

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG RNEVERSE  
THE LOST WORLD MENGGUNAKAN RPG  
MAKER MV BERBASIS DESKTOP**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Bayu Patria Hernanda**

**15.62.0052**

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

**HALAMAN JUDUL**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG RUNEVERSE  
THE LOST WORLD MENGGUNAKAN RPG  
MAKER MV BERBASIS DESKTOP**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Bayu Patria Hernanda**

**15.62.0052**

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

**PENGESAHAN**  
**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG RUNEVERSE  
THE LOST WORLD MENGGUNAKAN RPG MAKER MV  
BERBASIS DESKTOP**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Patria Hernanda**

**15.62.0052**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Februari 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T.**  
**NIK. 190302098**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG RONEVERSE THE LOST WORLD MENGGUNAKAN RPG MAKER MV BERBASIS DESKTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Patria Hernanda**

**15.62.0052**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 April 2019

#### Susunan Dewan Penguji

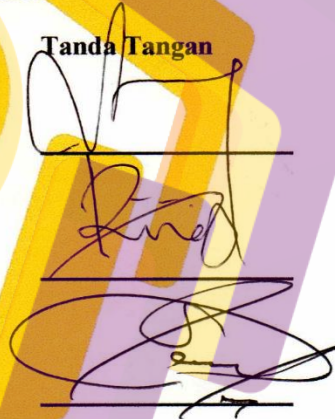
**Nama Penguji**

**Rum Mohamad Andri Kr. Ir. M.Kom**  
NIK. 190302011

**M. Rudyanto Arief. S.T. M.T.**  
NIK. 190302098

**Tonny Hidayat. M.Kom**  
NIK. 190302182

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Mei 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, 13 Mei 2019



Bayu Patria Hernanda

NIM. 15.62.0052

## MOTTO

*"In the end the winner is still the last man standing."*

**- GUTS**

*"If you can't stand on your own, don't expect someone to come and save you!*

*You'll need to protect yourself!*

*It's situations like this you need to be strong for!"*

**- GAROU**

*"Imagination is a weapon. Those who don't use it die first.*

*A common mistake for beginners."*

**- GOBLIN SLAYER**

*"Survival is your responsibility."*

**- HUNK**

*"The frog in the well knows nothing about how big the ocean is.*

*Discover your true self, the true world, and become stronger!"*

**- DRACULE MIHAWK**

*"You laugh at me because I'm different. I laugh at you because you're all the same."*

**- ORIHARA IZAYA**

*"It's better to be the head of a cat than the tail of a lion.*

*I'd rather be a bandit chief than a pirate or bigwig."*

**- TAKASUGI SHINSUKE**

*"Trust, then you will be betrayed. You are careless, then you will die. Overtake them before they precede you. Reality, common and simple. That's law of nature."*

**- MAKOTO SHISHIO**

*"Destroy the world... Create a new world..."*

**- LELOUCH LAMPEROUGE**

## 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 Sulistyaningsih dan Bapak Hery Susanto, kakak laki-laki Pandu Patria Rhezatama, kakak perempuan Monitta Putri Lisa Mary, dan saudara kembar Bima Patria Hernanda yang tiada hentinya mendo'akan, memberi dukungan dan semangat serta berjuang tak kenal lelah demi membantu dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Rahastomo Ciptadi Nurogo, Reza Firmansyah, Hudaifah, Ilham Saka, Muhammad Arif Nurindra, Muhammad Novril, Joao Manuel, dan Herry Gunawan yang sudah memberikan semangat yang tidak ada hentinya.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T, yang sudah membimbing proses pembuatan skripsi.
5. Teman-teman Gym seperjuangan yang selalu ada untuk menyemangati.
6. Keluarga besar kelas 15 BCIS 01 yang sangat luar biasa.

## 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 *Runeverse The Lost World* merupakan bentuk pemanfaatan teknologi, yang pada akhirnya, penulis harapkan dapat meningkatkan kualitas dalam menceritakan sebuah narasi melalui permainan yang dikembangkan untuk mengenalkannya kepada masyarakat.

