



Design and Development of the RPG Game *FORSAKEN* Using a Visual and Narrative Approach in the Japanese Horror Genre

Muhammad Aditya Hendriansyah¹, Geovanne Farell²

^{1,2}Program Studi D4 Animasi, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang
e-mail: adityahendriansyah28@gmail.com, geovannefarell@ft.unp.ac.id

ABSTRACT

Forsaken is a Japanese horror RPG that combines visual, narrative, and gore elements to create an immersive gameplay experience. The story is set in a world abandoned by the gods due to human greed, with players taking on the role of a Ronin named Kairo who explores a cursed land known as the *Land of Absolute Misery*. The development of the game follows a pipeline method to ensure an efficient and structured workflow, utilizing RPG Maker MV as the main engine, along with Clip Studio Paint and Aseprite for visual asset creation. The aim of this project is to deliver a strong atmospheric and narrative representation of Japanese horror games while promoting indie game development through a distinct visual-narrative approach.

Keywords: Japanese horror game, RPG Maker MV, pipeline, gore, visual-narrative, Ronin, *Forsaken*.

PENDAHULUAN

Jepang memiliki sejarah panjang dalam dunia *horror*, dengan berbagai elemen khas seperti *yokai* (makhluk supranatural), *urban legend*, dan kisah-kisah mistis yang telah menjadi inspirasi bagi banyak karya fiksi, termasuk dalam dunia game. Penggabungan elemen-elemen ini dengan mekanika *Role-Playing Game (RPG)* dapat menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam, di mana pemain tidak hanya menghadapi tantangan dan teka-teki, tetapi juga dapat mengeksplorasi Jepang melalui sudut pandang yang lebih interaktif.

Game *Forsaken* dirancang untuk menggabungkan elemen-elemen horror dan gore dengan pendekatan visual dan naratif bergenre horor Jepang yang kuat. Berlatar di sebuah dunia dimana para dewa pergi meninggalkan umat manusia karena kekecewaan mereka terhadap manusia disebabkan keserakahan dan ketamakan manusia. Bertempatkan di sebuah kerajaan kuno yang dahulu merupakan kerajaan termakmur pada masanya, kini hanya menjadi daratan luas yang dikutuk oleh para dewa akibat keserakahan dan ketamakan umat manusia. Kerajaan yang dulunya berdiri dengan megah kini terkubur, menyembunyikan sebuah rahasia mengerikan dan menunggu untuk diungkap. Pemain akan berperan sebagai seorang *Ronin (samurai* tak bertuan) bernama Kairo, menuju tanah terkutuk *Land of Absolute Misery* untuk mencari seseorang yang diramalkan akan membawa perubahan di dunia tersebut serta mengungkap misteri dan fakta mengerikan di balik kutukan yang melanda kerajaan tersebut.

Metode *pipeline* dipilih dalam pengembangan game *Forsaken* karena memberikan alur kerja yang sistematis dan efisien, memastikan setiap tahap produksi berjalan dengan terstruktur dan terorganisir. Dengan metode ini, pengembangan dapat dilakukan secara bertahap, mulai dari konseptualisasi, pembuatan aset visual, implementasi mekanisme *gameplay*, hingga pengujian dan perbaikan.

Pendekatan *pipeline* juga memungkinkan koordinasi yang lebih baik antar tim pengembang, terutama dalam mengelola aset 2D yang dibuat menggunakan *Clip Studio Paint* dan *Aseprite*, serta penerapan mekanika *RPG* melalui *RPG Maker MV*. Selain itu, metode ini memberikan fleksibilitas dalam melakukan revisi dan iterasi berdasarkan umpan balik yang diterima selama proses pengujian, sehingga game dapat berkembang secara optimal sebelum dirilis ke pemain. Dengan demikian, *pipeline* menjadi pilihan yang tepat untuk memastikan kualitas visual, naratif, dan mekanisme permainan tetap konsisten sesuai dengan konsep yang diusung.

