

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG LEGEND OF  
ZESPERIA MENGGUNAKAN RPG MAKER  
MV BERBASIS DESKTOP**

**SKRIPSI**



Disusun Oleh:  
**Herry Gunawan**

**15.12.8526**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**HALAMAN JUDUL**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG LEGEND OF  
ZESPERIA MENGGUNAKAN RPG MAKER  
MV BERBASIS DESKTOP**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Herry Gunawan**

**15.12.8526**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2019**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG LEGEND OF ZESPERIA MENGGUNAKAN RPG MAKER MV BERBASIS DESKTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Herry Gunawan**

**15.12.8526**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 April 2018

Dosen Pembimbing,



**Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG LEGEND OF ZESPERIA MENGGUNAKAN RPG MAKER MV BERBASIS DESKTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Herry Gunawan**

**15.12.8526**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Agustus 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**


**Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom**  
NIK. 190302125



**Ike Verawati, M.Kom**  
NIK. 190302237



**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
NIK. 190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Agustus 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Agustus 2019



Herry Gunawan

NIM. 15.12.8526

## MOTTO

“If you win, you live. If you lose, you die. If you don’t fight, you can’t win!”

- EREN YAEGER

“The wall... Your success is on the other side. Can’t jump over it or go around it.

You know what to do.”

- DWAYNE JOHNSON

“Study while others are sleeping; work while others are loafing; prepare while others are playing; and dream while others are wishing.”

- WILLIAM A. WARD

"Don't count the days; make the days count."

- MUHAMMAD ALI

“I've missed more than 9000 shots in my career. I've lost almost 300 games. 26 times, I've been trusted to take the game winning shot and missed. I've failed over and over and over again in my life. And that is why I succeed.”

- MICHAEL JORDAN

“Imagination is more important than knowledge. Knowledge is limited.

Imagination encircles the world.”

- ALBERT EINSTEIN

“There is reward for kindness to every living thing.”

- PROPHET MUHAMMAD

“Do not grieve over what has passed, unless it makes you work harder for what is about to come.”

- UMAR BIN KHATTAB

## PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah S.W.T. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Allah S.W.T. yang telah memberi segenap kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini dan memudahkan jalan agar lancar dalam mengerjakan dan dalam proses bimbingan.
2. Kedua Orang Tua, Ibu Sri Yanti dan Bapak Hendrata Gunawan, kakak perempuan Selvia Ningsih yang tiada hentinya mendo'akan, memberi dukungan dan semangat serta berjuang tak kenal lelah demi membantu dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Teman-teman kos sukun 6 Ariyanto, Naufaldy, Bayu, Hudaifah, Mi'raj, Anang, Fadhil, Adam, Alfian, Rana, Fajrin, Fahriz, Rizki, Mas Adip, Mas Hendy yang sudah memberikan semangat yang tidak ada hentinya.
4. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom, yang sudah membimbing proses pembuatan skripsi.
5. Bapak kos sukun 6 Bapak dan Ibu Sugiyo beserta keluarga.
6. Keluarga besar kelas 15 SI 03 yang sangat luar biasa.
7. Teman-teman guild BDO Nocturnal yang selalu ada untuk menyemangati
8. Teman-teman Gym seperjuangan yang selalu ada untuk menyemangati.

## KATA PENGANTAR

Segala pujian terbaik hanya untuk Allah *'azza wa jalla*, yang senantiasa mengasihi ciptaan-Nya dengan nikmat tak terhingga. Nikmat iman, islam, sehat jasmani dan rohani, serta waktu yang Allah karuniakan menjadi hal penting yang harus disyukuri selalu.

Shalawat serta salam semoga tercurahkan selalu kepada suri teladan terbaik, yaitu Nabi Muhammad *shallallaahu 'alaihi wa sallam*, sang rasul terakhir yang telah membimbing umat manusia dari zaman yang dipenuhi generasi terburuk kepada zaman yang tercerahkan oleh generasi terbaik. Sang pelopor utama dalam perubahan dan kemajuan masyarakat dunia.

Pesatnya perkembangan teknologi dunia pada masa ini, menyebabkan pengaruh yang cukup besar bagi kelangsungan hidup manusia. Di samping memiliki dampak negatif, teknologi juga memiliki dampak positif yang bermanfaat bagi manusia. Maka hal ini menjadi tantangan bagi manusia dalam memanfaatkan teknologi dengan sebijak-bijaknya.

Dibuatnya game RPG Legend of Zesperia merupakan bentuk pemanfaatan teknologi, yang pada akhirnya, penulis berharap dapat meningkatkan kualitas dalam menceritakan sebuah narasi melalui permainan yang dikembangkan untuk mengenalkannya kepada masyarakat.

