

**PEMBUATAN GAME RPG TALES OF RYSHA MENGGUNAKAN  
RPG MAKER MZ**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



**Disusun oleh:**

**DENNYS ALVINDRA FADILLA**

**17.12.0460**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBUATAN GAME RPG TALES OF RYSHA MENGGUNAKAN  
RPG MAKER MZ**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



**Disusun oleh:**

**DENNYS ALVINDRA FADILLA**

**17.12.0460**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME RPG TALES OF RYSHA MENGGUNAKAN RPG  
MAKER MZ**


yang disusun dan diajukan oleh

**Dennys Alvindra Fadilla**

17.12.0460

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

  
**Agung Nugroho, M.Kom**

N.K. 190302242

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME RPG TALES OF RYSHA MENGGUNAKAN RPG  
MAKER MZ**

yang disusun dan diajukan oleh

**Dennys Alvindra Fadilla**

**17.12.0460**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Juli 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Norhikmah, M.Kom**  
**NIK. 190302245**



**Agung Nugroho M.Kom**  
**NIK. 190302242**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Juli 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dennys Alvindra Fadilla  
NIM : 17.12.0460

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### PEMBUATAN GAME RPG TALES OF RYSHA MENGGUNAKAN RPG MAKER MZ

Dosen Pembimbing : Agung Nugroho, 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, 26 Juli 2024

