

**PEMBUATAN *GAME* RPG “MEDICINE”  
MENGUNAKAN RPG MAKER MV**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**TASYA AZURA**

**16.11.0558**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN *GAME* RPG “MEDICINE”  
MENGUNAKAN RPG MAKER MV**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**TASYA AZURA**

**16.11.0558**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

i

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME RPG “MEDICINE”  
MENGUNAKAN RPG MAKER MV**

yang disusun dan diajukan oleh

**Tasya Azura**

**16.11.0558**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 July 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Donni Prahowo, M.Kom**

**NIK. 190302253**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN GAME RPG “MEDICINE”**  
**MENGGUNAKAN RPG MAKER MV**

yang disusun dan diajukan oleh

**Tasya Azura**

**16.11.0558**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 July 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
**NIK. 190302148**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**  
**NIK. 190302419**

**Donni Prabowo, M.Kom**  
**NIK. 190302253**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 July 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**



## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : TASYA AZURA**  
**NIM : 16.11.0558**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **Pembuatan Game RPG “Medicine” Menggunakan RPG Maker MV**

Dosen Pembimbing : Donni Prabowo, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 24 July 2023

Yang Menyatakan,



Tasya Azura

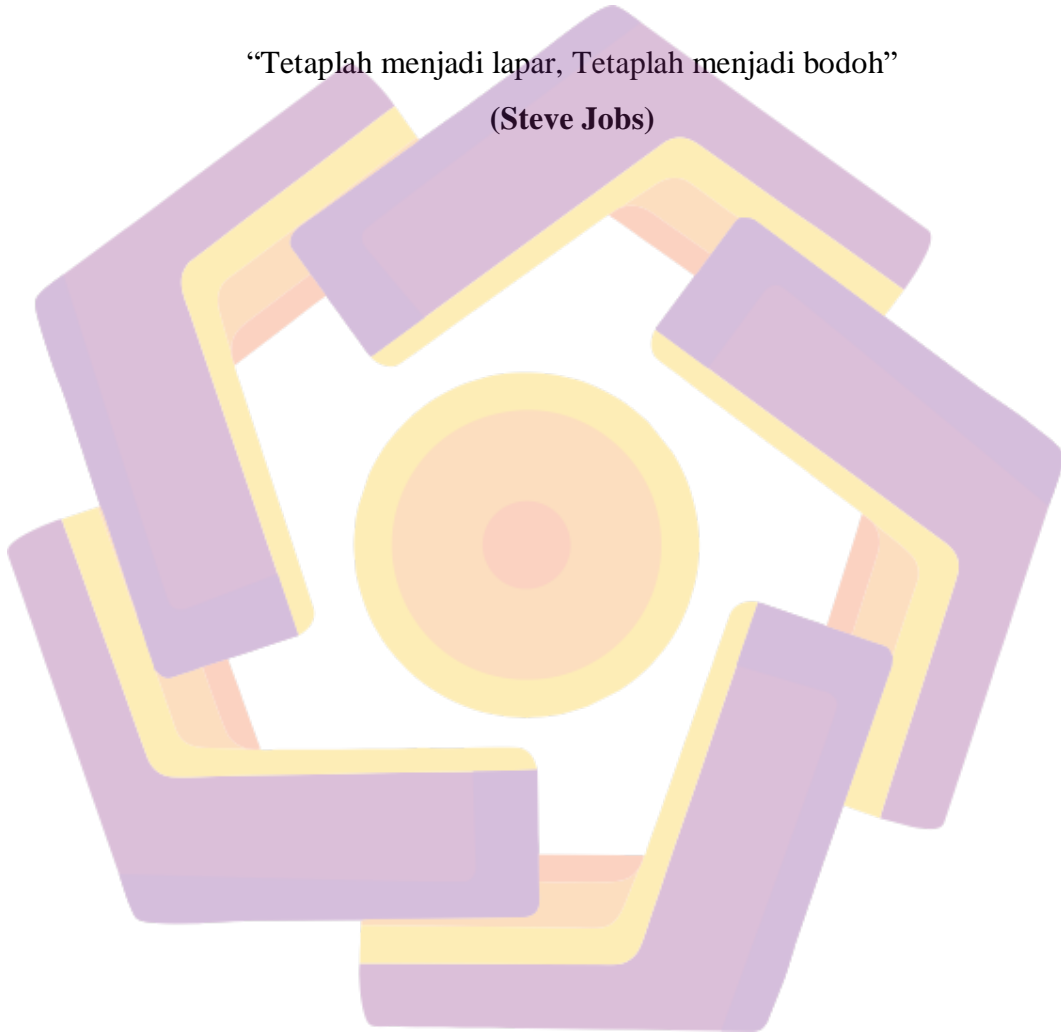
## **MOTTO**

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka  
mengubah keadaan diri mereka sendiri”

**(QS. Ar Rad 11)**

“Tetaplah menjadi lapar, Tetaplah menjadi bodoh”

**(Steve Jobs)**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan tulus dan penuh rasa terima kasih, halaman ini saya persembahkan kepada mereka yang telah memberikan dukungan, inspirasi, dan cinta sepanjang perjalanan hidup dan penulisan karya ini. Kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya yang tiada henti. Terima kasih atas kehidupan yang diberikan dan anugerah yang melimpah. Oleh karena itu, dengan selesainya penelitian ini, semata-mata saya persembahkan kepada :

1. Kepada kedua orang tua saya, Enry Sahrial dan Yunidar, terima kasih atas doa dan dukungan tanpa henti yang senantiasa selalu mendukung, dan mendoakan saya, memberikan motivasi, serta mereka yang mendidik saya hingga dewasa ini.
