

# Graf dalam Game Online

Samuel Enrico Wijaya / 13509059  
Program Studi Teknik Informatika  
Sekolah Teknik Elektro dan Informatika  
Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha 10 Bandung 40132, Indonesia  
kesatriabajaberkarat@gmail.com

**Abstrak**—Pemanfaatan graf di dunia nyata bisa kita lihat di kehidupan sehari-hari, seperti untuk menentukan jalan terpendek dalam mengelilingi suatu rute, maupun dalam pengefisienan jaringan LAN dengan menggunakan *router* karenanya dalam makalah ini penulis akan membahas sesuatu yang agak berbeda dari biasanya yaitu pemanfaatan graf dalam game online

**Kata Kunci**—peran graf, game online .

## I. PENDAHULUAN

Sebenarnya banyak sekali game online yang memanfaatkan graf dalam system permainannya, dari mulai pengambilan job, skill tree, maupun pembuatan item. Karenanya penulis ingin menunjukkan peran graf dalam game tersebut.

Pada umumnya game online adalah game yang *endless* maksudnya game ini tidak mempunyai ending seperti game di Nintendo, playstation, dan sejenisnya, hal itu dilakukan tentunya agar para pemain lama dalam memainkannya. Terus apa keuntungan bagi publishernya? Hal yang menjadi keuntungan mereka ada beraneka ragam, mulai dari perak pernik yang dijual, sponsor yang tampil saat game *loading* dan voucher untuk bermain. Voucher tersebut ada yang wajib dibeli ada yang tidak, voucher yang dibeli akan menjadi *lifetime* bagi ID user tersebut, maksudnya jika kita ingin memainkan suatu game online kita harus mengisi ID kita dengan voucher terlebih dahulu. Voucher yang ditawarkan pun beraneka ragam, ada yang per jam(biasanya adalah jam waktu ID kita *online*) dan ada yang per minggu bahkan bulan(bukan waktu online, maksudnya dalam waktu sekian minggu setelah pengisian itu kita bebas bermain selama apapun). Sedangkan voucher yang tidak wajib dibeli adalah voucher yang digunakan user untuk meng-*upgrade* karakternya dalam game, baik untuk membeli senjata yang lebih hebat, armor yang lebih kuat, maupun untuk mendapat *experience* yang lebih tinggi. Umumnya sekarang voucher yang wajib dibeli sudah jarang ditemui karena user juga malas jika dalam bermain harus membayar lebih.

## II. GAME ONLINE PADA UMUMNYA

Sekarang saya akan membahas lebih jauh tentang game online itu. Umumnya game online sekarang memiliki

level untuk setiap karakternya, untuk apa level itu? Tentu saja bermacam macam, selain ajang pamer (jika anda memiliki level paling tinggi dalam suatu server biasanya nama anda akan dicatat dalam website game tersebut) untuk memiliki peralatan(senjata dan armor) yang lebih baik, perubahan job, dan untuk mengupgrade lebih jauh status dan skill anda.

Status adalah sesuatu yang pasti dimiliki tiap karakter pada game, status digunakan untuk memperkuat suatu karakter pada game, ada yang digunakan untuk menambah serangan, menambah kemungkinan *critical*, menambah kecepatan serangan, dan lain-lain ada game online yang tiap karakternya hanya memiliki 3 status saja, tetapi ada yang sampai memiliki 6 status, semuanya tentu memiliki keunikannya masing-masing. Sedangkan skill adalah kemampuan yang dimiliki suatu karakter. Tidak semua skill karakter sama karena skill yang dimiliki tiap job akan berbeda.