RPG Maker MV dipilih sebagai software utama dalam pengembangan game *Forsaken* karena kemudahannya dalam pembuatan game berbasis *RPG* tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang mendalam. Software ini menyediakan berbagai fitur bawaan seperti sistem pertarungan *turn-based*, pengelolaan *event*, serta editor peta yang fleksibel, sehingga memungkinkan pengembang untuk lebih fokus pada pengembangan cerita dan atmosfer *horror* yang kuat. Selain itu, *RPG Maker MV* mendukung penggunaan plugin untuk meningkatkan fungsionalitas game serta memiliki kompatibilitas multi-platform, memungkinkan game untuk dirilis di berbagai perangkat seperti *PC* dan *Mobile*. Dengan kemudahan dan fleksibilitas yang ditawarkan, *RPG Maker MV* menjadi pilihan ideal untuk merealisasikan konsep game *Forsaken* secara efisien tanpa mengorbankan kualitas.

Clip Studio Paint dan *Aseprite* dipilih sebagai software utama dalam pembuatan aset game *Forsaken* karena keduanya memiliki keunggulan dalam pengolahan grafis 2D yang detail dan efisien. *Clip Studio Paint* digunakan untuk ilustrasi karakter, lingkungan, dan konsep seni karena fitur-fitur canggihnya dalam menggambar dan mewarnai dengan presisi tinggi. Sementara itu, *Aseprite* digunakan untuk pembuatan *sprite* dan animasi *pixel art*, memungkinkan desain karakter dan efek visual yang lebih sesuai dengan gaya retro yang diusung dalam game ini. Kombinasi kedua software ini memberikan fleksibilitas dalam menciptakan aset berkualitas tinggi yang dapat memperkuat atmosfer *horror* dan nuansa Jepang dalam game *Forsaken* secara lebih mendalam.

Saya memilih judul *Forsaken* karena mencerminkan tema utama dari game ini, yaitu dunia yang telah ditinggalkan oleh para dewa akibat keserakahan dan ketamakan manusia itu sendiri. Kata *Forsaken* berarti "terlantar" atau "ditinggalkan," Pendekatan visual dan naratif bergenre *horror* Jepang dalam game ini semakin memperkuat atmosfer *horror* dengan berbagai elemen mitologi dan cerita rakyat yang menyeramkan, sementara unsur *gore* memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi pemain yang menyukai tantangan serta visual yang kuat dalam game bergenre *horror*. Dengan demikian, *Forsaken* menjadi judul yang relevan dan efektif dalam menggambarkan esensi keseluruhan dari game ini.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode *pipeline* dalam pengembangan game FORSAKEN dilakukan secara sistematis dan bertahap, dimulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa setiap tahapan berjalan secara terstruktur, efisien, dan dapat menghasilkan game dengan kualitas optimal sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

Teknik Pengambilan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah studi pustaka. Teknik ini dipilih karena fokus penelitian adalah pada pengembangan produk berbasis teori dan konsep yang sudah ada. Data dikumpulkan dari berbagai sumber.

Identifikasi Kebutuhan Informasi

Dalam pengembangan game di RPG Maker MV, diperlukan informasi teknis tentang *engine*, *event*, dan *scripting*, serta database karakter. Dari sisi gameplay, penting untuk memahami mekanisme pemilihan dan pemberian nama karakter, perubahan skill, serta sistem *EXP*. *UI/UX* harus dirancang dengan baik untuk memastikan pengalaman bermain yang nyaman, termasuk tampilan input nama dan animasi transisi. Terakhir, debugging diperlukan untuk menguji validitas event, memastikan logika permainan berjalan benar, dan menghindari bug yang mengganggu alur game.

Pengumpulan Data dari Sumber Tertulis

Buku Referensi Utama

Buku "*A to Z Pembuatan Dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Berbasis RPG Maker*" membahas cara membuat game pembelajaran menggunakan *RPG Maker MV*, mulai dari dasar hingga implementasi di dunia pendidikan. Buku ini menjelaskan konsep media pembelajaran, pengenalan *RPG Maker MV*, serta langkah-langkah pembuatan game, termasuk desain karakter, peta, dan event dalam game.