Yang Menyatakan,



METER  
TEMPER  
42ALX263107885

Dennys Alvindra Fadilla

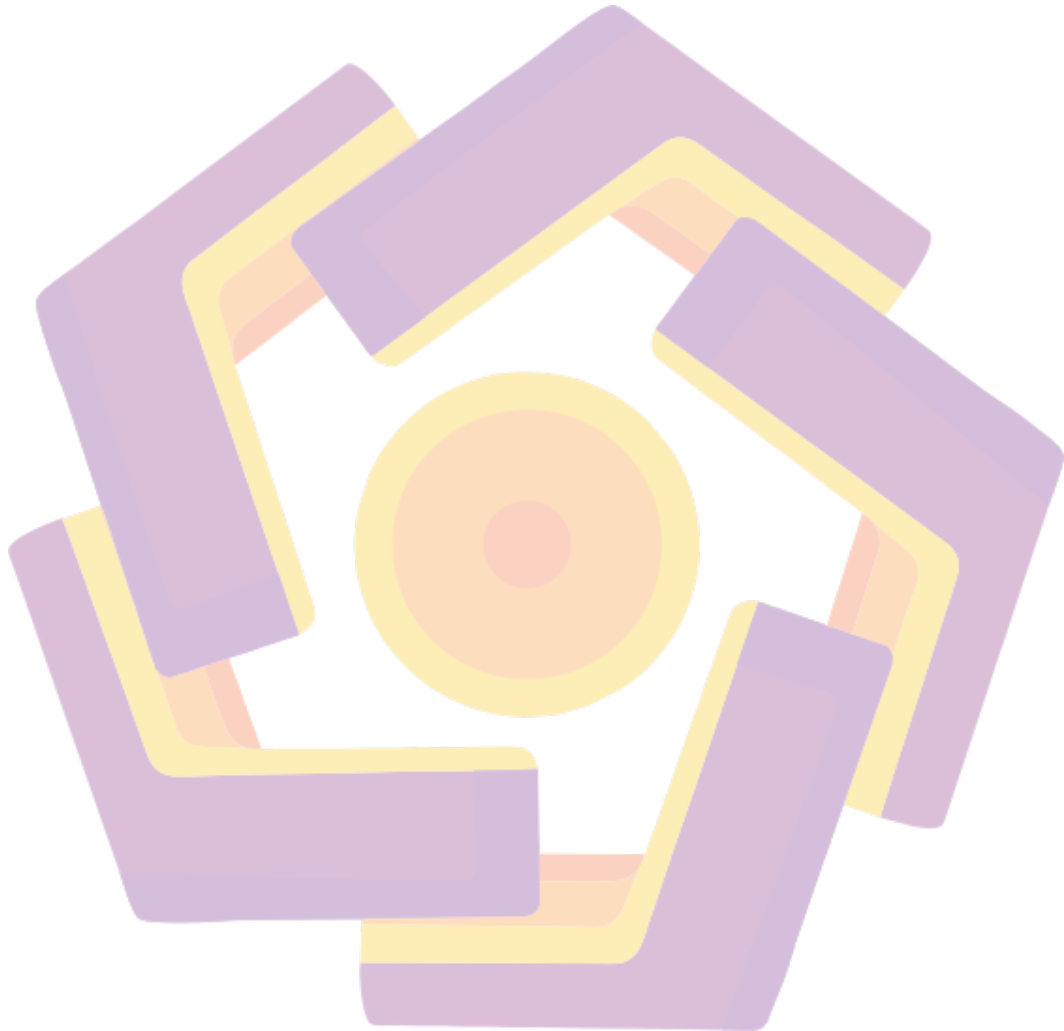
## **MOTTO**

“Gagal hanya terjadi jika kita menyerah”

**(B. J. Habibie)**

“Kepercayaan akan diri sendiri adalah rahasia utama sukses”

**(Carl Rogers)**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa tulus, terima kasih, dan puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan ridho-Nya yang tiada henti. Terima kasih atas kehidupan yang diberikan dan anugerah yang melimpah. Oleh karena itu dengan selesainya penelitian ini, dengan rasa penuh syukur penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, lancar dan tanpa suatu halangan apapun.
2. Kepada Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dukungan penuh baik secara emosi maupun doa, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agung Nugroho, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Universitas AMIKOM Yogyakarta, sebagai Lembaga tempat penulis menempuh Pendidikan semasa perkuliahan.
6. Teman seperjuangan yang sering memotivasi, berbagi suka duka selama menjalani perkuliahan.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*


Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuk-Nya yang begitu besar, sehingga penulis dapat menuntaskan skripsi ini. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada kebajikan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan S1 di Sarjana Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, jurusan Sistem Informasi yang berjudul “Pembuatan Game RPG Tales of Rysha Menggunakan RPG Maker MZ”. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua saya yang selalu memberikan dukungan penuh secara motivasi, doa, moral mau pun material sehingga dapat menjalankan studi S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agung Nugroho, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi.
4. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dari semester pertama sampai terakhir.

Tentunya penulis sadar penuh atas penulisan skripsi ini yang masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu harapan penulis kepada segala pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran membangun sehingga dapat menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat setidaknya bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*