Tertanda Penulis

Bayu Patria Hernanda



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
INTISARI .....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1 Maksud Penelitian .....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Pengembangan <i>Game</i> .....	5

1.5.3	Metode Analisis .....	5
1.5.4	Metode Perancangan .....	5
1.5.5	Metode <i>Testing</i> .....	6
1.6	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....		10
2.1	Tinjauan Pustaka .....	10
2.2	Pengertian <i>Game</i> .....	12
2.3	<i>Genre Game</i> .....	13
2.3.1	<i>Maze Game</i> .....	13
2.3.2	<i>Board Game</i> .....	13
2.3.3	<i>Card Game</i> .....	14
2.3.4	<i>Puzzle Game</i> .....	14
2.3.5	<i>Shoot Them Up</i> .....	14
2.3.6	<i>Turn - Based Strategy Game</i> .....	14
2.3.7	<i>Education and Edutainment</i> .....	14
2.3.8	<i>RPG (Role Playing Game)</i> .....	14
2.3.9	<i>RTS (Real Time Strategy)</i> .....	15
2.3.10	<i>FPS (First Person Shooter)</i> .....	15
2.3.11	<i>First Person Shooter 3D Vehicle Based</i> .....	16
2.3.12	<i>Third Person 3D Game</i> .....	16
2.3.13	<i>Fighting Game</i> .....	16
2.3.14	<i>Sport Game</i> .....	16
2.3.15	<i>Racing Game</i> .....	17
2.3.16	<i>Battle Card Game</i> .....	17

2.3.17	<i>Quiz Game</i>	17
2.3.18	<i>Simulation Game</i>	17
2.3.19	<i>Side Scroller Game</i>	17
2.3.20	<i>Adventure Game</i>	18
2.4	Elemen-elemen <i>Game</i> dan Kriteria <i>Game</i> yang Baik	18
2.4.1	<i>Interaction</i>	18
2.4.2	<i>Decision Making</i>	18
2.4.3	<i>Challenge</i>	19
2.4.4	<i>Uncertainty</i>	19
2.4.5	<i>Competition</i>	19
2.4.6	<i>Story</i>	20
2.4.7	<i>Safety</i>	20
2.4.8	<i>Rules and Constraints</i>	20
2.4.9	<i>Rewards</i>	20
2.5	Pembuatan <i>Game</i>	21
2.5.1	<i>Genre Game</i>	21
2.5.2	<i>Game Engine</i>	22
2.5.3	<i>Gameplay</i>	22
2.5.4	<i>Graphic</i>	22
2.5.5	<i>Sound</i>	22
2.5.6	<i>Timeline</i>	23
2.5.7	<i>Programmer</i>	23
2.5.8	<i>Publishing</i>	23

2.6	<i>Game Development Life Cycle</i> .....	24
2.6.1	Tahap Perancangan .....	24
2.6.2	Tahap Implementasi ( <i>Main-Production</i> ) .....	25
2.6.3	Tahap <i>Testing</i> .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....		26
3.1	Analisis Sistem .....	26
3.1.1	Analisis <i>Game</i> Sejenis .....	26
3.1.2	Analisis <i>Game</i> Yang Dibangun .....	29
3.2	Analisis SWOT .....	34
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	37
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	37
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	39
3.4	Aturan <i>Game</i> .....	40
3.5	Rincian <i>Game</i> .....	42
3.5.1	<i>Actors</i> .....	42
3.5.2	<i>Classes</i> .....	43
3.5.3	<i>Skills</i> .....	45
3.5.4	<i>Items</i> .....	49
3.5.5	<i>Weapons</i> .....	50
3.5.6	<i>Armors</i> .....	55
3.5.7	<i>Enemies</i> .....	55
3.5.8	<i>Troops</i> .....	57
3.5.9	<i>States</i> .....	58
3.6	Arsitektur <i>Game</i> .....	60