Tertanda Penulis

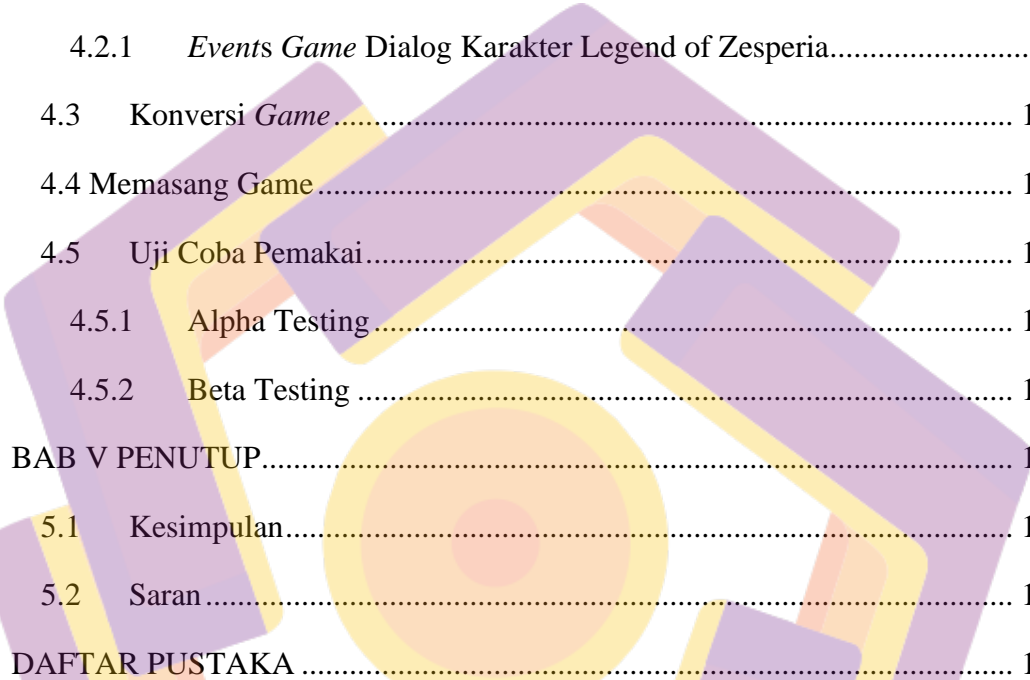
Herry Gunawan



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Definisi <i>Game</i> .....	9