Yogyakarta, 29 Juli 2024

Dennys Alvindra Fadilla



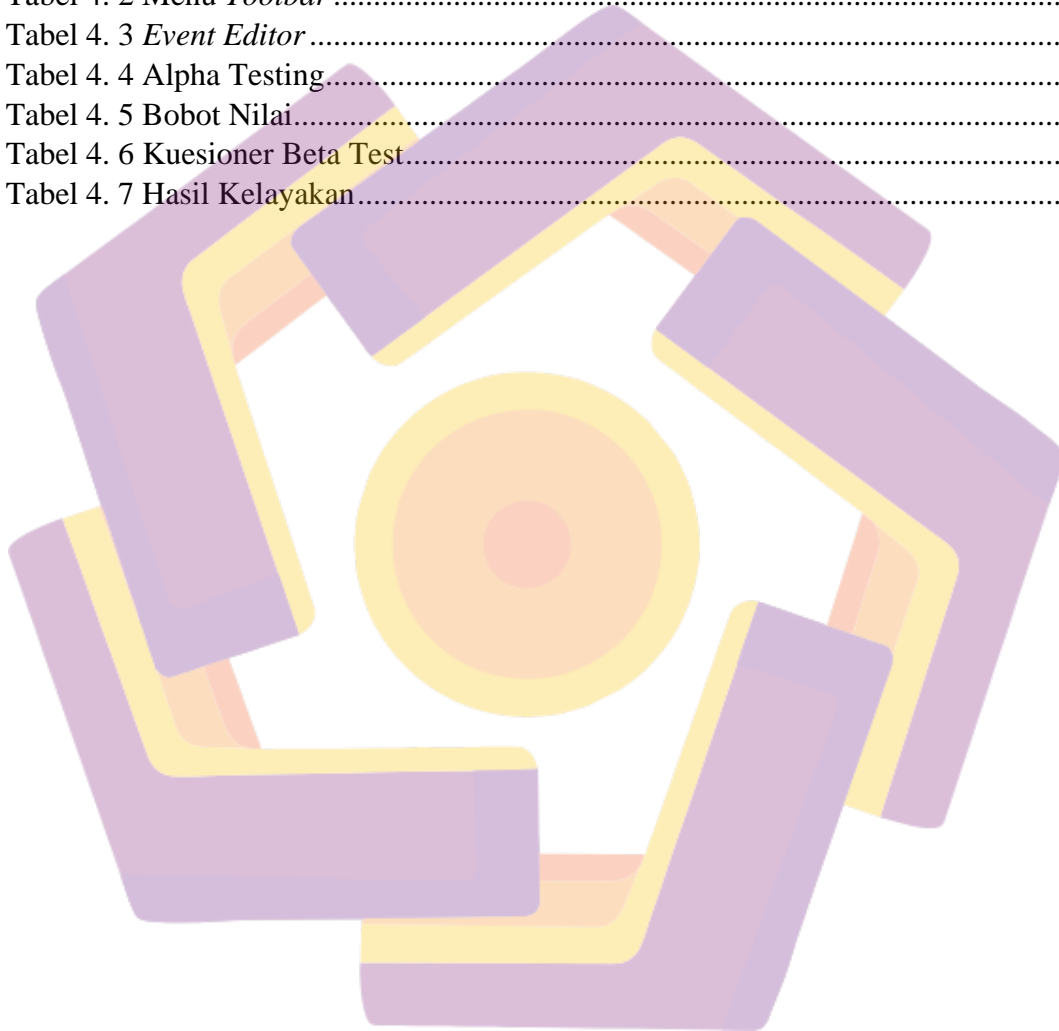
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Kajian Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Pengertian Game.....	7
2.2.2 Genre Game.....	7
2.2.3 Elemen-Elemen Game.....	8
2.3 Role Playing Game (RPG).....	10
2.4 Metode Pengembangan Aplikasi.....	10
2.5 Game Design Document.....	11
2.6 Sistem Rating Game.....	11
2.7 Skala Likert.....	12
2.8 RPG Maker MZ.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Gambaran Umum.....	14
3.2 Analisis SWOT.....	14

3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	15
3.4	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	15
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	16
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	16
3.5	Game Design Document .....	16
3.5.1	High Concept Document .....	16
3.5.2	Treatment Document .....	17
3.5.3	Character Design Document.....	18
3.5.4	World Design Document.....	19
3.5.5	Flowboard .....	20
3.5.6	Game Architecture.....	24
3.5.7	Game Script .....	26
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>27</b>
4.1	Implementasi (Produksi) .....	27
4.1.1	Implementasi pemilihan aset .....	27
4.1.2	Pembuatan Game .....	32
4.2	Hasil Desain Antarmuka .....	45
4.3	Pengujian (Testing).....	51
4.3.1	Alpha Testing.....	51
4.3.2	Beta Testing .....	52
4.4	Peluncuran (Release).....	54
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>55</b>
5.1	Kesimpulan .....	55
5.2	Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>56</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian .....	6
Tabel 3. 1 Tabel Analisa SWOT.....	15
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	16
Tabel 3. 3 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuat .....	16
Tabel 3. 4 Rancangan Karakter game Tales of Rysha.....	19
Tabel 4. 1 Aset Permainan.....	27
Tabel 4. 2 Menu <i>Toolbar</i> .....	35
Tabel 4. 3 <i>Event Editor</i> .....	38
Tabel 4. 4 Alpha Testing.....	51
Tabel 4. 5 Bobot Nilai.....	52
Tabel 4. 6 Kuesioner Beta Test.....	52
Tabel 4. 7 Hasil Kelayakan.....	53

