

**PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING “BACK TO  
SCHOOL” MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER MZ**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ananda Muchlich Budi Utomo**

**18.82.0279**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING “BACK TO  
SCHOOL” MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER MZ**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Ananda Muchlich Budi Utomo**

**18.82.0279**

Kepada

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

**2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING “BACK TO  
SCHOOL” MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER MZ**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ananda Muchlich Budi Utomo**

**18.82.0279**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 28 Juli 2022

**Dosen Pembimbing**

**Bayu Setiaji M.Kom.**

**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING “BACK TO  
SCHOOL” MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER MZ**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ananda Muchlish Budi Utomo**

**18.82.0279**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 28 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Theopilus Bayu Sasongko, M.Kom.**

**NIK. 190302375**

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

**NIK. 190302096**

**Bayu Setiaji, M.Kom.**

**NIK. 190302216**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 28 Juni 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Palangka Raya, 3 Agustus 2022

Ananda Muchlish Budi Utomo

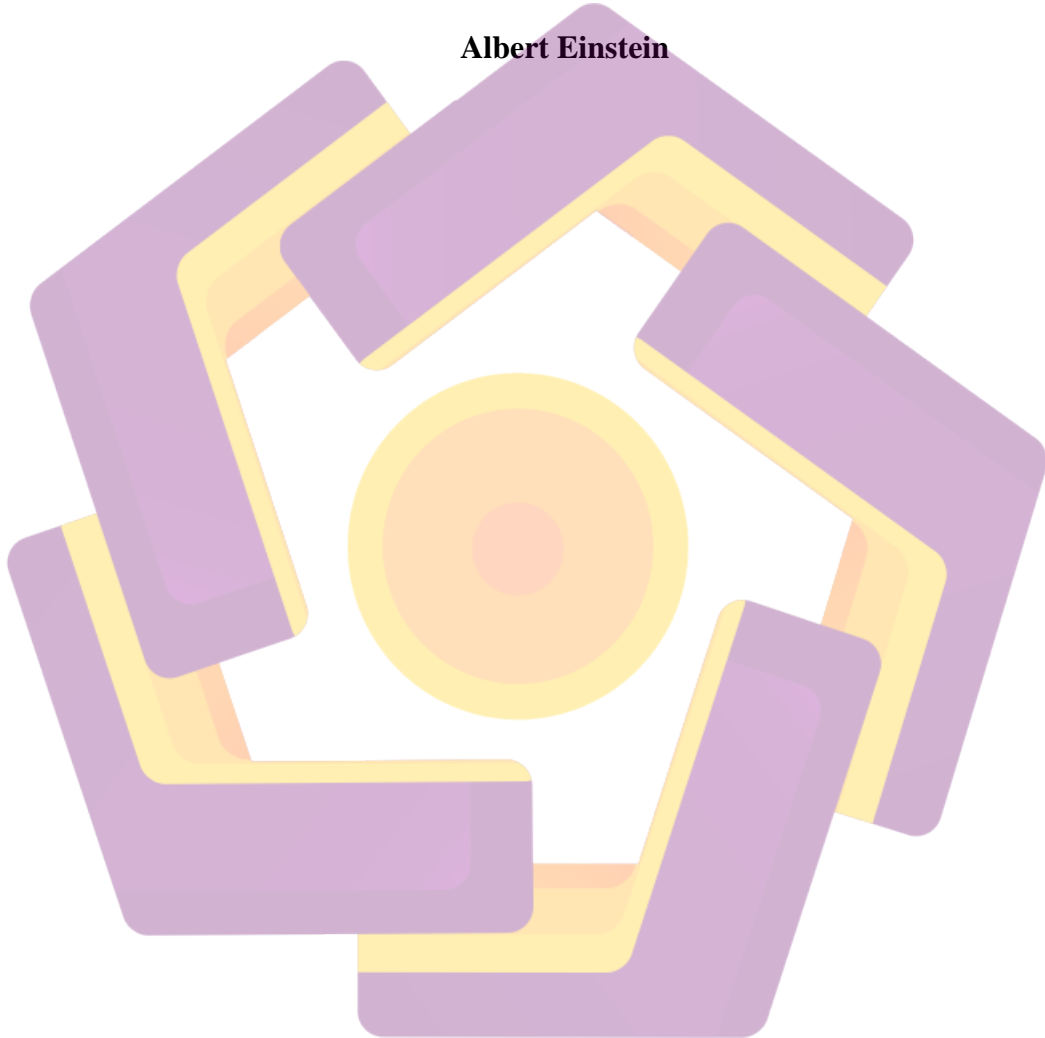
NIM. 18.82.0279



## **MOTTO**

“Jika Anda ingin hidup BAHAGIA, ikutlah pada TUJUAN,  
Bukan pada orang atau benda”