3.6.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	60
3.6.2	<i>Activity Diagram</i> .....	62
3.6.3	<i>Flowchart Game</i> .....	68
3.7	<i>Storyboard</i> .....	73
3.8	<i>Creative Strategy</i> .....	86
3.8.1	Rancangan Dialog Antar Karakter Menggunakan MS Word .....	86
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		95
4.1	Implementasi .....	95
4.1.1	Pembuatan <i>Actors, Classes, Skills, Items, Weapons, Armors, Enemies, Troops, States</i> .....	95
4.1.2.	Karakter-karakter di <i>game</i> Runeverse The Lost World .....	104
4.2	Pembahasan <i>Game</i> Runeverse The Lost World .....	118
4.2.1	<i>Events Game</i> Dialog Karakter Runeverse The Lost World .....	123
4.3	Konversi <i>Game</i> .....	151
4.4	Memasang <i>Game</i> .....	152
4.5	Uji Coba Pemakai .....	152
4.5.1	Alpha Testing .....	152
4.5.2	Beta Testing .....	154
BAB V PENUTUP .....		156
5.1	Kesimpulan .....	156
5.2	Saran .....	157
DAFTAR PUSTAKA .....		158
LAMPIRAN A .....		1

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	35
Tabel 3.2 Analisis SWOT .....	36
Tabel 3.3 Analisis SWOT .....	37
Tabel 3.4 Definisi Aktor .....	61
Tabel 3.5 Definisi <i>Use Case</i> .....	61
Tabel 3.6 Definisi <i>Use Case</i> .....	62
Tabel 3.7 <i>Storyboard Game</i> .....	74
Tabel 3.8 <i>Storyboard Game</i> .....	75
Tabel 3.9 <i>Storyboard Game</i> .....	76
Tabel 3.10 <i>Storyboard Game</i> .....	77
Tabel 3.11 <i>Storyboard Game</i> .....	78
Tabel 3.12 <i>Storyboard Game</i> .....	79
Tabel 3.13 <i>Storyboard Game</i> .....	80
Tabel 3.14 <i>Storyboard Game</i> .....	81
Tabel 3.15 <i>Storyboard Game</i> .....	82
Tabel 3.16 <i>Storyboard Game</i> .....	83
Tabel 3.17 <i>Storyboard Game</i> .....	84
Tabel 3.18 <i>Storyboard Game</i> .....	85
Tabel 4.1 Gambar Karakter-karakter Penting di Runeverse The Lost World .....	113
Tabel 4.2 Gambar Karakter-karakter Penting di Runeverse The Lost World .....	114
Tabel 4.3 Gambar Karakter-karakter Penting di Runeverse The Lost World .....	115
Tabel 4.4 Gambar Karakter-karakter Penting di Runeverse The Lost World .....	116
Tabel 4.5 Gambar Karakter-karakter Penting di Runeverse The Lost World .....	117
Tabel 4.6 Pengetesan <i>Black box Testing</i> .....	153

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Game Development Life Cycle</i> .....	24
Gambar 3.1 <i>Screenshot</i> dari <i>Game Redrick Quest</i> .....	27
Gambar 3.2 <i>Use Case Game</i> RPG Runeverse The Lost World.....	60
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menggerakkan Karakter .....	62
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menggunakan Menu Permainan.....	63
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Berinteraksi Dengan NPC .....	64
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pertarungan.....	65
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Melanjutkan Permainan.....	66
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Menyimpan Data Permainan .....	66
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Menggunakan Opsi Permainan .....	67
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i> Chapter 1 .....	68
Gambar 3.11 <i>Flowchart</i> Chapter 2 .....	69
Gambar 3.12 <i>Flowchart</i> Chapter 3 Treasure Temple First Floor .....	70
Gambar 3.13 <i>Flowchart</i> Chapter 3 Treasure Temple Second Floor.....	71
Gambar 3.14 <i>Flowchart</i> Chapter 3 Treasure Temple Third Floor.....	72
Gambar 3.15 <i>Flowchart</i> Chapter 4 .....	73
Gambar 4.1 Halaman Actors di Database.....	95
Gambar 4.2 Halaman Classes di Database.....	96
Gambar 4.3 Halaman Skills di Database .....	97
Gambar 4.4 Halaman Items di Database.....	98
Gambar 4.5 Halaman Weapons di Database.....	99
Gambar 4.6 Halaman Traits Weapons, Armors, Enemies, dan States di Database ....	99
Gambar 4.7 Halaman Armors di Database .....	100
Gambar 4.8 Halaman Enemies di Database.....	101
Gambar 4.9 Halaman Troops di Database .....	102
Gambar 4.10 Halaman States di Database .....	103