Jurnal Ilmiah

"*Pengembangan Game Edukasi Menggunakan RPG Maker MV*" yang diterbitkan dalam *Jurnal JOEICT*. Artikel ini Memberikan wawasan teknis mengenai pemanfaatan fitur *RPG Maker MV*, yang dapat membantu dalam pembuatan sistem pertarungan, interaksi NPC, serta pengelolaan event dalam game.

Dokumentasi Proyek Terdahulu

Dokumentasi Proyek game *Fear and Hunger* menjadi referensi penting dalam pengembangan game ini. Game ini menghadirkan atmosfer suram, sistem pertarungan strategis, serta mekanisme sanity (kewarasan) yang memengaruhi interaksi karakter dengan dunia. Dengan mempelajari elemen desainnya, proyek ini dapat mengadaptasi mekanika bertarung, eksplorasi, dan sistem psikologis untuk menciptakan pengalaman yang lebih immersif dan menantang

Teknik Analisis Produk

Strengths (Kekuatan)

Game ini memiliki kekuatan utama dalam narasi yang mendalam dan emosional, yang mengangkat perjalanan seorang *Ronin* dalam dunia yang penuh intrik dan tragedi. Selain itu, penggunaan *RPG Maker MV* sebagai engine pengembangan memberikan kemudahan dalam pembuatan game berbasis *RPG* dengan mekanisme yang fleksibel. Desain karakter dan *worldbuilding* yang berbasis horor Jepang juga menambah daya tarik bagi pemain yang menyukai sejarah dan mitologi *samurai*, sehingga menciptakan identitas unik dalam pasar *game indie*.

Weaknesses (Kelemahan)

Salah satu kelemahan utama adalah keterbatasan dalam penggunaan *RPG Maker MV*, terutama dalam aspek grafis dan sistem pertarungan yang mungkin kurang fleksibel dibandingkan engine lain seperti *Unity* atau *Unreal Engine*. Selain itu, karena mengusung elemen *horror psikologis* dan kedalaman naratif, game ini mungkin memiliki target pasar yang lebih sempit dibandingkan game aksi yang lebih umum. Tim pengembang juga harus menghadapi tantangan dalam menciptakan *AI* lawan yang adaptif dan menarik di dalam *RPG Maker MV*.

Opportunities (Peluang)

Dengan meningkatnya popularitas *game indie* bertema *dark fantasy* dan survival *RPG*, game ini memiliki peluang besar untuk menarik pemain yang mencari pengalaman baru di luar game *RPG* tradisional. Selain itu, komunitas *RPG Maker* dan *game indie* yang berkembang di

platform seperti *Steam*, *Itch.io*, dan *Epic Games* dapat menjadi tempat potensial untuk distribusi. Elemen Horor Jepang dan mitologi *yokai* juga dapat menarik perhatian pasar internasional, terutama penggemar game seperti *Sekiro*, *Nioh*, atau *Fear and Hunger*.

Threats (Ancaman)

Tantangan utama dalam pengembangan game ini adalah kompetisi dengan *game indie* lain, terutama di genre *RPG* dan *horror* yang sudah memiliki basis penggemar kuat. Selain itu, keterbatasan sumber daya dalam pengembangan dapat menyebabkan kendala teknis, *bug*, atau keterlambatan dalam produksi. Faktor lain seperti perubahan tren industri game dan regulasi platform distribusi juga bisa menjadi ancaman yang perlu diantisipasi agar game ini tetap relevan dan kompetitif di pasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

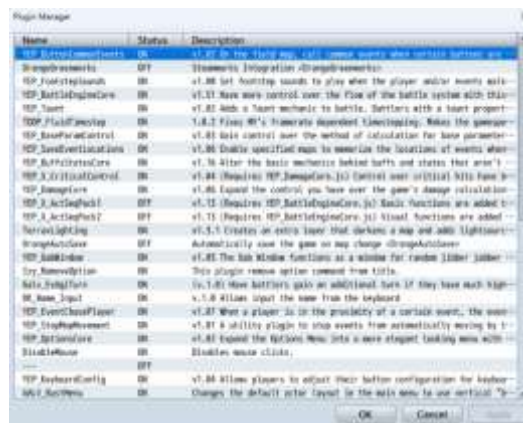
Penyajian Data Produk

Produk yang dihasilkan dalam tugas akhir ini adalah sebuah game 2d *RPG* berjudul “*Forsaken*”. Penyajian data difokuskan pada elemen-elemen utama produk yang telah dikembangkan dan mencerminkan karakteristik visual, narasi, mekanika gameplay, serta antarmuka pengguna (UI).