2. Kepada saudara saya, Adisty Wulandari, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan yang merupakan sumber kekuatan dan kebahagiaan dalam hidup saya.
3. Bapak Donni Prabowo, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi.
4. Universitas AMIKOM Yogyakarta, sebagai Lembaga tempat saya menempuh Pendidikan semasa perkuliahan.
5. Sahabat saya Echa serta teman teman saya di HIMPO Ragill, Jelly, dan Amal yang selalu memberikan banyak bentuk dukungan, teman-teman satu angkatan yang memberikan dukungan dan mendampingi saya selama proses studi dan teman teman di komunitas MLBB Students Leader yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

*Alhamdulillah*, segala puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuk-Nya yang begitu besar, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa saya persembahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah memberikan syafaatnya di yaumul qiyamah.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan S1 di Sarjana Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, jurusan Informatika yang berjudul “Pembuatan Game RPG “MEDICINE” menggunakan RPG MAKER MV”. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dan petunjuk serta motivasi dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Donni Prabowo, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi.
4. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan saya banyak pengetahuan dari semester pertama hingga akhir.
5. Keluarga saya tercinta yang selalu mendukung saya dalam keadaan apapun.



6. Sahabat-sahabat saya HIMPO yang telah memberikan banyak bentuk dukungan.

7. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat tertulis satu persatu.

Dalam pembuatan skripsi ini ternyata disadari masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu harapan kepada semua pihak agar dapat menyapaikan kritik dan saran yang membangun menambah kesempurnaan skripsi ini. Saya juga memohon maaf apabila didalam skripsi yang dibuat, masih terdapat kekeliruan yang tidak semestinya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis juga bagi pembaca.