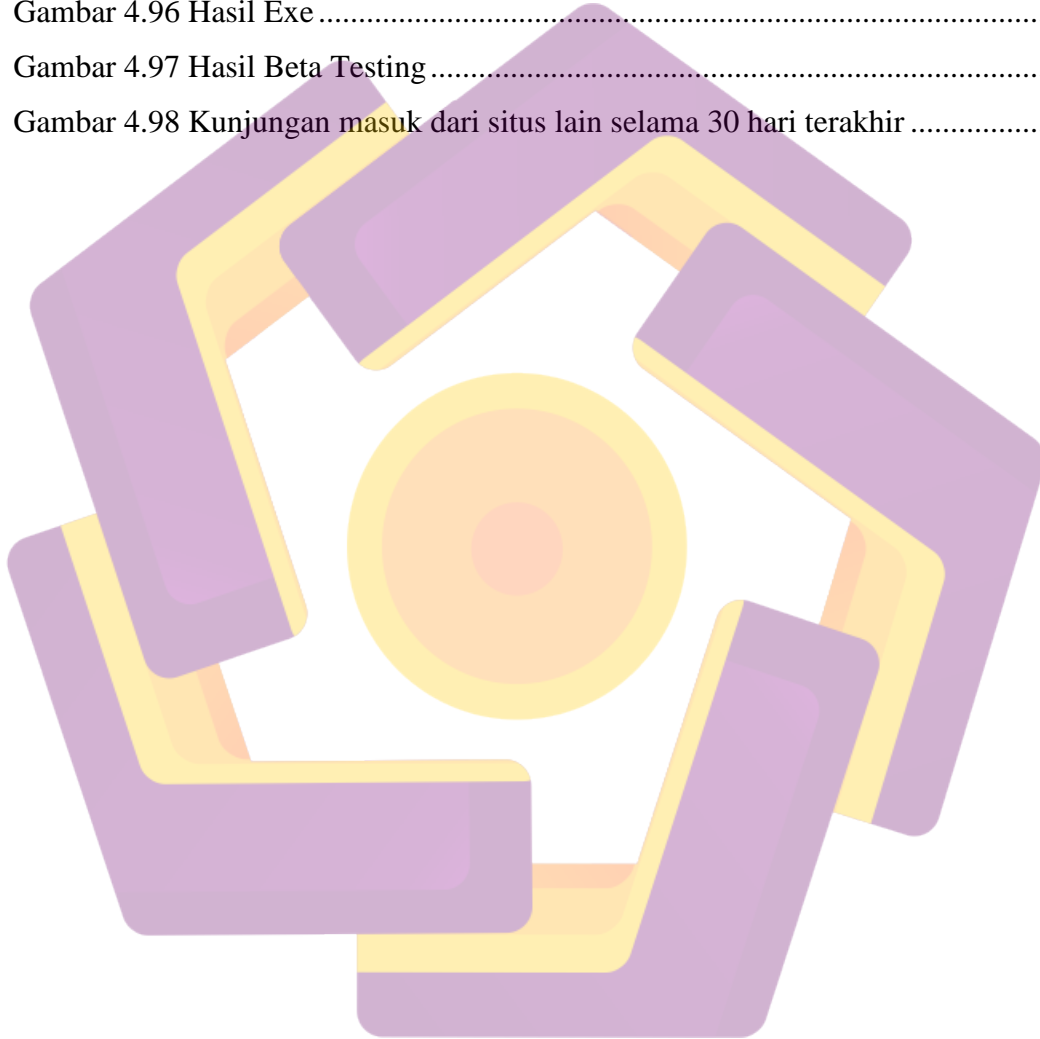
Gambar 4.11 Character Generator .....	104
Gambar 4.12 Desain Karakter Reiner .....	105
Gambar 4.13 Desain Karakter Night .....	105
Gambar 4.14 Desain Karakter Alice .....	106
Gambar 4.15 Desain Karakter Lynnese .....	106
Gambar 4.16 Desain Karakter Drake .....	107
Gambar 4.17 Desain Karakter Bandit .....	107
Gambar 4.18 Desain Karakter Gold Hand .....	108
Gambar 4.19 Desain Karakter Akasalvari .....	108
Gambar 4.20 Desain Karakter Aomere .....	109
Gambar 4.21 Desain Karakter Faramir .....	109
Gambar 4.22 Desain Karakter Kenneth .....	110
Gambar 4.23 Desain Karakter Alixir .....	110
Gambar 4.24 Desain Karakter Agon .....	111
Gambar 4.25 Desain Karakter Gillespie .....	111
Gambar 4.26 Desain Karakter Warrold .....	112
Gambar 4.27 Desain Karakter Zanarkia .....	112
Gambar 4.28 Tampilan Main Menu .....	118
Gambar 4.29 Tampilan Continue .....	118
Gambar 4.30 Tampilan Options .....	119
Gambar 4.31 Sinopsis Cerita di New Game Intro .....	119
Gambar 4.32 Tampilan Commands .....	120
Gambar 4.33 Save Point .....	120
Gambar 4.34 Membuka Treasure .....	121
Gambar 4.35 Mengaktifkan Lever .....	121
Gambar 4.36 Tampilan Shop .....	122
Gambar 4.37 Tampilan Battle System .....	122



