

**PEMBUATAN GAME RPG “PETUALANGAN KEIKO DI HARMONIA”  
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Farid Muttaqin**

**12.11.6383**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN GAME RPG “PETUALANGAN KEIKO DI HARMONIA”  
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat sarjana S1  
pada jurusan teknik informatika



disusun oleh

**Muhammad Farid Muttaqin**

**12.11.6383**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME RPG “PETUALANGAN KEIKO DI HARMONIA”  
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

yang disusun oleh

**Muhammad Farid Muttaqin**

**12.11.6383**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



**Heri Sismoro, M.Kom**

**NIK. 190302057**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME RPG “PETUALANGAN KEIKO DI HARMONIA”  
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

yang disusun oleh  
**Muhammad Farid Muttaqin**

**12.11.6383**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Heri Sismoro, M.Kom**  
NIK. 190302057



**Barka Satya, M.Kom**  
NIK. 190302126



**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
NIK. 190302163



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Februari 2016

**KETUA STAFIK AMIKOM YOGYAKARTA**  
  
**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## 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.

Yogyakarta, 16 Februari 2016

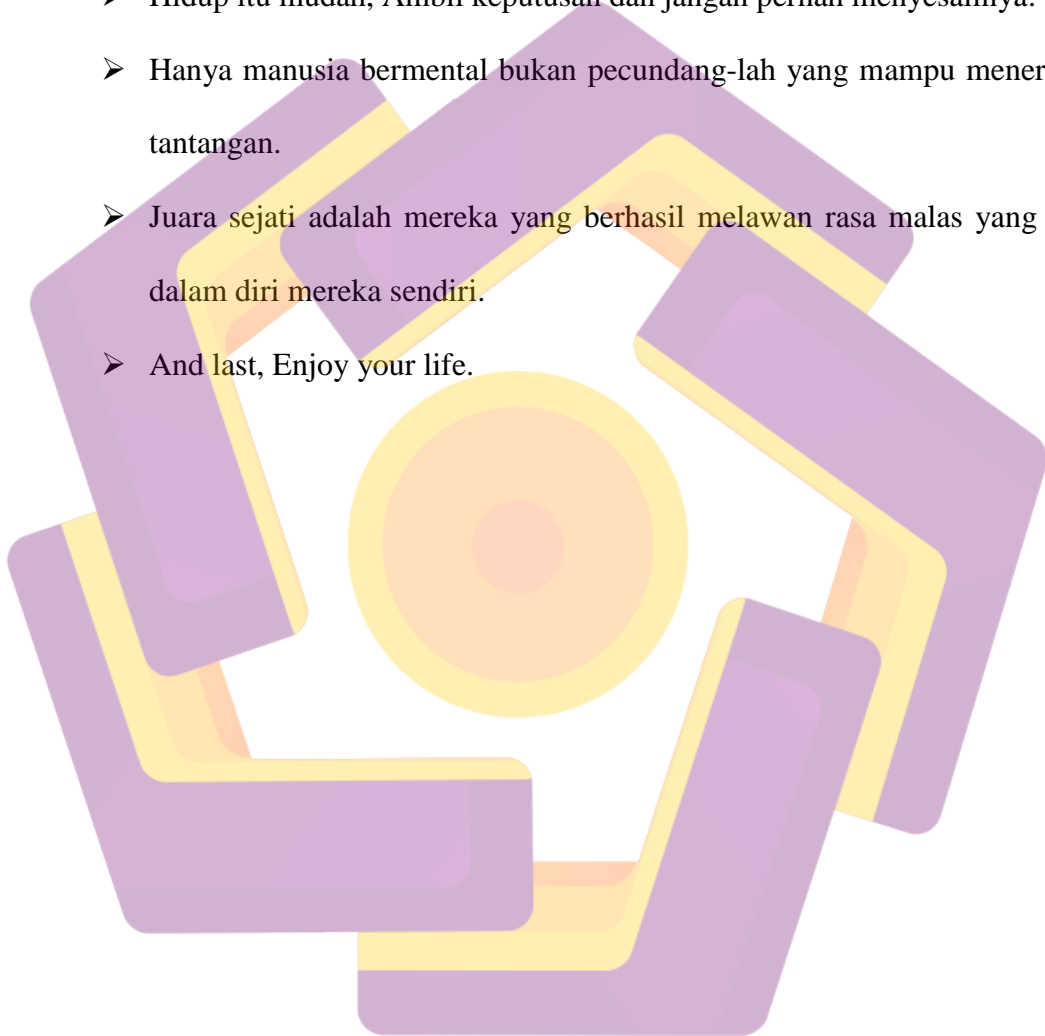


Muhammad Farid Muttaqin

NIM. 12.11.6383

## MOTTO

- Kesuksesan itu bukanlah seberapa keras kita berjuang dan berusaha tetapi seberapa banyak kita dianggap dan diperhatikan.
- Hidup itu mudah, Ambil keputusan dan jangan pernah menyesalinya.
- Hanya manusia bermental bukan pecundang-lah yang mampu menerima tantangan.
- Juara sejati adalah mereka yang berhasil melawan rasa malas yang ada dalam diri mereka sendiri.
- And last, Enjoy your life.

