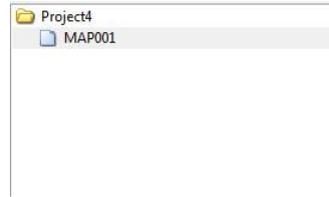
### 3) *Tilesets*



Gambar : 2.3 *Tilesets*

*Tilesets* adalah sekumpulan gambar atau *icon* yang akan digunakan untuk membuat tampilan *game* pada *map display*. Dalam *tilesets* terdiri dari *tiles* dan *autotiles*, *tiles* yang berisi potongan-potongan kecil gambar yang dapat berdiri sendiri, sedangkan *autotiles* yang berisi *tiles* yang memiliki keistimewaan memberi tampilan secara *auto* dan sejenis dalam satu kelompok ketika digunakan.

#### 4) *Map*



Gambar : 2.4 *Map*

*Map* atau yang biasa di disebut *project*. merupakan kolom yang digunakan untuk mengatur tampilan *map* di *map display*.

#### 5) *Player Position*



Gambar : 2.5 *Player Position*

*Player position* adalah posisi atau letak yang akan menjadi munculnya *player* atau peran utama muncul saat *game* mulai di mainkan. Simbol “S” pada gambar : 2.5 adalah tempat dimana *player* akan berdiri.

#### 6) *Map Display*

*Map display* adalah tampilan hasil modifikasi atau percampuran dari *tiles* yang menjadi sebuah tatanan yang akan ditampilkan dalam *game* yang di buat dan yang akan dimainkan.

## 2. Perangkat Lunak Pembuatan *Visual Graphic*

Perangkat lunak yang digunakan sebagai pendukung dalam pengeditan dan penciptaan sebuah karya *graphic* adalah Adobe Photoshop.

### a. Adobe Photoshop

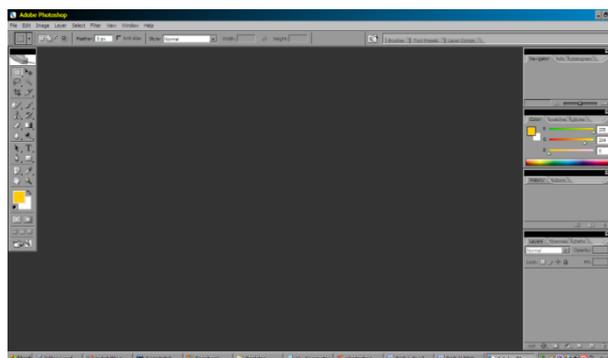
Adobe Photoshop merupakan *software* atau aplikasi yang khusus untuk membuat dan memanipulasi/mengedit objek atau gambar. Adobe Photoshop ini biasanya banyak digunakan oleh para *photografer* digital dan perusahaan iklan. Bersama Adobe Acrobat, Adobe Photoshop ini merupakan produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Saat ini Adobe Photoshop tidak hanya dirancang untuk sebuah pengeditan gambar/foto tetapi sekarang sudah berkembang dan dapat dipakai untuk memproduksi gambar untuk *World Wide Web* dan juga sudah disertai dengan aplikasi seperti Adobe Image Ready.

Berawal dari seorang mahasiswa PhD di Universitas Michigan yaitu Thomas Knoll, pada tahun 1987 menulis suatu program pada Macintosh Plus untuk *menampilkan* sebuah gambar *Grayscale* pada layar monokrom. Bersama dengan saudaranya yaitu John Knoll yang juga karyawan dari Industrial Light & Magic, merubahnya menjadi program penyunting gambar. Pada tahun 1988 kedua kakak beradik itu merubahnya dengan nama ImagePro. Setelah tahun itu, Thomas mengubah nama programnya menjadi Photoshop dan bekerja dalam jangka pendek

dengan produsen Scanner Barneyscan untuk mendistribusikan salinan dari program tersebut dengan *slide scanner*; total sekitar 200 salinan Photoshop telah dikirimkan. Selama waktu itu, John bepergian ke Silicon Valley di California dan memberikan demonstrasi program itu kepada insinyur di Apple Computer Inc. dan Russell Brown, direktur seni di Adobe. Kedua demonstrasi itu berhasil, dan Adobe memutuskan untuk membeli lisensi untuk mendistribusikan pada bulan September 1988. Sementara John bekerja pada *plug-in* di California, Thomas tetap di Ann Arbor untuk menulis kode program. Photoshop 1.0 dirilis pada 1990 khusus untuk Macintosh.