Gambar 4.38 Percakapan dengan Nightlight .....	123
Gambar 4.39 Event Percakapan dengan Nightlight .....	123
Gambar 4.40 Bertemu dengan Bandit.....	124
Gambar 4.41 Event Bertemu dengan Bandits.....	124
Gambar 4.42 Penyerangan ke Gua Bandits .....	125
Gambar 4.43 Event Penyerangan di Gua Bandits.....	125
Gambar 4.44 Penyerangan di Gua Bandits (2) .....	126
Gambar 4.45 Event Penyerangan di Gua Bandits (2).....	126
Gambar 4.46 Melawan Gizel Break-Arm.....	127
Gambar 4.47 Event Melawan Gizel Break-Arm.....	127
Gambar 4.48 Melawan Gold Hand di Newgloom Forest .....	128
Gambar 4.49 Event Melawan Gold Hand di Newgloom Forest.....	128
Gambar 4.50 Menyelamatkan Alice di Newgloom Forest .....	129
Gambar 4.51 Event Menyelamatkan Alice di Newgloom Forest.....	129
Gambar 4.52 Melawan Gold Hand di Newgloom Forest (2).....	130
Gambar 4.53 Event Melawan Gold Hand di Newgloom Forest (2) .....	130
Gambar 4.54 Pertemuan Gold Hand Arks .....	131
Gambar 4.55 Event Pertemuan Gold Hand Arks.....	131
Gambar 4.56 Treasure Temple.....	132
Gambar 4.57 Event Treasure Temple .....	132
Gambar 4.58 Menyelamatkan Keluarga Bangsawan.....	133
Gambar 4.59 Event Menyelamatkan Keluarga Bangsawan .....	133
Gambar 4.60 Menyelamatkan dan Melawan Para Petualang .....	134
Gambar 4.61 Event Menyelamatkan dan Melawan Para Petualang .....	134
Gambar 4.62 Melawan IronGiant .....	135
Gambar 4.63 Event Melawan IronGiant.....	135
Gambar 4.64 Menyelamatkan Para Petualang .....	136