*Amin Ya Rabbal 'Alamin.*

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Yogyakarta, 24 September 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>II</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>III</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>V</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>XVII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
<b>1.1 LATAR BELAKANG.....</b>	<b>2</b>
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 BATASAN MASALAH.....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....</b>	<b>5</b>
<b>1.5 MANFAAT PENELITIAN .....</b>	<b>6</b>
<b>1.6 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>7</b>
<b>1.6.2 Metode Analisis.....</b>	<b>8</b>
<b>1.6.3 Metode Perancangan.....</b>	<b>8</b>
<b>1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
<b>2.2 KONSEP DASAR GAME .....</b>	<b>13</b>

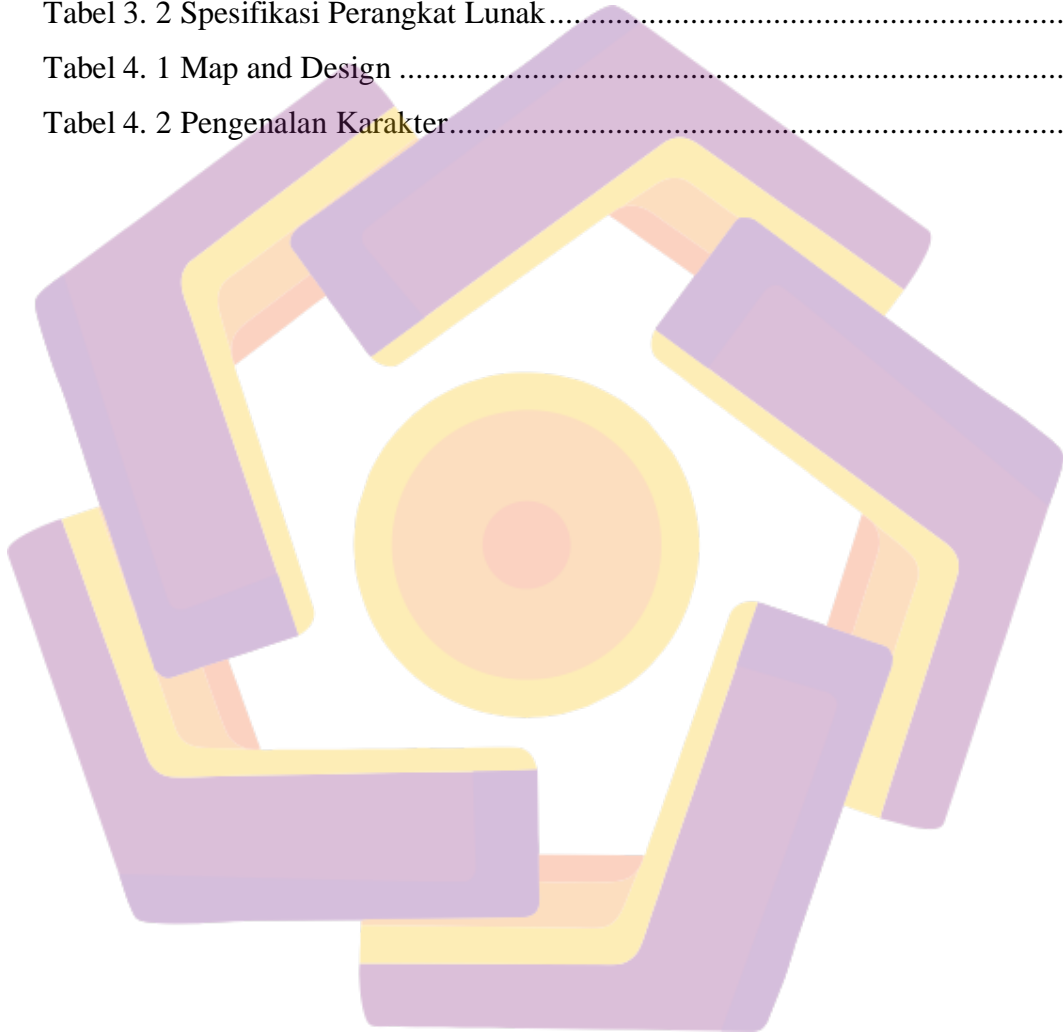
2.2.1	<i>Pengertian Game</i> .....	13
2.2.2	<i>Elemen-Elemen Game</i> .....	14
2.2.3	<i>Game Genres</i> .....	16
2.3	RPG MAKER MV.....	31
2.4	KOMPONEN MULTIMEDIA.....	35