Versi terbarunya yang dirilis pada tahun 2005, adalah versi 9. Program ini dipasarkan dengan nama Photoshop CS2. Versi beta Photoshop CS3 telah dirilis untuk pengguna CS2 pada tanggal 15 Desember 2006. Versi berikutnya dirilis dilengkapi dengan Adobe Camera RAW, sebuah plugin yang dikembangkan oleh Thomas Knoll yang dapat membaca beberapa format file RAW dari kamera digital dan mengimpornya langsung ke Photoshop. Sampai di tahun 2013 ini Adobe Photoshop sudah meliris dengan versi terbarunya yaitu Adobe Photoshop CS 6.

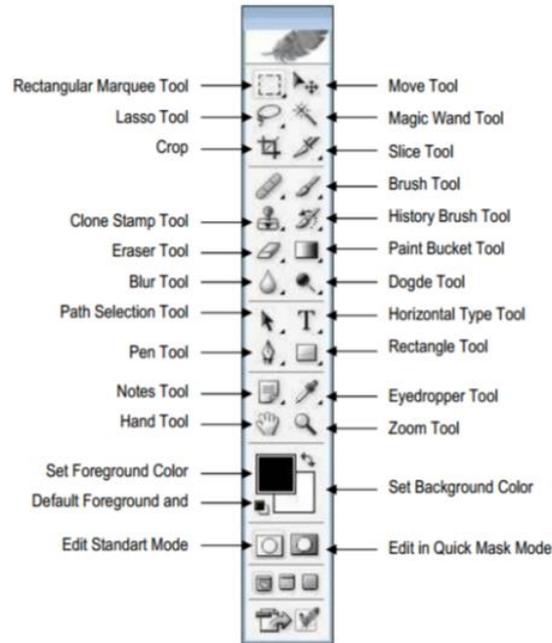
b. Area Kerja Adobe Photoshop



## Gambar : 2.6 Area kerja Adobe Photoshop

Keterangan :

- 1) *Menu Bar* adalah *menu pulldown* yang berisi perintah seperti menu *File, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Window, dan Help*. Baris menu ini terkelompok berdasarkan topiknya.
- 2) *Toolbox* adalah alat-alat yang digunakan untuk memodifikasi *image* (gambar atau foto). Alat-alat ini juga dikelompokkan menurut jenisnya.
- 3) *Canvas* adalah bidang yang digunakan sebagai tempat untuk *meletakkan image*. Biasanya ukuran *canvas* akan sama dengan ukuran *image*, tetapi dalam Photoshop kita dapat merubah ukuran *canvas* dan *image* sesuai dengan kebutuhan. Kalau kita memunculkan *canvas* baru biasanya ada tiga pilihan yaitu *canvas* yang putih, berwarna dan transparan.
- 4) *Window Pallete* adalah *window* yang berguna untuk memilih atau mengatur berbagai *parameter* pada saat menyunting *image* dalam Photoshop. Untuk menampilkan *Window Pallete* dapat kita lakukan dengan cara memilih menu *Window* kemudian pilih *pallette* yang dimunculkan.



Gambar : 2.7 *Window Pallette*

Keterangan :

- a) *Rectangular Marquee Tool* digunakan untuk menyeleksi atau mem-blok bagian dari suatu *image* dengan bentuk seleksi persegi. Di dalamnya ada *Elliptical Marquee Tool*, *Single Row, Marquee Tool*, dan *Single Column Marquee Tool*.
- b) *Lasso Tool* digunakan untuk menyeleksi atau mem-blok bagian dari suatu *image* dengan bentuk bebas dengan cara *men-drag* bagian *image* yang akan diseleksi. Di dalamnya ada *Poligonal Lasso Tool*, dan *Magnetic Lasso Tool*.