**Albert Einstein**



## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pembuatan Game Role Playing Back To School Mengguankan Software RPG Maker MZ” sesuai waktu dan harapan. Tentunya dalam proses penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan, dengan rasa penuh syukur dan terimakasih 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 Bunda dan Ayah yang selalu memberikan dukungan baik dalam bentuk doa, motivasi, moral atau pun material sehingga dapat menjalankan studi S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman teman “Kos Ibu Apri”, Teman teman kontrakan, Teman teman seperjuangan yang sering berbincang dan bercerita di *Discord* yang telah berbagi banyak ilmu, pengalaman, suka dan duka selama menjalani perkuliahan dan hidup di Yogyakarta.
6. Seluruh rekan kelas 18 SITI 01 dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu. Senang mengenal kalian semua

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang tepat. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada Bunda dan Ayah yang selalu memberikan dukungan baik dalam bentuk doa, motivasi, moral atau pun material sehingga dapat menjalankan studi S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. Kepada Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen Pembimbing yang telah membimbing untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng, dan Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom sebagai dosen penguji pada sidang pendadaran.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan



Tentunya penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya

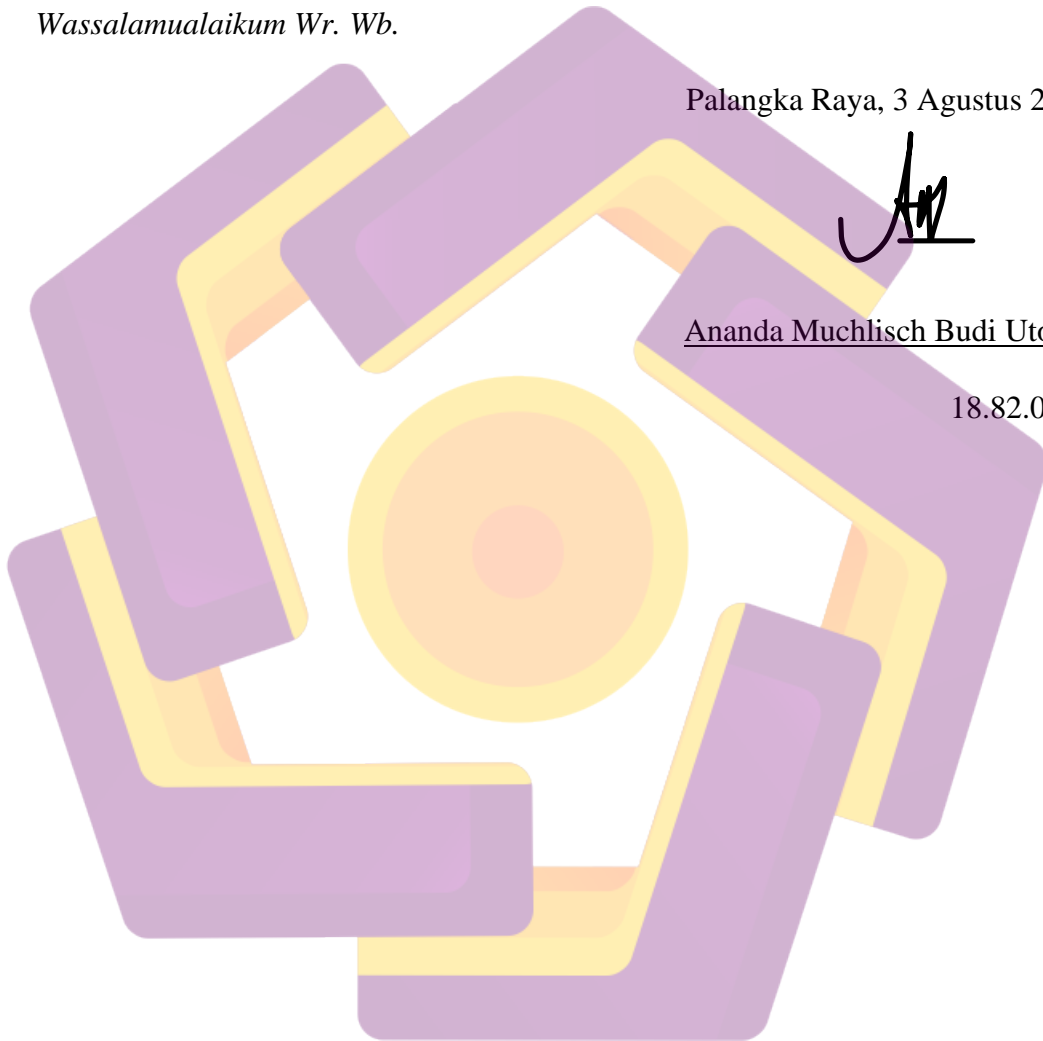
*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Palangka Raya, 3 Agustus 2022