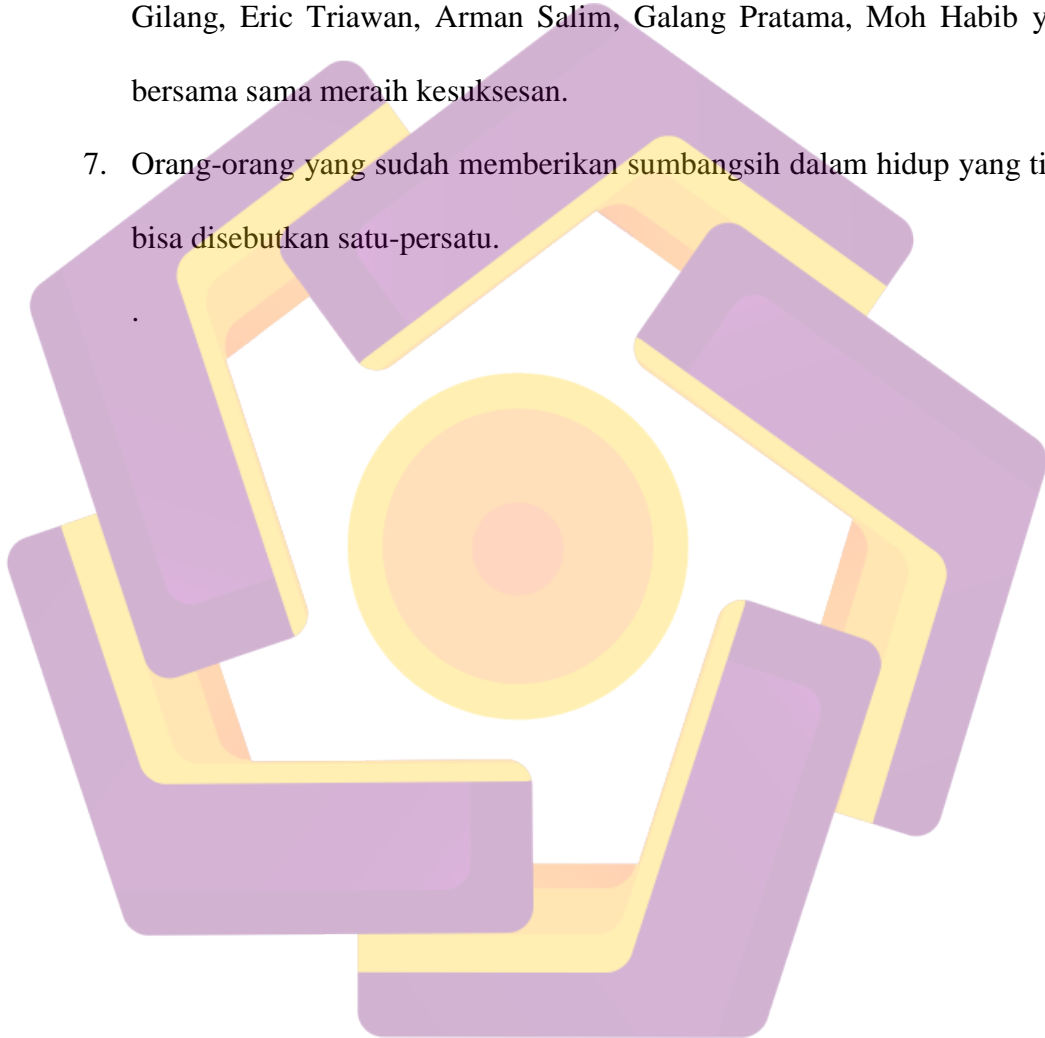


## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji Syukur ini penulis panjatkan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini merupakan wujud dari kegigihan dalam ikhtiar untuk sebuah makna kesempurnaan dengan tanpa berharap melampaui kemaha sempurna sang maha sempurna. Selaku penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT atas ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, Sujud syukur aku panjatkan kepada-Mu dan jadikanlah hamba-Mu yang pandai bersyukur dan selalu dalam lindungan-Mu.
2. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai sang pencerah yang menyempurnakan akhlak manusia menjadi manusia yang lebih cerdas.
3. Untuk yang tercinta yaitu kedua orangtuaku. Yang selalu memanjatkan doa kepada putranya dalam setiap sujudnya, memberi semangat serta penyemangat disaat keadaan yang memaksa untuk berhenti berjuang. Perjuangan ini sepenuhnya untuk kalian.
4. Keluargaku, adik-adik ku yang menjadi penyemangat untuk menjadikan ku sosok yang baik untuk ditiru oleh mereka kelak.
5. Untuk teman-temanku dari SMK, teman seangkatan saat kuliah, yang tidak bisa disebutin satu-persatu, yang bersama-sama untuk mencapai cita-cita.

6. Teman dekat dan juga teman kos Fendi Sumanto, teman pertama di Jogja Moh Royandi Azkia, dan juga teman kos pertama Irwan Saputra, orang yang sangat sering membantu dan diminta bantuan. Tak lupa anak kos GGS yang menjadi rumah kedua saat di Jogja, Reza Nandika, Ramadhan Gilang, Eric Triawan, Arman Salim, Galang Pratama, Moh Habib yang bersama sama meraih kesuksesan.
7. Orang-orang yang sudah memberikan sumbangsih dalam hidup yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.





## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmannirrokhim, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulisan skripsi *Pembuatan Game RPG “Petualangan Keiko di Harmonia” Menggunakan RPG Maker VX Ace* dapat terselesaikan.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun dengan dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Heri Sismoro, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.
3. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
4. Kedua orang tua, serta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah.
5. Teman - teman yang telah ikut andil dan banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membantu atau membangun sangat diharapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini ada bermanfaatnya, khususnya bagi penulisan dan umumnya bagi kita semua dalam rangka menambah wawasan pengetahuan dan pemikiran kita.