Skill digunakan oleh seorang karakter untuk mempermudah dalam *hunting* (membunuh musuh untuk mendapat *experience*), biasanya skill tersebut tergolong ke dalam dua jenis, yaitu skill pasif dan skill aktif. Skill pasif adalah skill yang tidak dapat digunakan dan memiliki efek pasti dan terus menerus, maksudnya sekali kita meningkatkan skill itu, kita akan mendapat tambahan kekuatan secara otomatis, misalnya ada skill bernama *vulture eye*, skill itu menambah jarak serang sejumlah 1 kotak tiap levelnya, dan merupakan skill pasif, itu berarti sekali kita meningkatkan skill tersebut jarak serang kita akan bertambah selamanya. Berbeda dengan skill aktif, skill aktif adalah skill yang hanya member efek saat digunakan, misalnya ada skill bernama *increase agility*, skill itu menambah kecepatan serang tetapi merupakan skill aktif, itu berarti saat kita meningkatkan skill itu, kita tidak akan mendapatkan efek tambahan apa-apa, tetapi saat skill tersebut digunakan, barulah efek yang dimilikinya akan terlihat.

Sedangkan job adalah 'pekerjaan' suatu karakter. Maksudnya adalah sesuatu yang akan menjadi jatidiri dari suatu karakter tersebut, dari tampilannya, skillnya, misi yang dijalannya, keunggulannya dibanding karakter lain, senjata yang dapat dipakai, armor yang memadai, peran dalam suatu pertempuran, dan lain-lain. Biasanya game online yang memiliki level akan memiliki job, itu dilakkan agar pemain tidak bosan saat terus-terusan bermain. Bayangkan saja jika tidak ada job dalam

permainan itu, dimana mana hanya karakter yang seperti itu-itu saja yang terlihat, dengan kemampuan yang hanya begitu begitu saja, senjata yang selalu sama, armor yang tidak berbeda, tentu pemain akan cepat sekali bosan, karenanya job diciptakan. Job pada game online bermacam macam, ada yang hanya dapat dipilih satu kali, dan ada yang bercabang lagi

### III. GRAF DALAM GAME ONLINE

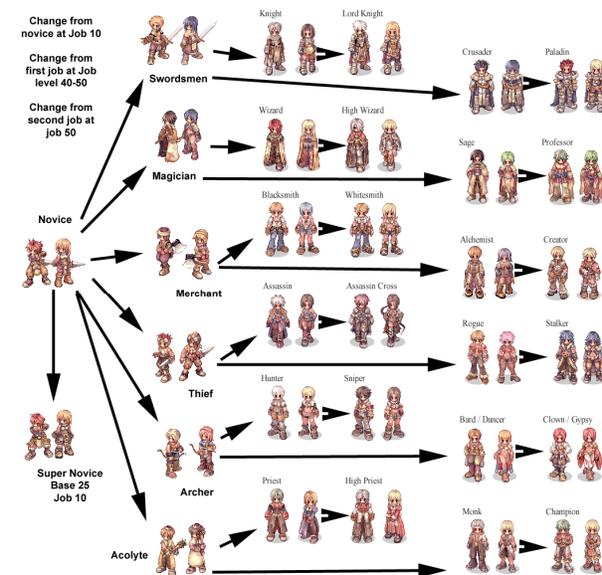
#### A. Graf dalam Job

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, job adalah jatidiri suatu karakter di game online, karenanya kita tidak boleh sembarangan dalam memilihnya. Sebenarnya di job inilah letak keunikan suatu game. Di job inilah kita bisa melihat kekreatifan suatu pembuat game agar game tersebut terus dimainkan oleh masyarakat, dan graf berperan dalam pembuatannya. Ada game online dimana pemain akan memilih jobsaat pertama kali dia bermain(langsung terjadi pengklasifikasian karakter saat pertama kali) dan ada yang memberikan job yang serupa kepada semua pemain saat mereka pertama kali bermain(pembagian job akan dilakukan saat pemain sudah memenuhi syarat level)

Makin unik sebuah graf dalam daftar job, makin lama suatu memainkan memainkan permainan tersebut. Ada banyak jenis pembagian job yang ada di game online, karenanya saya bagi menjadi 2