Ananda Muchlish Budi Utomo

18.82.0279



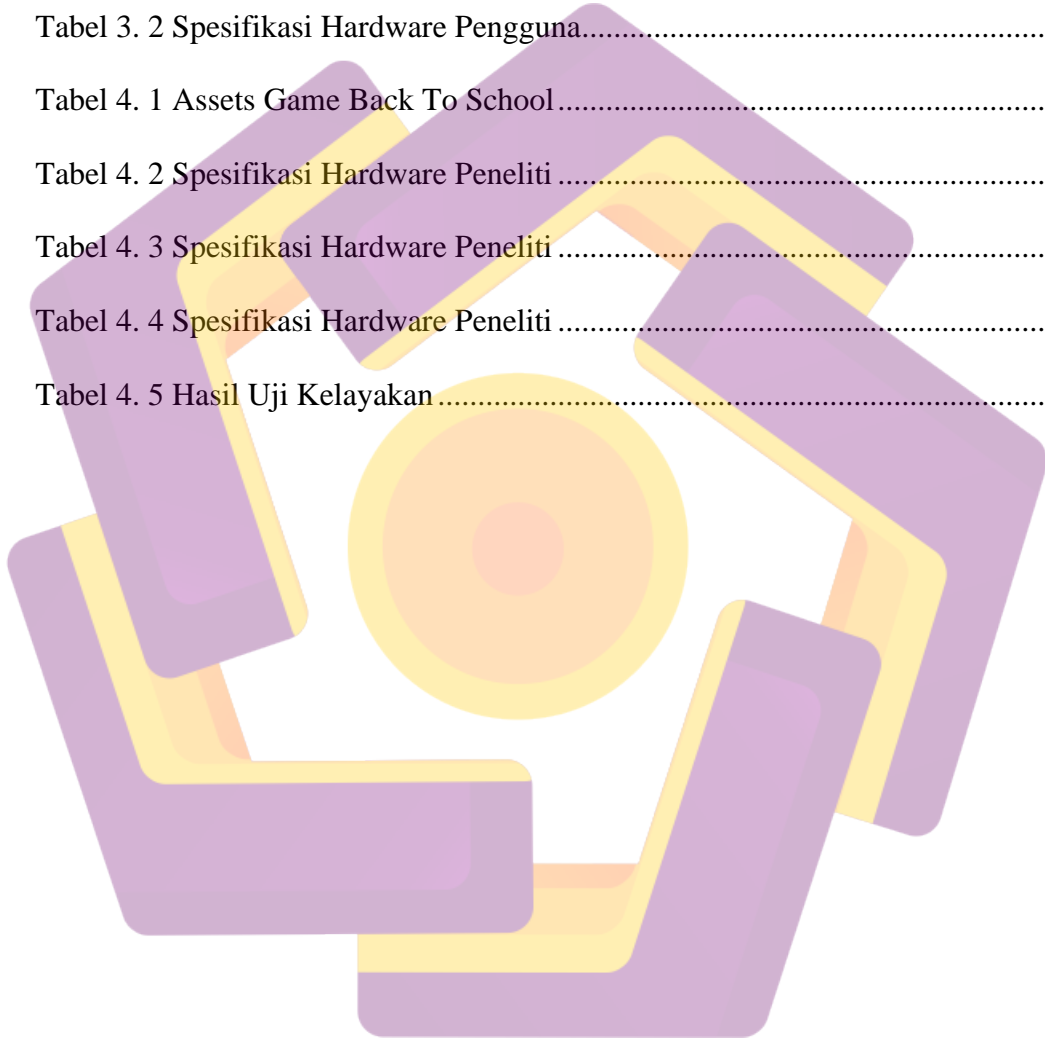
## DAFTAR ISI

PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING “ <i>BACK TO SCHOOL</i> ”MENGGUNAKAN <i>SOFTWARE</i> RPG MAKER MZ.....	1
PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING “ <i>BACK TO SCHOOL</i> ”MENGGUNAKAN <i>SOFTWARE</i> RPG MAKER MZ.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Analisis Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pengembangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 Dasar teori .....	10
2.2.1 Definisi Game .....	10

2.2.2	Genre Game .....	10
2.2.3	Sistem Rating Game.....	12
2.2.4	Metode Pengembangan .....	13
2.2.5	Game Design Document .....	14
2.3	RPG Maker MZ.....	14
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>16</b>
3.1	Gambaran Umum .....	16
3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional.....	17
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	17
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	17
3.3	Game Design Document .....	18
3.3.1	High Concept Document.....	18
3.3.2	Treatment Document.....	19
3.3.3	Character Design Document .....	20
3.3.4	World Design Document.....	21
3.3.5	Flowboard .....	21
3.3.6	Story dan Level Progression Document.....	24
3.3.7	Game Script.....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>27</b>
4.1	Produksi.....	27
4.1.1	Pemilihan Assets .....	27
4.1.2	Pembuatan Game .....	31
4.2	Hasil Implementasi Antar Muka .....	49
4.3	Pengujian .....	56
4.3.1	Hasil Uji Coba Alpha .....	56
4.3.2	Hasil Uji Coba Beta .....	60