Penyajian dilakukan secara kronologis berdasarkan proses produksi game. Berikut penjelasan masing masing sistem

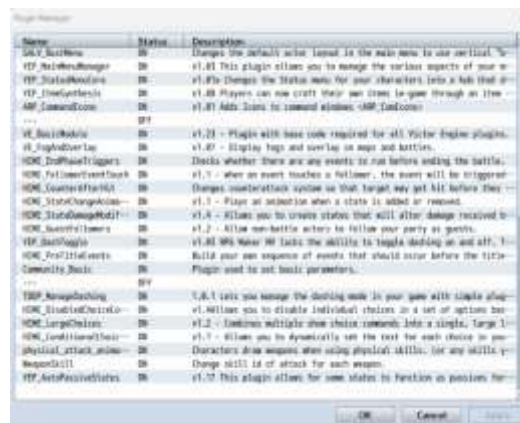
Persiapan Awal pada Game

Persiapan awal dalam pengembangan game dimulai dengan mencari dan menambahkan plugin yang sesuai dengan mekanika gameplay yang diperlukan. *Plugin* adalah skrip tambahan (ditulis dalam *JavaScript*) yang dimasukkan ke dalam *RPG Maker MV* untuk memperluas fungsionalitas default engine. Dengan plugin, penulis bisa menambahkan sistem baru, mengubah cara kerja fitur bawaan, atau menciptakan mekanisme game yang tidak disediakan secara standar.



(Gambar 1 Plugin)

Sumber : Dokumentasi Pribadi



(Gambar 2. Plugin)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berikut adalah beberapa contoh kategori plugin yang digunakan :

Atmosfer horor dan visual

1. *TerraxLighting* Menambahkan efek pencahayaan dramatis untuk membangun atmosfer horor.
2. *VE_FogAndOverlay* Menyediakan efek kabut dan *overlay visual* agar nuansa mencekam lebih terasa.
3. *TDPP_FluidTimestep* Memperbaiki *FPS RPG Maker MV* agar lebih stabil, penting untuk pengalaman visual halus.

Mekanika game

1. *YEP_BattleEngineCore* Mengatur alur dan logika pertarungan.
2. *EP_BuffsStatesCore*, *YEP_DamageCore* Mengatur alur dan logika pertarungan.
3. *YEP_EventChasePlayer* Musuh dapat mengejar pemain, sangat cocok untuk adegan kejar-kejaran horor.
4. *YEP_AutoPassiveStates* Menambahkan efek pasif pada karakter dan musuh untuk mendukung desain status psikologis.

UI dan Presentasi

GALV_BustMenu dan *YEP_MainMenuManager* Mengubah tampilan antarmuka agar sesuai tema gelap dan elegan. *YEP_OptionsCore*, *YEP_KeyboardConfig* Memberi pemain kendali atas pengaturan permainan.

Scripting dan Eventing: *YEP_ButtonCommonEvents* Menjalankan *Common Event* dengan tombol khusus, berguna untuk interaksi eksploratif. *HIME_PreTitleEvents* Menyisipkan *cutscene* sebelum menu utama tampil.

Membuat Concept Art

Setelah melalui tahapan pencarian dan instalasi plugin yang sesuai, tahapan selanjutnya dalam proses pengembangan game *FORSAKEN* adalah pembuatan *concept art*. Tahapan ini merupakan salah satu elemen fundamental dalam pengembangan game, khususnya yang berorientasi pada pengalaman naratif dan atmosfer visual seperti *FORSAKEN*.