#### 1. Job yang menggunakan pohon dalam pembagiannya

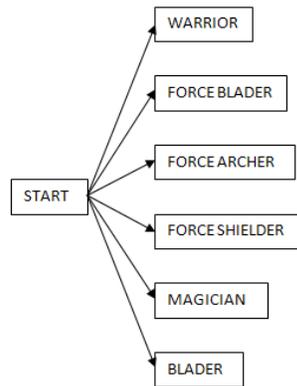
Job seperti ini cenderung simple dan mudah dimengerti karena seperti yang bisa dilihat dalam pohon, tidak ada percabangan yang pembagiannya pun beraneka ragam, ada yang membagi hanya sekali saja, dan ada yang sampai beberapa kali.



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

3 gambar diatas adalah contoh pembagian job yang menggunakan tree, gambar pertama adalah pembagian job dalam game Ragnarok online, sedangkan game kedua adalah pembagian job dalam trickster online, dan gambar ke tiga adalah pembagian job dalam Cabal online. Bisa dilihat perbedaan yang mendasar diantara ketiganya.

Pada Ragnarok online, percabangan yang terjadi lebih banyak dan terjadi percabangan pada pohon lebih dari sekali. Jika ditotal maka ada 32 job yang ada, dan 13 job puncak maksud saya adalah job terakhir dimana tidak ada lagi percabangan pada job itu, biasanya pemain berlomba-lomba memaikan karakternya secepat mungkin agar menjadi orang pertama yang menjadi job tersebut. Pada game Ragnarok Online ini, awalnya pemain akan diberikan satu job yang sama, yaitu novice, setelahnya barulah pemain disuruh memilih 7 percabangan yang tersedia, yaitu super novice, swordsman, magician, merchant, thief, archer, dan acolyte. Job selain super novice akan bercabang lagi menjadi dua, sedangkan super novice sendiri termasuk job puncak yang sudah tidak memiliki cabang job lagi. Swordsman, magician, merchant, thief, archer, dan acolyte biasa disebut dengan job 1 akan memiliki dua buah percabangan job yang akan disebut dengan job 2 dan job 2 alternatif yaitu : swordsman akan bercabang menjadi knight dan chrusader, magician akan bercabang menjadi wizard dan sage, merchant akan bercabang

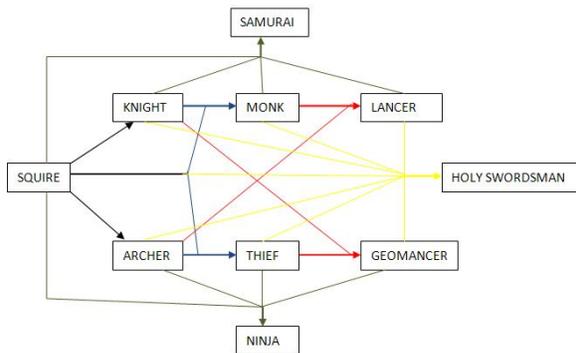
menjadi blacksmith dan alchemist, thief akan bercabang menjadi assassin dan rogue, archer akan bercabang menjadi hunter dan bard/dancer(tergantung jenis kelamin karakter, pria akan menjadi bard dan perempuan akan menjadi dancer) dan acolyte akan bercabang menjadi priest dan monk. Sedangkan job 2 hanya akan bercabang satu saja menjadi job 3.

Pada trickster online, percabangan yang diberikan berbeda, hanya ada delapan job total dengan 4 job puncak. Awalnya pemain sudah disuruh memilih 2 job pertama yaitu schoolgirl dan fighter. Schoolgirl dan fighter itu nantinya akan berubah menjadi boxer dan warrior, sedangkan boxer dan warrior akan bercabang menjadi dua, boxer akan bercabang menjadi champion dan duelist, warrior akan bercabang menjadi gladiator dan mercenary.