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>66</b>
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran .....	67
Daftar Pustaka .....		68
LAMPIRAN.....		70
LAMPIRAN HASIL PENGUJIAN BETA.....		71

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya .....	9
Tabel 3. 1 Spesifikasi Hardware Peneliti .....	18
Tabel 3. 2 Spesifikasi Hardware Pengguna.....	18
Tabel 4. 1 Assets Game Back To School.....	28
Tabel 4. 2 Spesifikasi Hardware Peneliti .....	57
Tabel 4. 3 Spesifikasi Hardware Peneliti .....	61
Tabel 4. 4 Spesifikasi Hardware Peneliti .....	62
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kelayakan.....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Karakter Utama .....	20
Gambar 3. 2 Karakter Utama Dalam Game .....	21
Gambar 3. 3 Karakter Utama Dalam Game .....	21
Gambar 3. 4 Menu Utama.....	22
Gambar 3. 5 Menu Pengaturan.....	22
Gambar 3. 6 Halaman Awal Game .....	23
Gambar 3. 7 Halaman Event .....	23
Gambar 3. 8 Menu Karakter.....	24
Gambar 4. 1 Menu Utama.....	32
Gambar 4. 2 Tampilan Awal RPG Maker.....	33
Gambar 4. 3 Tampilan Tiles.....	34
Gambar 4. 4 Tampilan Tiles Di Map .....	34
Gambar 4. 5 Map Game Back To School .....	35
Gambar 4. 6 Tampilan Toolbar.....	35
Gambar 4. 7 Jendela Event.....	37
Gambar 4. 8 Keterangan Jendela Event .....	38
Gambar 4. 9 Jendela Event command.....	39
Gambar 4. 10 Tampilan Text Pada Game .....	40
Gambar 4. 11 Tampilan Jendela Show Choices.....	40
Gambar 4. 12 Tampilan Show Choices.....	41
Gambar 4. 13 Tampilan Show Choices Penulis.....	41
Gambar 4. 14 Tampilan Show Choices Dalam Game .....	42