Gambar 4.65 Event Menyelamatkan Para Petualang.....	136
Gambar 4.66 Melawan Para Petualang .....	137
Gambar 4.67 Event Melawan Para Petualang.....	137
Gambar 4.68 Menyelamatkan The Princess .....	138
Gambar 4.69 Event Menyelamatkan The Princess .....	138
Gambar 4.70 Menghubungkan The Rune .....	139
Gambar 4.71 Event Menghubungkan The Rune.....	139
Gambar 4.72 Sorcerer’s Realm.....	140
Gambar 4.73 Event Sorcerer’s Realm .....	140
Gambar 4.74 Melawan Dark Lord.....	141
Gambar 4.75 Event Melawan Dark Lord.....	141
Gambar 4.76 Holy Sky Temple .....	142
Gambar 4.77 Event Holy Sky Temple .....	142
Gambar 4.78 God’s Domain.....	143
Gambar 4.79 Event God’s Domain.....	143
Gambar 4.80 Melawan God.....	144
Gambar 4.81 Event Melawan God.....	144
Gambar 4.82 Percakapan dengan Warrold, Lynnese, dan Drake .....	145
Gambar 4.83 Event Percakapan dengan Warrold, Lynnese, dan Drake .....	145
Gambar 4.84 Percakapan dengan Zanarkia.....	146
Gambar 4.85 Event Percakapan dengan Zanarkia .....	146
Gambar 4.86 Melawan Zanarkia The Light and Darkness Dragon .....	147
Gambar 4.87 Event Melawan Zanarkia The Light and Darkness Dragon.....	147
Gambar 4.88 Dalmagia Harbor .....	148
Gambar 4.89 Event Dalmagia Harbor .....	148
Gambar 4.90 Abandoned Castle .....	149
Gambar 4.91 Event Abandoned Castle .....	149

Gambar 4.92 Black Tree .....	150
Gambar 4.93 Event Black Tree.....	150
Gambar 4.94 Kredit .....	151
Gambar 4.95 Deployment.....	151
Gambar 4.96 Hasil Exe .....	152
Gambar 4.97 Hasil Beta Testing.....	154
Gambar 4.98 Kunjungan masuk dari situs lain selama 30 hari terakhir .....	155



## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN A RANCANGAN DIALOG GAME MENGGUNAKAN MS WORD....1



## INTISARI

RPG (*Role Playing Game*) merupakan salah satu jenis *game* yang memiliki unsur rangkaian cerita yang didalamnya terdiri dari berbagai macam karakter termasuk karakter utama yang dikontrol pemain untuk menyelesaikan *game* tersebut. Melalui karakter utama, pemain mampu merasakan alur cerita beserta pengenalan-pengenalan karakter lainnya yang semakin lama semakin berkembang seiring berjalannya sebuah cerita.

*Game Engine* yang dipakai untuk membuat *game* ini adalah RPG Maker MV. Keseluruhan dari *game* ini hanya memakai *Events* tanpa *Scripts*. *Scripts* tidak mendukung dalam pembuatan *game* ini karena dalam pengembangan di *game* ini sudah mampu berjalan dengan baik dengan memanfaatkan fitur dasar RPG Maker MV.

*Game* RPG ini yang berjudul Runeverse The Lost World adalah sebuah *game* yang diambil dari cerita fantasi. Pemain akan mengontrol seorang karakter utama yang sedang menjelajahi pulau sebagai alur cerita yang melibatkan tokoh utama dan tokoh lain dan melewati semua rintangan demi menyelamatkan kejahatan-kejahatan yang ada di dalam dunia Runeverse.

Karakter utama akan melakukan perjalanan menjelajahi tempat-tempat yang terdapat *Events* di dalamnya sebagai alur cerita. Karakter utama juga bisa menentukan pilihan-pilihan yang akan membuat dampak yang berbeda dari masing-masing *Choices* atau pilihan tersebut dan untuk pertarungan di dalam RPG ini adalah *Turn-Based Combat*. Permainan ini merupakan petualangan yang akan memberi para pemain pengalaman yang tidak terlupakan.

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

## **ABSTRACT**

*RPG (Role Playing Game) is one of the genre of games that has an element of a fantasy stories which consist of various kinds of characters including the main character who controlled by the player to complete the game. Through the main character, the player is able to feel the Storyline along with other character that are increasingly developing as the Story goes.*

*The game Engine used to make this game is the RPG Maker MV. All of these games only use Events without Scripts. Scripts will not supported in the Development because anything is technically possible to create an RPG-Maker program without scripting support/features and this game it's able to run well by utilizing the Events basic features of RPG Maker MV.*

*This RPG game entitled **Runeverse The Lost World** is a game taken from the fantasy Story. Player will control a main character to explore the island as a plot that involves the other characters, to clear all the evil threats to save the people in the Runeverse world.*

*The main character will travel to other places on the island where there are Events in it as a Storyline. The main character can also determine choices that will make a different impact from each of these choices and for the Battle is Turn-Based Combat. This game is an Adventure that will give the players an unforgettable experience.*

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