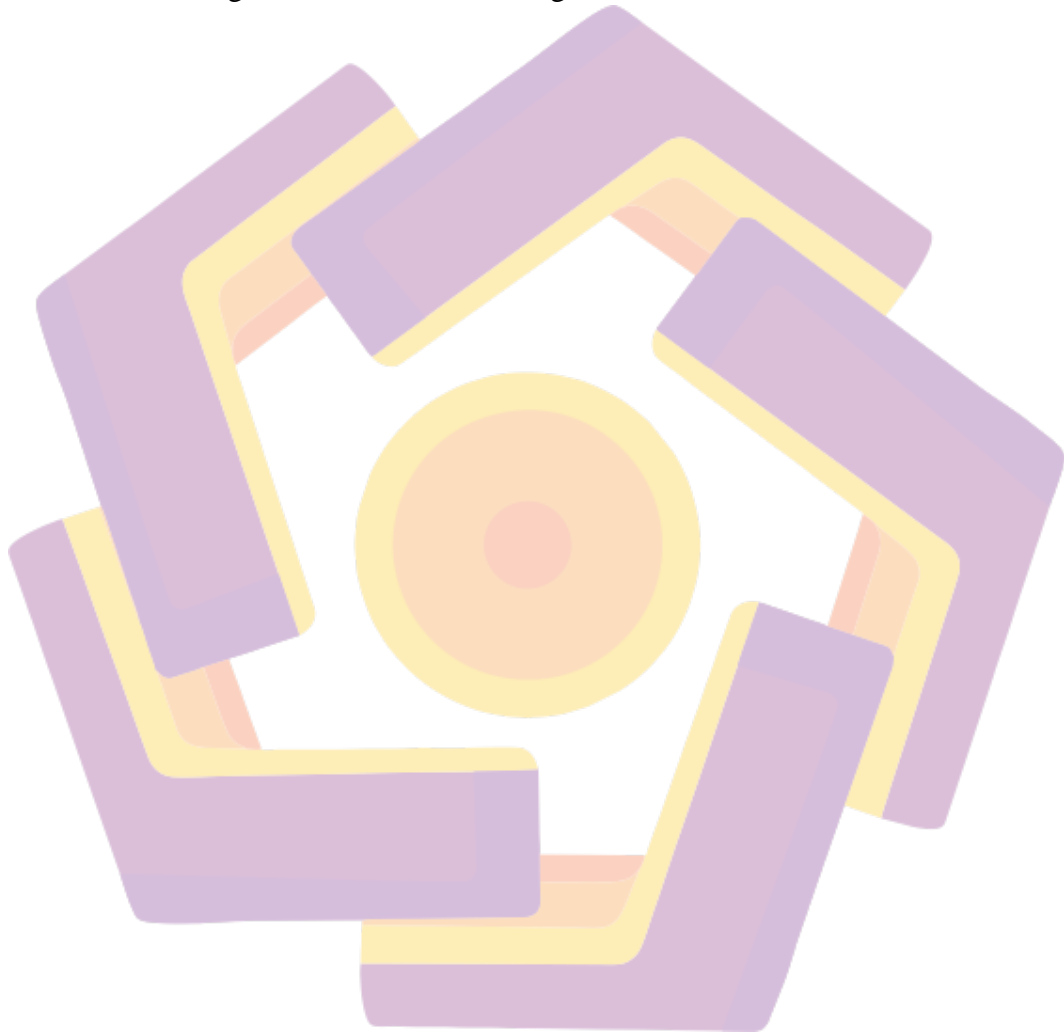
2.2.1	Sejarah perkembangan game .....	9
2.2.2	Jenis-jenis Game .....	14
2.2.3	Game Rating .....	23
2.3	Elemen Dasar Game .....	25
2.4	Game Design Document .....	25
2.4.1	Pengertian Game Design Document .....	25
2.4.2	Jenis – jenis Game Design Document .....	26
2.5	Game RPG.....	28
2.5.1	Pengertian Game RPG .....	28
2.5.2	Kelebihan Game RPG.....	29
2.6	Metode Analisis.....	30
2.6.1	Analisis SWOT .....	30
2.6.2	Analisis Kebutuhan.....	31
2.7	Perangkat Lunak yang digunakan .....	32
2.7.1	RPG Maker MV .....	32
2.7.2	Adobe Photoshop .....	35
2.7.3	Corel Draw.....	35
2.8	Metode Pengembangan Game .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME.....</b>		<b>37</b>
3.1	Analisis.....	37
3.1.1	Game Design Document.....	37
3.1.2	Game Development Life Cycle .....	55
3.1.3	Use Case Diagram .....	57
3.1.4	Flowchart <i>Game</i> Legend of Zesperia.....	60
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>61</b>



4.1	Implementasi .....	61
4.1.1	Pembuatan Actors, Classes, Skills, Items, Weapons, Armors, Enemies, Troops, States.....	61
4.1.2	Karakter-karakter di <i>game</i> Legend of Zesperia .....	67
4.2	Pembahasan <i>Game</i> Legend of Zesperia .....	73
4.2.1	<i>Events Game</i> Dialog Karakter Legend of Zesperia.....	78
4.3	Konversi <i>Game</i> .....	106
4.4	Memasang <i>Game</i> .....	107
4.5	Uji Coba Pemakai.....	108
4.5.1	Alpha Testing .....	108
4.5.2	Beta Testing .....	110
BAB V PENUTUP.....		112
5.1	Kesimpulan.....	112
5.2	Saran .....	112
DAFTAR PUSTAKA .....		114

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Definisi Aktor .....	57
Tabel 3. 2 Definisi Use Case.....	58
Tabel 4. 1 Gambar Karakter-karakter Penting di Legend of Zesperia.....	68
Tabel 4. 2 Pengetesan Black box Testing .....	108



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Shooter Game CSGO .....	16
Gambar 2. 2 MMORPG Game Black Desert Online .....	17
Gambar 2. 3 RTS Game Starcraft II.....	18
Gambar 2. 4 The Sims 4.....	18
Gambar 2. 5 Need for Speed Payback .....	19
Gambar 2. 6 Shadow of the Tomb Raider.....	19
Gambar 2. 7 Street Fighter V .....	20
Gambar 2. 8 Pro Evolution Soccer 2019.....	20
Gambar 2. 9 Puzzle Game.....	21
Gambar 2. 10 Dota 2 .....	22
Gambar 2. 11 Playerunkown's Battleground.....	23
Gambar 3. 1 World Feature.....	40
Gambar 3. 2 Events .....	41
Gambar 3. 3 Character Generator .....	42
Gambar 3. 4 Actors .....	42
Gambar 3. 5 Classes .....	43
Gambar 3. 6 Classes .....	43
Gambar 3. 7 Skills.....	45
Gambar 3. 8 Skills.....	45
Gambar 3. 9 Items .....	46
Gambar 3. 10 Weapons .....	47
Gambar 3. 11 Armors.....	47
Gambar 3. 12 Enemies .....	48
Gambar 3. 13 Troops.....	49
Gambar 3. 14 States .....	50
Gambar 3. 15 Animations .....	51
Gambar 3. 16 Animations .....	51
Gambar 3. 17 Tileset.....	52
Gambar 3. 18 Common Events .....	52