2.5	GDLC ( <i>GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE</i> ).....	36
2.6	SWOT.....	38
2.7	FLOWCHART.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		<b>41</b>
3.1	<b>ALAT DAN BAHAN PENELITIAN</b> .....	41
3.1.1	<i>Alat Penelitian</i> .....	41
3.1.2	<i>Bahan Penelitian</i> .....	41
3.2	<b>ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM</b> .....	42
3.3	<b>PERANCANGAN</b> .....	43
3.3.1	<i>Kerangka Penelitian</i> .....	43
3.3.2	<i>Alur System Permainan</i> .....	44
3.3.3	<i>Game Desain Document (GDD)</i> .....	45
3.4.3	<i>Skenario Pengujian</i> .....	50
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>51</b>
4.1	<b>TAHAP PRODUKSI</b> .....	51
4.2	<b>IMPLEMENTASI</b> .....	60
4.2.1	<i>Peta dan Desain</i> .....	60
4.2.2	<i>Karakter dan Desain Grafis</i> .....	62
4.2.3	<i>Event dan Interaksi</i> .....	64
4.2.4	<i>Musik dan Efek Suara</i> .....	64
4.3	<b>UJI COBA</b> .....	65
4.3.1	<i>Ketertarikan Alur dan cerita pada game “Medicine”</i> .....	65
4.3.2	<i>Desain map dan lingkungan</i> .....	66
4.3.3	<i>Kecocokan nuansa dan suasana dengan tema</i> .....	66
4.3.4	<i>Interaksi dengan karakter NPC (Non-Player Character)</i> .....	67