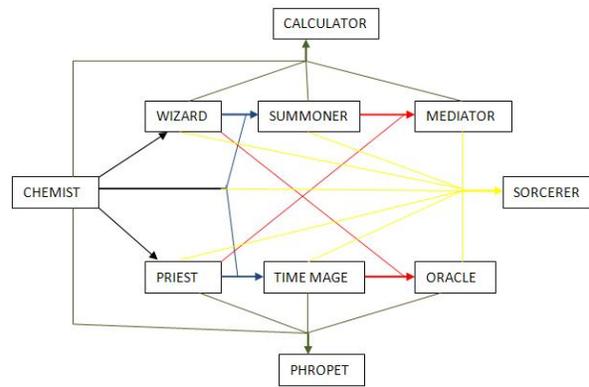
Pada cabal online, percabangan yang terjadi lebih simple lagi, hanya ada enam job dan keenam itu sudah merupakan job puncak. Pemain akan disuruh memilih job pada saat baru pertama kali bermain. Ada enam job yang ditawarkan, yaitu : warrior, force blader, force archer, force shielder, magician, dan blader. Tidak ada syarat level dalam perubahan job ini karena memang terjadi di awal permainan (karakter memang baru pertama kali terbentuk). Percabangan seperti ini tentunya akan mempengaruhi graf dari skill, biasanya karena pembagian job sudah dilakukan dari awal, skill yang dimiliki adalah level based skill, apalagi pada cabal hanya ada satu kali pemilihan job, jika dibuat menjadi job based skill kemungkinan besar game itu akan berantakan.

## 2. Job yang menggunakan graf dalam pembagiannya

Game yang menggunakan pembagian job seperti ini bisa dibilan jarang ditemui dalam game online. Biasanya hanya terjadi pada game-game yang terdapat di Nintendo, playstation dan konsol yang lain. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa game online juga menawarkan pembagian job seperti itu.



Gambar4



Gambar5

Gambar4 dan gambar 5 tersebut adalah gambar pembagian job dalam game Final Fantasy Epic RPG. Game tersebut adalah bukan game yang berdiri sendiri, tetapi merupakan cabang game lain yaitu Warcraft III: Frozen Throne. Bisa kita lihat kerumitan yang ada pada graf pembagian job tersebut. Awalnya, pemain akan diberikan 2 job yang berbeda, yaitu squire, dan chemist. Saya akan menjelaskan salah satu saja karena keduanya bisa dibilang sama dalam percabangannya. Saya akan menjelaskan percabangan squire. Pada Final Fantasy Epic RPG ini, karakter akan dapat berubah job saat mencapai level tertentu, squire akan dapat berubah menjadi knight maupun archer saat mencapai level 5, itu adalah percabangan pertama yang sama dengan game yang lain. Percabangan yang berbeda bisa kita lihat pada job ke 3, monk membutuhkan level 5 knight dan level 8 squire untuk syaratnya sedangkan thief membutuhkan level 5 archer dan level 8 squire untuk syaratnya. Untuk menjadi lancer anda membutuhkan level 5 monk dan level 3 archer, sedangkan untuk menjadi geomancer anda membutuhkan level 5 thief dan level 3 knight. Samurai membutuhkan level 8 squire, level 8 knight, level 8 monk, level 8 lancer, dan level 5 thief, sedangkan ninja membutuhkan level 8 squire, level 8 archer, level 8 thief, level 8 geomancer, dan level 5 monk. Holy swordsman adalah yang paling sulit karena membutuhkan level 15 semua job