Gambar 3. 19 System .....	53
Gambar 3. 20 Types .....	54
Gambar 3. 21 Terms.....	54
Gambar 3. 22 Game Development Life Cycle.....	55
Gambar 3. 23 Deployment .....	56
Gambar 3. 24 Use Case Diagram .....	57
Gambar 3. 25 Flowchart Legend of Zesperia.....	60
Gambar 4. 1 Halaman Actors di Database .....	62
Gambar 4. 2 Halaman Classes di Database.....	62
Gambar 4. 3 Halaman Skills di Database .....	63
Gambar 4. 4 Halaman Items di Database.....	63
Gambar 4. 5 Halaman Weapons di Database.....	64
Gambar 4. 6 Halaman Traits Weapons, Armors, Enemies, dan States di Database .....	64
Gambar 4. 7 Halaman Armors di Database .....	65
Gambar 4. 8 Halaman Enemies di Database.....	66
Gambar 4. 9 Halaman Troops di Database .....	66
Gambar 4. 10 Halaman States di Database .....	67
Gambar 4. 11 Character Generator .....	68
Gambar 4. 12 Tampilan Main Menu.....	73
Gambar 4. 13 Tampilan Continue.....	74
Gambar 4. 14 Tampilan Options.....	74
Gambar 4. 15 Sinopsis Cerita di New Game Intro.....	75
Gambar 4. 16 Tampilan Commands .....	75
Gambar 4. 17 Save Point .....	76
Gambar 4. 18 Membuka Treasure.....	76
Gambar 4. 19 Mengaktifkan Lever .....	77
Gambar 4. 20 Tampilan Shop .....	77
Gambar 4. 21 Tampilan saat Battle.....	78
Gambar 4. 22 Percakapan dengan Nightlight .....	78
Gambar 4. 23 Event Percakapan dengan Nightlight .....	79
Gambar 4. 24 Bertemu dengan Bandit.....	79
Gambar 4. 25 Event Bertemu Dengan Bandits .....	80
Gambar 4. 26 Penyerangan ke Gua Bandits .....	80

Gambar 4. 27 Event Penyerangan di Gua Bandits.....	81
Gambar 4. 28 Penyerangan di Gua Bandits (2) .....	81
Gambar 4. 29 Event Penyerangan di Gua Bandits (2) .....	82
Gambar 4. 30 Melawan Gisel Break-Arm.....	82
Gambar 4. 31 Event Melawan Gisel Break-Arm.....	83
Gambar 4. 32 Melawan Gold Hand di Newgloom Forest .....	83
Gambar 4. 33 Event Melawan Gold Hand di Newgloom Forest .....	84
Gambar 4. 34 Menyelamatkan Alice di Newgloom Forest.....	84
Gambar 4. 35 Event Menyelamatkan Alice di Newgloom Forest .....	85
Gambar 4. 36 Melaawan Gold Hand di Newgloom Forest (2).....	85
Gambar 4. 37 Event Melawan Gold Hand di Newgloom Forest (2).....	86
Gambar 4. 38 Pertemuan Gold Hand Arks .....	86
Gambar 4. 39 Event Pertemuan Gold Hand Arks .....	87
Gambar 4. 40 Treasure Temple.....	87
Gambar 4. 41 Event Treasure Temple .....	88
Gambar 4. 42 Menyelamatkan Keluarga Bangsawan .....	88
Gambar 4. 43 Event Menyelamatkan Keluarga Bangsawan.....	89
Gambar 4. 44 Menyelamatkan dan Melawan Para Petualang.....	89
Gambar 4. 45 Event Menyelamatkan dan Melawan Para Petualang .....	90
Gambar 4. 46 Melawan Iron Giant .....	90
Gambar 4. 47 Event Melawan Iron Giant.....	91
Gambar 4. 48 Menyelamatkan Para Petualang .....	91
Gambar 4. 49 Event Menyalamatkan Para Petualang.....	92
Gambar 4. 50 Melawan Para Petualang .....	92
Gambar 4. 51 Event Melawan Para Petualang.....	93
Gambar 4. 52 Menyelamatkan The Princess .....	93
Gambar 4. 53 Event Menyelamatkan The Princess .....	94
Gambar 4. 54 Menghubungkan The Rune.....	94
Gambar 4. 55 Event Menghubungkan The Rune.....	95
Gambar 4. 56 Sorcere's Realm.....	95
Gambar 4. 57 Event Sorcere's Realm.....	96
Gambar 4. 58 Melawan Dark Lord .....	96
Gambar 4. 59 Event Melawan Dark Lord.....	97
Gambar 4. 60 Holy Sky Temple .....	97