Tampilan karakter

Karakter Ronin digambarkan dengan proporsi badan prajurit pada umumnya. Ekspresi serius dan tanpa senyum mencerminkan keteguhan hati dan pengalaman pahit yang dialami karakter ini. Sebagai seorang *Ronin*, dia telah kehilangan banyak hal, keluarga, tuannya, teman-temannya hingga kekasihnya serta hidup dalam keterasingan, yang membuatnya lebih pendiam dan penuh kehati-hatian. Karakter ronin yang terkena efek *arm cut* (pemotongan tangan) yang disebabkan tebasan senjata tajam dapat berakibat karakter kehilangan satu tangannya dan kehilangan kemampuan menggunakan senjata yang membutuhkan 2 tangan. Jika karakter

terkena efek *arm cut* untuk kedua kalinya, karakter akan kehilangan kemampuannya untuk menggunakan senjata sepenuhnya bahkan kehilangan kemampuan untuk menggunakan *skills* menyerang yang membutuhkan senjata.



Gambar 3. Potrait Ronin putus 2
Sumber : *Dokumentasi Pribadi*

Sprite Sheet

Sprite sheet adalah kumpulan frame gambar dalam satu file untuk animasi karakter, objek, atau efek dalam game. Di *RPG Maker*, *sprite sheet* digunakan untuk membuat animasi jalan, serangan, dan interaksi visual lainnya dengan cara yang efisien. *Sprite Sheet* dibawah ini digunakan untuk menampilkan animasi pergerakan karakter Ronin dalam game. Dari gambar yang diberikan, *sprite* ini mencakup berbagai animasi karakter dari berbagai sudut pandang dan tindakan.



Gambar 4. Sprite Sheet karakter
Sumber : *Dokumentasi Pribadi*

Sprite sheet ini digunakan untuk membuat animasi yang memberikan efek ledakan dalam sebuah item, yaitu *explosive vial* yang bisa memberikan *damage* ke seluruh anggota tubuh musuh. *Sprite sheet* ini digunakan untuk membuat animasi yang memberikan efek pukulan fisik saat tidak menggunakan senjata. *Sprite sheet* ini digunakan untuk membuat animasi yang memberikan efek kebakaran pada sebuah item yang bernama *Fire vial* yang bisa memberikan *damage* serta meninggalkan State (status) *Burn* (kebakaran) kepada lawan yang bertahan sampai musuhnya mati. *Sprite sheet* ini digunakan untuk membuat animasi yang memberikan efek tebasan pada sebuah senjata, terutama senjata tajam seperti *Wakizashi* dan *Katana*. *Sprite sheet* ini digunakan untuk membuat animasi yang memberikan efek tebasan pada sebuah senjata, terutama untuk memberikan efek *skill* yang bernama *Tachi*. *Sprite sheet* ini digunakan untuk membuat animasi yang memberikan efek tebasan pada sebuah senjata, terutama untuk memberikan efek *skill* yang bernama *Tachi*. *Sprite Sheet* ini digunakan untuk menampilkan animasi *SV* (*side view*) battle karakter *Ronin* dalam game. Dari gambar yang diberikan, *sprite* ini mencakup berbagai animasi karakter mulai dari idle sampai tewas.



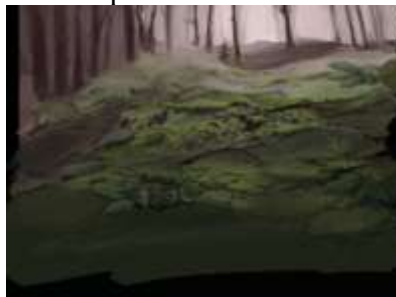
Gambar 5. Sprite Sheet Side View battle karakter

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sprite Sheet ini digunakan untuk menampilkan animasi *SV (side view)* battle karakter *Ronin* dalam game. Dari gambar yang diberikan, *sprite* ini mencakup berbagai animasi karakter mulai dari idle sampai tewas terutama dalam kondisi ronin yang kehilangan satu tangannya akibat terkena status *arm cut* *Sprite Sheet* yang digunakan untuk menampilkan animasi *SV (side view)* battle karakter *Ronin* dalam game. Dari gambar yang diberikan, *sprite* ini mencakup berbagai animasi karakter mulai dari idle sampai tewas terutama dalam kondisi ronin yang kehilangan kedua tangannya akibat terkena status *arm cut* dua kali.