Gambar 4. 15 Tampilan Map Cut Scene .....	43
Gambar 4. 16 Event Editor Cut Scene .....	44
Gambar 4. 17 Jendela Set Movement .....	45
Gambar 4. 18 Jendela Database .....	46
Gambar 4. 19 System 1 .....	47
Gambar 4. 20 Deployment .....	48
Gambar 4. 21 Title Screen .....	49
Gambar 4. 22 Tampilan Continue .....	50
Gambar 4. 23 Tampilan Options .....	50
Gambar 4. 24 Tampilan Mulai .....	51
Gambar 4. 25 Tampilan Percakapan 1 .....	51
Gambar 4. 26 Tampilan Percakapan 2 .....	52
Gambar 4. 27 Tampilan Percakapan NPC .....	52
Gambar 4. 28 Tampilan Cut Scene 1 .....	53
Gambar 4. 29 Tampilan Cut Scene 1 .....	53
Gambar 4. 30 Rumah Ujang .....	54
Gambar 4. 31 Rumah Ujang .....	54
Gambar 4. 32 Didalam Sekolah .....	55
Gambar 4. 33 Didalam Sekolah .....	55

## INTISARI

Menuntut ilmu adalah hal yang paling penting untuk generasi ke generasi. Menuntut ilmu juga tidak selalu berada di lingkungan sekolah. Selama ini metode dalam menuntut ilmu atau dengan kata lain bersekolah banyak disepelekan oleh generasi sekarang. Penulis banyak melihat dan melakukan pengamatan di lingkungan penulis bahwa banyak anak – anak dibawah umur menyepelekan hal tersebut seperti, tidak hadir dan mengikuti pelajaran di sekolah, berbicara tidak sopan, dan juga ada beberapa anak yang tidak berperilaku sopan pada orang tua. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah sarana pembelajaran atau edukasi berbentuk game, dimana selain meningkatkan kesadaran anak akan pentingnya menuntut ilmu serta melatih anak agar tetap menjaga sopan santun kepada yang lebih tua.

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Indie Game Development, dengan beberapa tahapan yang digunakan, pertama ada perancangan, proses desain, dan implementasi. Dimana pada proses perancangan adalah melakukan identifikasi tujuan dari sebuah perancangan, kemudian proses desain adalah melihat dan mengkoreksi dari desain, dan yang terakhir implementasi dimana penulis melakukan beberapa alur pengujian yaitu pengujian alpha dan beta.

Berdasarkan hasil pengujian alpha dengan metode blackbox, dapat disimpulkan bahwa mekanisme pada game Back To School sudah dapat berjalan sesuai dengan rencana tanpa adanya error atau bug. Sedangkan dari hasil uji beta terhadap beberapa responden, secara keseluruhan game Back To School ini mendapatkan persentase 95,6%. Dengan begitu hasil persentase menunjukkan bahwa evaluasi pengguna terhadap game Back To School adalah baik

**Kata Kunci:** *Game, Indie Development, Sekolah, Edukasi*

## **ABSTRACT**

*Seeking knowledge is the most important thing to make generation to generation. Seeking knowledge is also not always in the school environment. So far, the method of studying or in other words is being underestimated by the current generation. The author has seen and made observations in the author's circle that many minors underestimate these things, such as not attending and attending lessons at school, speaking impolitely, and also some children who do not behave politely to their parents. The purpose of this study is to develop a learning tool or in the form of a game, in addition to increasing children's awareness of the importance of studying and maintaining compensation for older people.*

*The method used in this study uses Indie Game Development, with several stages used, first there is design, design process, and implementation. Where in the design process is to carry out the purpose of a design, then the design process is to see and correct the design, and finally implementation where the author does some testing, namely alpha and beta testing.*

*Based on alpha testing using the blackbox method, it is certain that the mechanism in the Back To School game can run according to plan without any errors or bugs. Meanwhile, from the results of the beta test on several respondents, the overall Back To School game got a percentage of 95.6%. That way the percentage shows that the user evaluation of the Back To School game is good*

**Keywords:** *Game, Indie Development, School, Education*