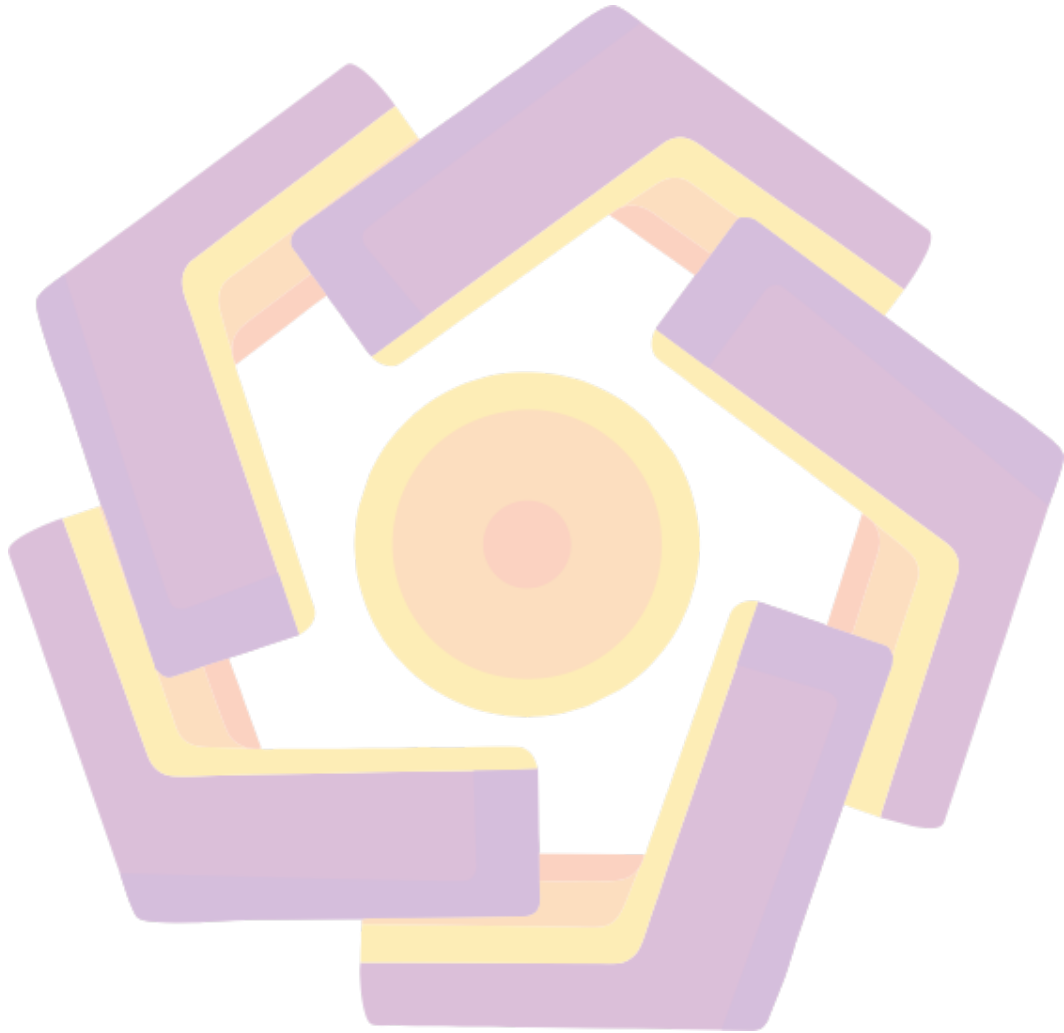


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Spesifikasi Minimum RPGMZ. ....	12
Gambar 3. 1 Database Aktor.....	18
Gambar 3. 2 Karakter utama pemain. ....	19
Gambar 3. 3 Gameplay flow.....	20
Gambar 3. 4 Tampilan menu awal.....	21
Gambar 3. 5 Tampilan <i>options</i> . ....	22
Gambar 3. 6 Tampilan <i>event</i> . ....	22
Gambar 3. 7 Tampilan dalam permainan.....	23
Gambar 3. 8 Tampilan menu karakter. ....	23
Gambar 3. 9 Use Case Diagram.....	24
Gambar 3. 10 Activity Diagram. ....	25
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuatan Menu Utama. ....	32
Gambar 4. 2 Tampilan Awal RPG Maker MZ. ....	33
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Tiles</i> . ....	33
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Tiles</i> pada <i>Map View</i> .....	34
Gambar 4. 5 Map Inti Game Tales of Rysha. ....	34
Gambar 4. 6 Fitur <i>Toolbar</i> . ....	35
Gambar 4. 7 Tampilan Jendela Event Editor.....	37
Gambar 4. 8 Keterangan <i>Event Editor</i> .....	38
Gambar 4. 9 <i>Event Commands</i> . ....	39
Gambar 4. 10 Tampilan Dialog Teks Tales of Rysha.....	40
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Event</i> Percabangan.....	41
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Event</i> Percabangan Tales of Rysha.....	42
Gambar 4. 13 <i>Event Cutscene</i> pada game.....	43
Gambar 4. 14 Konten <i>Event Commands Set Movement</i> .....	43
Gambar 4. 15 Tampilan pemilihan musik pada sistem 1 database. ....	44
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Ekstrak.....	45
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Utama Tales of Rysha. ....	45
Gambar 4. 18 Tampilan Continue.....	46
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Options</i> .....	46
Gambar 4. 20 Tampilan Pembuka Tales of Rysha. ....	47
Gambar 4. 21 Dialog awal karakter. ....	47
Gambar 4. 22 Tampilan karakter bergerak pertama kali. ....	48
Gambar 4. 23 Tampilan menu karakter. ....	48
Gambar 4. 24 NPC shop. ....	49
Gambar 4. 25 Pertempuran RPG klasik.....	49
Gambar 4. 26 Pertempuran Final Dungeon. ....	50
Gambar 4. 27 Teks Ending. ....	50
Gambar 4. 28 Release game di website Itch.io.....	54