Gambar 4. 61 Event Holy Sky Temple .....	98
Gambar 4. 62 God's Domain.....	98
Gambar 4. 63 Event God's Domain .....	99
Gambar 4. 64 Melawan God.....	99
Gambar 4. 65 Event Melawan God.....	100
Gambar 4. 66 Percakapan dengan Warrlord, Lynnese, dan Drake .....	100
Gambar 4. 67 Event Percakapan dengan Warrold, Lynnese, dan Drake .....	101
Gambar 4. 68 Percakapan dengan Zanarkia.....	101
Gambar 4. 69 Event Percakapan dengan Zanarkia .....	102
Gambar 4. 70 Melawan Zanarkia The Light and Darkness Dragon .....	102
Gambar 4. 71 Event Melawan Zanarkia The Light and Darkness Dragon .....	103
Gambar 4. 72 Dalmagia Harbor.....	103
Gambar 4. 73 Event Dalmagia Harbor.....	104
Gambar 4. 74 Abandoned Castle .....	104
Gambar 4. 75 Event Abandoned Castle .....	105
Gambar 4. 76 Black Tree.....	105
Gambar 4. 77 Event Black Tree.....	106
Gambar 4. 78 Kredit .....	106
Gambar 4. 79 Deployment.....	107
Gambar 4. 80 Proses Deployment.....	107
Gambar 4. 81 Deployment Sukses.....	107
Gambar 4. 82 Hasil Exe .....	108
Gambar 4. 83 Hasil Beta Testing.....	110
Gambar 4. 84 Kunjungan masuk dari situs lain selama 30 hari terakhir .....	110



## INTISARI

Salah satu jenis *game* yang populer saat ini adalah *RPG (Role Play Game)*. Ada banyak *game RPG* yang diluncurkan tiap tahunnya dengan keuntungan hingga jutaan Dollar. Umumnya yang membedakan *game* bergenre *RPG* adalah dimana sang pemain menjalankan satu atau beberapa karakter untuk melakukan misi tertentu hingga *game* berakhir, selain itu keunikan lainnya adalah *game RPG* lebih diindentikkan dengan alur cerita pada *game* tersebut. Kenyataannya belum banyak *game RPG* yang diciptakan oleh para developer *game* Indonesia. Pasar *game RPG* saat ini didominasi oleh buatan Jepang, Korea, dan Amerika.

Penulis ingin menciptakan sebuah *game* yang tidak hanya berfokus pada kualitas grafis yang tinggi seperti kebanyakan *game* yang beredar saat ini. Tetapi lebih berfokus pada alur cerita dan pesan moral yang dapat diambil oleh pemain, Sehingga *game* ini dapat memberikan pembelajaran *afektif* maupun *kognitif*.

Setelah dilakukan berbagai macam tahapan dalam pembuatan *game* ini, serta melalui proses testing yang terbukti sudah mendapatkan hasil yang baik, *Game RPG Legend of Zesperia* sudah dapat diunduh secara gratis pada website game [itch.io](http://itch.io) dan sudah mendapatkan respon yang positif.

**Kata-kunci:** *Game*, *RPG*, *Story*, *Fantasi*, *RPG Maker MV*.

## **ABSTRACT**

*One type of game that is popular today is RPG (Role Play Game). There are many RPG games that are launched every year with millions of dollars in profits. Generally what distinguishes the RPG genre game is where the player runs one or several characters to perform certain missions until the game ends, other than that other uniqueness is that RPG games are more identified with the storyline in the game. In fact there are not many RPG games created by Indonesian game developers. The RPG game market is currently dominated by Japanese, Korean and American made.*

*The author wants to create a game that is not only focused on high quality graphics like most games currently available. But it focuses more on the storyline and moral messages that can be taken by players, so this game can provide affective and cognitive learning.*

*After various stages in the making of this game, as well as through the testing process that has proven to have gotten good results, the RPG Legend of Zesperia can be downloaded for free on the [itch.io](https://itch.io) game website and has received a positive response.*

**Keywords:** *Game, RPG, Story, Fantasy, RPG Maker MV.*