4.3.5	<i>Desain karakter dan grafik</i> .....	68
4.3.6	<i>Musik dan efek suara</i> .....	68
4.3.7	<i>Pemahaman tujuan dan alur cerita permainan</i> .....	69
4.3.8	<i>Aspek atau fitur tertentu yang harus di tingkatkan</i> .....	69
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>71</b>
5.1	<b>KESIMPULAN</b> .....	71
5.2	<b>SARAN</b> .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>73</b>
<b>LAMPIRAN A PENJELASAN MENGENAI TEMPLATE LAPORAN</b>		
<b>SKRIPSI</b> .....		<b>1</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian .....	12
Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	41
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	41
Tabel 4. 1 Map and Design .....	60
Tabel 4. 2 Pengenalan Karakter.....	63

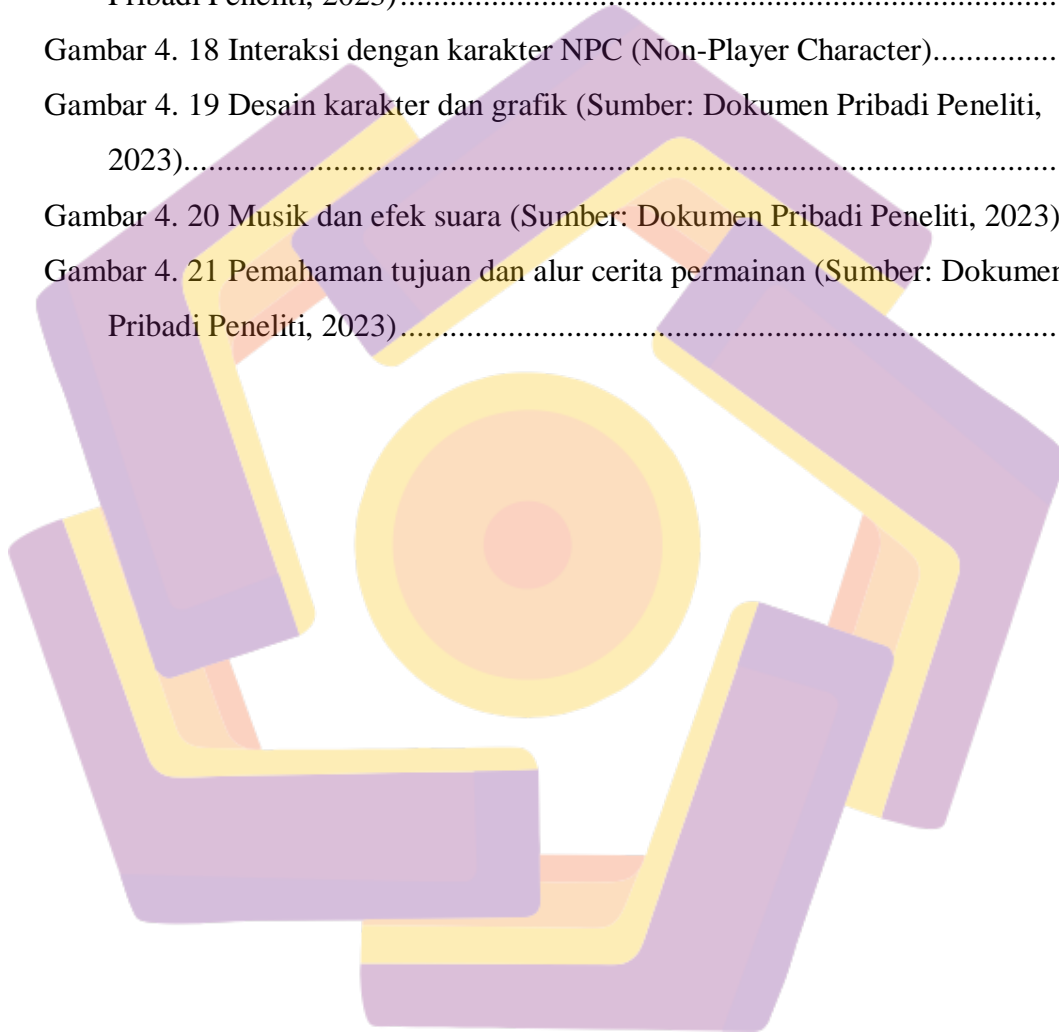




## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Kerangka Penelitian</i> .....	43
Gambar 3. 2 Flowchart Alur Dalam Game .....	44
Gambar 3. 3 Flowchart Alur Dalam Game .....	45
Gambar 3. 4 Halaman awal .....	47
Gambar 3. 5 Tampilan Dialog di Dalam Game.....	47
Gambar 3. 6 Tampilan Menu .....	47
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Status .....	48
Gambar 4. 1 Pembuatan Map pada game RPG Maker (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023).....	51
Gambar 4. 2 Map Properties pada pilihan New Map (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023).....	52
Gambar 4. 3 Map Properties pada menu Edit (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023).....	52
Gambar 4. 4 Sample Maps untuk pilihan Load pada fitur event (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023).....	53
Gambar 4. 5 Map Properties (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023).....	53
Gambar 4. 6 Tile Set pada Map Properties (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023).....	54
Gambar 4. 7 BGM (Background Music) (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023).....	56
Gambar 4. 8 Map Editing Mode (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023).....	56
Gambar 4. 9 Database (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023) .....	57
Gambar 4. 10 Database (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023) .....	57
Gambar 4. 11 Folder Actors (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023).....	58
Gambar 4. 12 Event Editing Mode (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023) ..	58
Gambar 4. 13 Event Editor (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023).....	59
Gambar 4. 14 Interaksi dengan NPC (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023)64	