Tampilan Background dan tileset

Gambar ini digunakan sebagai *background* atau bahasa *RPG MAKER Battleback* adalah sebuah hutan yang menggambarkan suasana gelap, sunyi, dan lembap dengan nuansa kehijauan yang pekat, menciptakan atmosfer misterius dan suram. Ini sangat cocok untuk game *FORSAKEN* karena menggambarkan area terkutuk yang penuh kesunyian, penderitaan, dan aura supernatural yang mengintimidasi pemain.



Gambar 6. Background battle

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar kabut ini digunakan untuk memberikan efek kabut di map saat permainan dimulai diberikan sepaket dengan plugin *VE_FogAndOverlay*. Gambar *tileset* tanah dan rerumputan yang digunakan untuk *mapping*(pemetaan) dalam game serta objek objek yang juga digunakan untuk pemetaan didalam game. Serta hasil akhir dari pemetaan berdasarkan *tileset* yang sudah dibuat.



Gambar 7. Hasil akhir pemetaan map pertama
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tampilan UI

UI (User Interface) dalam *RPG Maker* adalah tampilan antarmuka yang digunakan pemain untuk berinteraksi dengan game, seperti menu, jendela status, kotak dialog, dan tombol perintah. *UI* membantu menyampaikan informasi penting seperti *HP*, *item*, dan pilihan aksi dengan cara yang mudah dimengerti dan digunakan. Gambar *Hunger* ini akan digunakan sebagai *UI* yang akan menampilkan status kelaparan karakter yang bisa dihilangkan dengan memakan sesuatu.

Troops dan Enemy

Enemy dan *Troops* merupakan dua elemen penting dalam sistem pertempuran yang saling berkaitan. *Enemy* adalah musuh individu yang memiliki data khusus seperti *HP*, *MP*, kekuatan serangan, pertahanan, elemen kelemahan, *EXP*, *gold*, serta daftar skill yang bisa digunakan selama pertarungan. Sementara itu, *Troops* adalah kumpulan dari satu atau beberapa *Enemy* yang diatur untuk muncul bersama dalam satu pertempuran. Melalui *Troops*, pengembang game dapat menentukan posisi masing-masing musuh di layar serta menambahkan event khusus selama pertarungan, seperti dialog musuh, pemanggilan bantuan, atau perubahan perilaku berdasarkan kondisi tertentu.

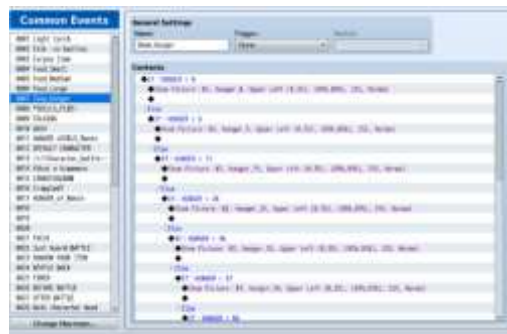
Karakter yang bernama *Bounty Hunter*, dia adalah seorang pembunuh bayaran yang disewa oleh Kerajaan kira untuk memburu *ronin*. Dia memiliki kemampuan *Slash* 2 kali yang setiap serangannya memberikan kerusakan 2 kali dan *Menacing Laugh* yang menyerang *Sanity Ronin*. Untuk membuat *Troops*, dibutuhkan 6 bagian *enemy* yang terdiri dari kepala, badan, kaki dan tangan yang akan digabungkan menjadi satu bagian *Troops*, yang artinya setiap bagian tubuh *Bounty Hunter* adalah musuh tersendiri yang memiliki tipe serangan berbeda.