Mungkin anda bertanya, bagaimana jika saat squire saya mencapai level 5 saya sudah merubahnya menjadi knight? Apakah saya tetap bisa menjadi monk? Jawabannya adalah bisa. Game Final Fantasy Epic RPG ini mendukung adanya proses perulangan job, maksudnya, jika karakter kita sudah menjadi job yang lebih tinggi, kita dapat berubah lagi ke job sebelumnya (misal dari knight ke squire) tanpa kehilangan level squire kita. Ini adalah konsep yang cukup jarang ditemui pada game online, karena game online biasanya tidak menyediakan fitur seperti itu. Final Fantasy Epic RPG menyediakannya karena graf job yang dimilikinya memaksanya untuk menyediakan fitur tersebut. Bayangkan saja jika squire kita level 5, kita berubah menjadi knight, lalu saat knight kita mencapai level 5 kita ingin berubah menjadi monk, tetapi karena squire kita baru mencapai level 5 maka kita tidak dapat berubah



### C. Peran graf dalam game online

Sebenarnya peran graf dalam suatu game online sangat mutlak, pembagian job dan pembagian skill tersebut adalah dasar dari bertahan tidaknya suatu game online. Bila pembuat game tidak kreatif dalam pembuatan grafnya maka game yang dihasilkannya pun tidak akan seramai game yang memiliki pembagian job dan skill dengan graf yang cukup rumit. Ada contoh riilnya, yaitu game Ragnarok online. Game ragnarok online adalah game buatan korea yang diangkat dari sebuah komik berjudul sama yaitu Ragnarok. Game tersebut muncul pertama kali di Indonesia dengan publisher lyto pada bulan Mei tahun 2003. Dulunya game ini menggunakan voucher wajib dalam permainannya, namun sekarang hana 1 server saja yang masih menjalankannya, sedangkan 3 server sisanya tidak mewajibkan pembelian voucher. Walaupun sudah berumur 8 tahun namu game ini masih bisa dibilang cukup ramai. Ragnarok pun masih menerbitkan patchnya yang baru yaitu keluarnya job ke 4 yang merupakan cabang dari job 3. Game ini bisa bertahan di dunia game online masa kini tidak lain karena sistim job dan skillnya yang bisa dibilang unik. Karena graf yang dipakai tidak terlalu rumit, tetapi juga tidak terlalu simple, serta cabang yang bisa dibilang cukup banyak maka game ini pun menjadi salah satu game favorit para gamer sampai sekarang. Karenanya game ini tetap bertahan walaupun ada game lain yang bisa dibilang jauh lebih baik dalam grafiknya.

### IV. BEBERAPA KESALAHAN UMUM

Kesalahan yang biasa dilakukan pembuat game adalah menyepelekan peran graf dalam pembagian skill dan job, mereka lebih terpaku pada grafik saja. Memang grafik merupakan 'kulit' dari suatu game, karena yang pertama kali dilihat oleh orang tentu saja tampilannya, tetapi percuma saja jika mereka lalu hanya bermain sebentar lalu berhenti saat mengetahui bahwa game tersebut tidak memiliki job dan skill yang bervariasi.

Kesalahan yang lain adalah terlalu rumitnya graf yang dibuat. Jumlah cabang yang dimiliki suatu graf pada skill maupun job juga mempengaruhi pemilihan para gamer, game Ragnarok online bisa dibilang game yang memiliki graf skill yang cukup rumit namun baik dalam graf job nya, sedangkan cabal memiliki graf skill dan job yang bisa dibilang terlalu sederhana.

### V. KESIMPULAN

Peran graf ternyata tidak hanya terjadi di dunia nyata saja, graf ikut berperan dalam meramaikan dunia maya, yaitu dalam suatu game online.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://cabal.mmosite.com>  
tanggal akses 16 November 2010 pukul 15.30
- [2] <http://rodatazone.simgaming.net/>

- tanggal akses 16 November 2010 pukul 15.15  
[3] [http://wiki.geftw.com/trickster/Power\\_Type](http://wiki.geftw.com/trickster/Power_Type)  
tanggal akses 16 November 2010 pukul 15.20

### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa makalah yang saya tulis ini adalah tulisan saya sendiri, bukan saduran, atau terjemahan dari makalah orang lain, dan bukan plagiasi.

Bandung, 16 November 2010

Samuel Enrico Wijaya  
13509059