**LAMPIRAN**

SURAT PERNYATAAN TANPA SURAT IJIN PENELITIAN..... 57



## INTISARI

Perkembangan industri game di dunia saat ini banyak mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai aspek dalam pembuatan game banyak mengalami peningkatan terutama pada bagian perangkat lunak pembuat game. Seiring dengan munculnya berbagai jenis game yang diminati masyarakat, salah satu jenis game yang paling populer adalah *Role Playing Games* (RPG). Pembuatan game jenis RPG sekarang dapat dilakukan dengan lisensi bebas tanpa harus memiliki perusahaan atau instansi yang bergerak di bidang tersebut, semua orang dapat menciptakan game RPG. Oleh karena itu penulis membuat sebuah game dua dimensi jenis RPG berjudul “Tales of Rysha” yang merupakan game dengan genre RPG yang dirancang memakai RPG Maker MZ.

Penulis mengangkat judul “Pembuatan game RPG Tales of Rysha menggunakan RPG Maker MZ” dengan menggunakan metode Indie Game Development, dengan beberapa tahapan seperti perencanaan, proses desain, implementasi, dan peluncuran. Proses perencanaan merupakan proses mengklasifikasikan konsep, pembuatan dokumen desain, dan identifikasi tujuan dari perencanaan. Selanjutnya proses implementasi menggunakan alur pengujian alpha dan beta. Kemudian peluncuran game pada komunitas website game RPG.

Menurut hasil pengujian alpha menggunakan metode blackbox, dapat ditarik kesimpulan yaitu uji prosedur mekanisme pada game Tales of Rysha berjalan dengan lancar tanpa adanya kendala dan program berjalan sesuai prosedur yang diharapkan. Selanjutnya menurut hasil pengujian beta terhadap 30 responden diperoleh presentase yakni 84,53% yang artinya evaluasi pada game Tales of Rysha termasuk kategori sangat layak untuk dimainkan.

**Kata kunci:** Game, RPG, RPG MAKER.

## ABSTRACT

*The development of the game industry in the world today has undergone many changes along with technological developments, various aspects of making games have improved a lot, especially in the game-making software section. Along with the emergence of various types of games that are of interest to the public, one of the most popular types of games is RPG (Role Playing Games). Making RPG type games can now be done with a free license without having to have a company or agency engaged in the field, everyone can create RPG games. Therefore, the author makes a 2D RPG type game entitled "Tales of Rysha" which is a game with the RPG genre designed using RPG Maker MZ.*

*The author raises the title "Making a Tales of Rysha RPG Game using RPG MAKER MZ" using the Indie Game Development method, with several stages such as planning, design process, implementation, and launch. The planning process is a process of classifying concepts, creating design documents, and identifying the goals of planning. Furthermore, the implementation process uses alpha and beta testing flow. Then launch the game on the RPG game website community.*

*According to the results of alpha testing using the blackbox method, it can be concluded that the mechanism procedure test in the Tales of Rysha game runs smoothly without any obstacles and the program runs according to the expected procedures. Furthermore, according to the results of beta testing of 30 respondents, a percentage of 84.53% was obtained, which means that the evaluation of the Tales of Rysha game is in the category of very feasible to play.*

**Keyword:** Game, RPG, RPG MAKER