Membuat Common Event

Common Event, *Switch*, dan *Variable* adalah fondasi sistem logika dalam *RPG Maker MV*. *Common Event* seperti mesin, *Switch* sebagai saklar *ON/OFF*, dan *Variable* sebagai penyimpan nilai dinamis. Kombinasi ketiganya memungkinkan kita membangun sistem yang kompleks, mulai dari dialog bercabang, puzzle, sistem relasi karakter, hingga mekanik unik menunjukkan rasa lapar, kewarasan dan sebagainya. Berikut adalah beberapa *common event* yang digunakan :

1. *Show Hunger*

Common event ini berguna untuk menambahkan *UI* baru berupa bar *Hunger* (kelaparan). Pada bagian *conditional branch*, aktifkan *variable Hunger*, misalnya jika lebih dari sekian, atau kurang dari sekian, akan memunculkan gambar yang sesuai dengan variabelnya



Gambar 8. Common Event Show Hunger
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Hunger Level

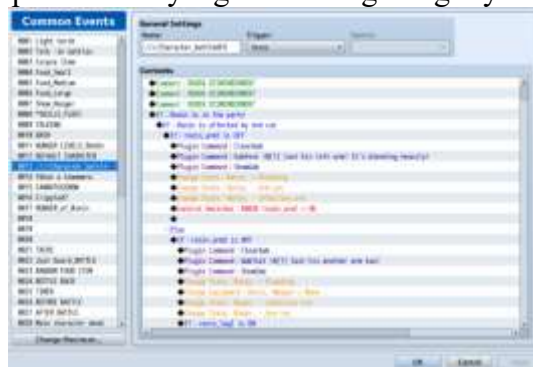
Common event ini berguna untuk memberi info level kelaparan beserta efek (State) yang diberikan jika terkena kelaparan dilevel tertentu. Pada bagian conditional branch, aktifkan variable hunger karakter Ronin dan jika berada pada angka tertentu, akan mendapatkan level hunger sesuai tingkat kelaparannya.



Gambar 9. Common Event Hunger Level
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dismemberment

Common event ini berguna untuk memberi system dismemberment (pemotongan anggota tubuh) lawan maupun karakter utama jika terkena senjata tajam, karakter juga akan mendapatkan debuff state pendarahan yang akan mengurangi nyawa jika tidak diurus.



Gambar 10. Common Event Dismemberment
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Hunger Karakter

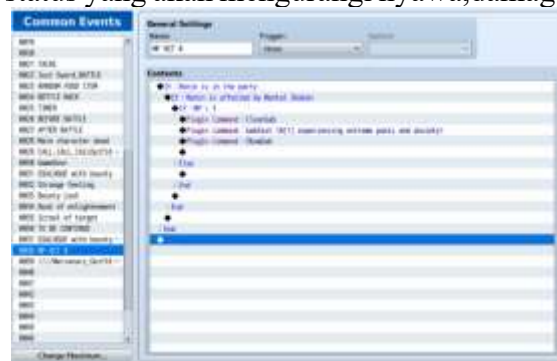
Common event ini berguna untuk memberi info dialog kelaparan beserta efek (State) yang diberikan jika terkena kelaparan dilevel tertentu



Gambar 11. Common Event Hunger Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sanity Check

Common event ini berguna untuk memberi info dialog ketika sanity mencapai 0, maka akan muncul pesan serta status yang akan mengurangi nyawa, damage serta pertahanan karakter



Gambar 12. Common Event Sanity Check
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Analisis dan Interpretasi

Bagian ini membahas hasil analisis terhadap elemen visual, naratif, serta gameplay yang digunakan dalam perancangan game RPG berjudul "Forsaken"

Analisis Visual

Pengembangan elemen visual dalam game Forsaken dilakukan dengan mengintegrasikan gaya horor Jepang yang khas, melalui pendekatan visual yang atmosferik dan simbolik. Hal ini sejalan dengan menciptakan pengalaman bermain yang mendalam dan imersif melalui elemen horror dan gore. Pemanfaatan perangkat lunak Clip Studio Paint dan Aseprite memungkinkan perwujudan desain visual yang konsisten dengan nuansa menyeramkan khas Jepang, seperti penggunaan kabut, pencahayaan minim, serta karakter yang secara visual mencerminkan penderitaan psikologis. Hasil akhirnya tidak hanya menciptakan atmosfer, tetapi juga menjadi representasi visual alternatif dalam genre RPG horor, yang tidak menggunakan jumpscare, melainkan ketidaknyamanan dan tekanan visual yang terus-menerus.