Gambar 4. 15 Ketertarikan alur cerita (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023)	65
Gambar 4. 16 Desain map dan lingkungan (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023)	66
Gambar 4. 17 Kecocokan Nuansa dan Suasana dengan thema (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023)	67
Gambar 4. 18 Interaksi dengan karakter NPC (Non-Player Character)	67
Gambar 4. 19 Desain karakter dan grafik (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023)	68
Gambar 4. 20 Musik dan efek suara (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023)	69
Gambar 4. 21 Pemahaman tujuan dan alur cerita permainan (Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, 2023)	69



## INTISARI

*Game* merupakan hiburan yang disukai orang kebanyakan karena setiap manusia membutuhkan hiburan menghilangkan kebosanan atau menjernihkan pikirannya. Penilaian *player* di jaman ini juga mencakup banyak hal menilai dari banyak nya variasi *game* yang ada. Melihat perkembangan dalam dunia *game* terdapat suatu permasalahan yang cukup krusial yaitu bahwa *game* yang beredar saat ini lebih dominan mengutamakan *graphics* saat membuat sebuah *game*.

Jika ditinjau akibat meningkatnya *graphics* dari suatu *game* maka akan mengakibatkan meningkatnya ukuran serta kebutuhan perangkat untuk menjalankan *game* tersebut. Pada hakikatnya sebuah *game* yang bisa menghibur tidak harus menggunakan *graphics* yang baik, *game* akan dapat menghibur *player* jika memiliki keunikan masing-masing. Bisa berupa alur cerita, musik, cara bermain, fitur yang di tawarkan, dan banyak hal lain yang dapat diperhitungkan.

RPG Maker Mv membangun sebuah *Software game* dalam bentuk *game* RPG menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV sebagai *RPG Editor Engine* dalam pembuatan sebuah *game* RPG.

Penulis mengambil judul Pembuatan *game* RPG “Medicine” menggunakan RPG Maker Mv dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Pembuatan *game* RPG “Medicine” menggunakan RPG Maker Mv bertujuan untuk menghasilkan *game* RPG “Medicine” yang menarik yang bisa di mainkan oleh semua kalangan umur. Oleh karena itu memerlukan pendekatan bertahap atau tahapan-tahapan untuk melakukan analisa dan membangun *game* menggunakan siklus yang spesifik dan lebih kompleks. Metode yang digunakan dalam pembuatan makalah ini adalah menggunakan sistem yang memastikan bahwa setiap tahap dalam pengembangan *game* dijalankan secara sistematis dan efisien. Metode ini melibatkan beberapa fase, termasuk perencanaan, desain, implementasi, pengujian, dan rilis permainan.

**Kata Kunci:** Game, RPG, GDLC

## **ABSTRACT**

*Games are a form of entertainment widely appreciated by the majority, as every individual requires amusement to alleviate boredom or clear their minds. Player evaluations in this era encompass various aspects, considering the abundance of game variations available. Observing the developments in the gaming world, a crucial issue emerges, namely the current prevalence of prioritizing graphics when creating a game.*

*If we examine the consequences of enhancing graphics in a game, it leads to an increase in size and device requirements to run the game. In essence, a game that can entertain does not necessarily have to rely on excellent graphics; it can captivate players through its unique aspects, such as storyline, music, gameplay mechanics, offered features, and numerous other elements that can be taken into account.*

*RPG Maker MV builds game software in the form of RPG games, utilizing RPG Maker MV software as the RPG Editor Engine for creating an RPG game. The author has chosen the title "Pembuatan game RPG 'Medicine' menggunakan RPG Maker MV dengan menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC)" (Developing the RPG game 'Medicine' using RPG Maker MV with the utilization of the Game Development Life Cycle). The objective of creating the RPG game "Medicine" using RPG Maker MV is to produce an engaging RPG "Medicine" game suitable for players of all ages. Thus, it requires a gradual approach or stage-by-stage analysis and game development using specific and more complex cycles. The methodology employed in this paper ensures that each stage of game development is conducted systematically and efficiently. This method encompasses several phases, including planning, design, implementation, testing, and game release.*

**Keyword:** *RPG, GDLC, Game*