- c) *Crop* digunakan untuk menyeleksi bagian dari suatu *image* dengan bentuk seleksi persegi dan membuang bagian yang tidak diinginkan.
- d) *Clone Stamp Tool* digunakan untuk mengambil contoh dari suatu *image* dan membuat salinannya dimanapun.
- e) *Eraser Tool* digunakan untuk menghapus *image*. Ini juga dapat digunakan untuk mengembalikan sebuah *image* menjadi sebuah daerah awal.
- f) *Blur Tool* digunakan untuk mengaburkan bagian dari suatu *image*.
- g) *Path Selection Tool* digunakan untuk mempercerah bagian dari suatu *image*.
- h) *Pen Tool* digunakan untuk merancang atau mengedit *path*.
- i) *Notes Tool* digunakan untuk membuat catatan pada suatu bagian *image*.
- j) *Set Foreground Color* digunakan sebagai indikator warna foreground yang aktif dan sekaligus dapat digunakan untuk mengganti warna *foreground* dengan warna yang lain.
- k) *Default Foreground and Background Color* digunakan untuk mengembalikan warna *standart* yaitu *foreground* hitam dan *background* putih.
- l) *Edit Standart Mode* digunakan untuk membuat seleksi dan menampilkan standar painting dan editing.

- m) *Move Tool* digunakan *untuk* memindah bagian dari image yang di blok atau layer diantara *image* atau *image* lainnya.
- n) *Magic Wand Tool* digunakan untuk membuat seleksi atau blok secara otomatis yang hampir sama dengan warna areanya.
- o) *Slice Tool* digunakan untuk membuat atau memblok setiap *area* rectangular dari sebuah *image*.
- p) *Brush Tool* digunakan untuk menggambar dengan warna *foreground* dengan menggunakan *standart brushes* atau *custom brushes*.
- q) *History Brush Tool* digunakan untuk menggambar di atas sebuah *image* dengan daerah sebelumnya yang telah ditentukan dalam rangka membenarkan kesalahan atau untuk menggambar di atas sebuah *image*.
- r) *Paint Bucket Tool* digunakan untuk memberi warna suatu bagian dari *image* dengan warna *foreground*.
- s) *Dodge Tool* digunakan untuk mencerahkan bagian dari suatu *image*.
- t) *Horizontal Type Tool* digunakan untuk membuat *teks* pada suatu *image*.
- u) *Rectangle Tool* digunakan untuk menggambar kotak pada suatu *image*.

- v) *Eyedropper Tool* digunakan untuk memilih warna *foreground* maupun *background* dari warna yang ada pada sebuah *image*.
- w) *Zoom Tool* digunakan untuk memperbesar atau *memperkecil* tampilan sebuah *image*. Perubahan tampilan menggunakan *zoom tool* ini tidak mempengaruhi ukuran *pixel* dalam sebuah *image*.
- x) *Set Background Color* digunakan sebagai indikator warna *background* yang aktif dan sekaligus dapat digunakan untuk mengganti warna *background*.
- y) *Edit in Quick Mask Mode* digunakan untuk merancang dan mengedit *selection mask* sementara.

### 3. Perangkat Lunak penunjang implementasi *game*.

#### a. Neko RPGXP *player*

*Neko RPGXP player* adalah sebuah *software emulator* yang diciptakan mengikuti perkembangan aplikasi-aplikasi android yang semakin meluas. Perusahaan *enterbrain* yang bekerjasama dengan *google play*, dan terbentuklah sebuah *emulator* yang bernama *Neko RPGXP player* dapat menjalankan *game* yang dibuat di *RPG Maker XP* di *smartphone* android.



Gambar : 2.8 Neko RPGXP *Player*