Analisis Naratif

Narasi game berfokus pada karakter utama bernama Kairo, seorang Ronin yang mengalami kehilangan dan pencarian makna hidup. Cerita dikembangkan melalui dialog, cutscene, dan interaksi emosional. Tema-tema seperti pengkhianatan, konflik batin, trauma, dan spiritualitas menjadi fokus utama. Narasi yang dalam dan bersifat introspektif ini menjadikan game bukan sekadar media hiburan, melainkan alat ekspresi pengalaman psikologis. Cerita Kairo mewakili konflik internal manusia dan menghadirkan pengalaman

naratif yang memancing refleksi pemain terhadap kondisi emosional yang kompleks.

Analisis Gameplay

Gameplay mengung sistem turn-based RPG dengan tambahan mekanika unik seperti Talk, sistem sanity, soul skill serta Hunger. Pemain tidak hanya bertarung secara fisik, tetapi juga harus mempertimbangkan kondisi mental karakter. Beberapa musuh bisa dihadapi dengan dialog atau penyelesaian non-kekerasan. Desain gameplay ini menciptakan kedalaman strategi dan emosi, menempatkan pemain pada posisi untuk membuat pilihan moral dan psikologis. Sistem ini mendukung naratif dan sehingga menciptakan alternatif representasi gameplay RPG horor yang tidak klise, dan lebih condong pada tekanan psikologis serta nilai moral pemain.

KESIMPULAN

Game *FORSAKEN* dikembangkan dengan pendekatan visual dan naratif yang kuat, mengung tema horor Jepang melalui desain pixel art yang gelap, cerita emosional, serta gameplay turn-based yang menggabungkan fitur unik seperti *Sanity*, *Hunger*, *Dismemberment* dan *Talk*. Narasi tentang karakter Kairo, seorang *Ronin* yang mengalami banyak luka didalam hidupnya dan mencari tujuan baru dihidupnya, berusaha menyampaikan kedalaman cerita dan meningkatkan keterikatan pemain. Proses pengembangan telah mengikuti tahapan yang sistematis, dan hasil uji coba menunjukkan bahwa game ini memiliki potensi besar, meskipun masih terdapat kelemahan teknis yang perlu diperbaiki.

DAFTAR PUSTAKA

- Anang Habibi & Muhammad Ibnu Athoillah (2025) "Pengembangan Game Survival Horor Unity 3D dengan Menerapkan AI pada NPC"
- Eldiana & Rahmatullah (2021) "Pengembangan Game Edukasi dengan Genre Role Playing Game"
- Hidayat dan Prasetyo (2022) "Strategi Pengembangan Game Indie Menggunakan Analisis SWOT"
- Jensen, M., & Smith, K. (2021), "Game Development Pipeline: From Concept to Prototype Journal of Game Design and Development"
- Karuniansyah & Taurusta (2022) "Design Build a 2D Game 'The Greatness of The Labyrinth Road' Using RPG Maker MV"
- L., & Nguyen, T. (2023) "Integrating 2D Art Assets into Game Engines: A Case Study on Clip Studio Paint and Aseprite" Journal of Digital Arts and Game Development"
- Magic Media (2022) "Understanding the Technical Differences Between 2D Games and 3D Games"
- Martinez & Gomez (2020) "The Revival of Pixel Art in Indie Game Development"
- Santos, M., & Rodrigues, P. (2021). "Marketing Strategies and Community Building for Indie Games on Digital Platforms" Journal of Digital Marketing in Gaming"
- Starosta (2024) "The tangled ways to classify games: A systematic review of how games are classified in psychological research"

Tanaka & Sakamoto (2021) "Digital Illustration Tools and Their Impact on Game Art Development"

Windawati dan Koeswanti (2021) "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar"

Yamada et al. (2021) "Game Development Using RPG Maker: Opportunities and Challenges"