Yogyakarta, 16 Februari 2016

Penulis,

Muhammad Farid Muttaqin

## DAFTAR ISI

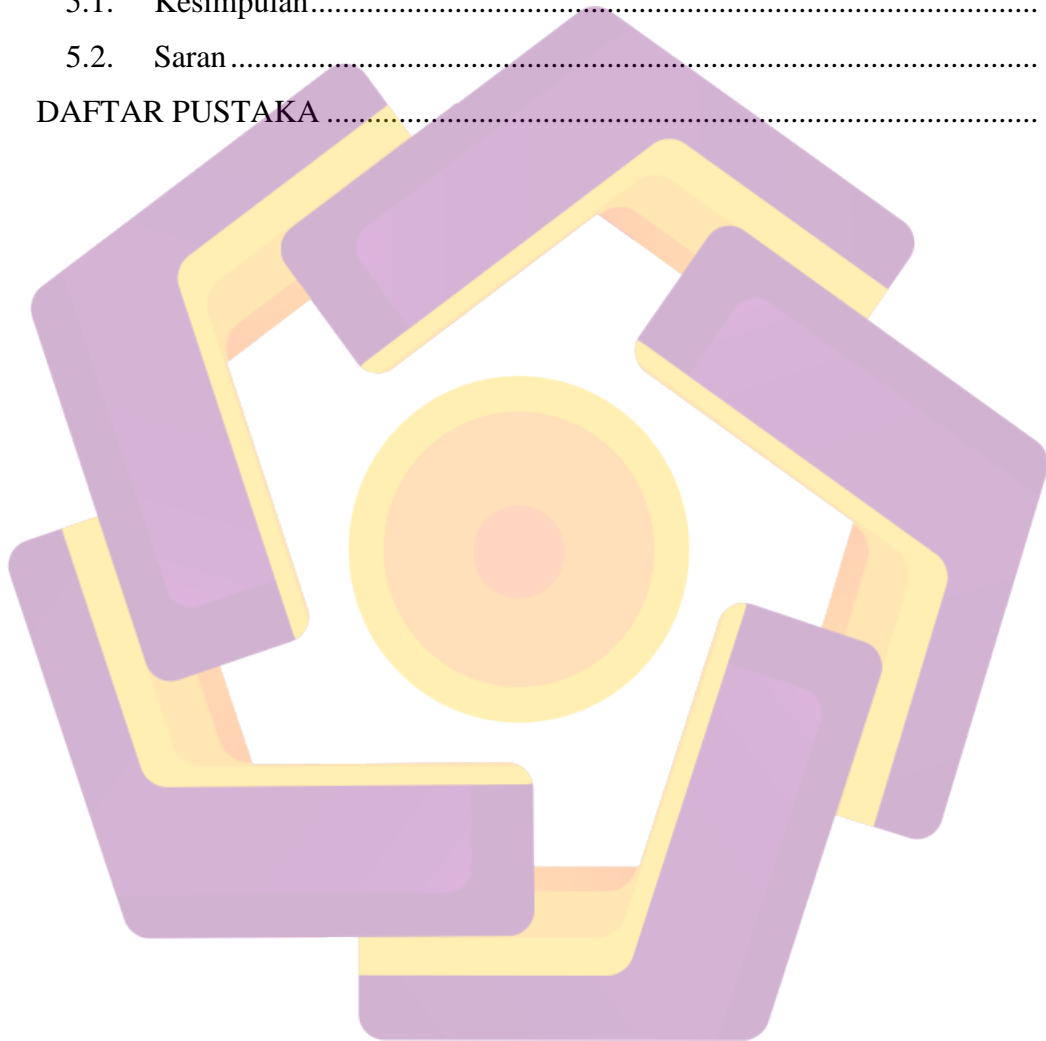
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	5
1.5.3 Metode Perancangan .....	5
1.5.4 Metode Pengembangan .....	6
1.5.5 Metode Testing.....	7
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	9
2.1. Tinjauan Pustaka .....	9
2.2. Dasar Teori .....	9
2.2.1. Konsep Dasar <i>Game</i> .....	9
2.2.2. Sejarah Perkembangan <i>Game</i> .....	10

2.2.2.1.	Game Generasi Pertama (1972-1977).....	11
2.2.2.2.	Game Generasi Kedua (1976-1983) .....	11
2.2.2.3.	Game Generasi Ketiga (1983-1992).....	11
2.2.2.4.	Game Generasi Keempat (1987-1996) .....	12
2.2.2.5.	Game Generasi Kelima (1993-2002).....	12
2.2.2.6.	Game Generasi Keenam (1998-2006) .....	13
2.2.2.7.	Game Generasi Ketujuh (2004) .....	13
2.2.3.	Elemen Pokok <i>Game</i> .....	13
2.2.3.1.	<i>Title</i> .....	14
2.2.3.2.	<i>Title Screen</i> .....	14
2.2.3.3.	<i>Storyline</i> .....	14
2.2.3.4.	<i>Intro</i> .....	14
2.2.3.5.	<i>Sound</i> .....	14
2.2.3.6.	<i>Levels</i> .....	15
2.2.3.7.	<i>Control Panel</i> .....	15
2.2.3.8.	<i>Credits</i> .....	15
2.2.3.9.	<i>Documentation</i> .....	15
2.2.3.10.	<i>Copyright</i> .....	16
2.2.3.11.	<i>Setup Program</i> .....	16
2.2.4.	Jenis <i>Game</i> .....	16
2.2.4.1.	Berdasarkan Jenis <i>Platform</i> Yang Digunakan.....	16
2.2.4.2.	Berdasarkan <i>Genre</i> Permainan .....	18
2.2.5.	Pengertian <i>Game RPG</i> .....	20
2.2.5.1.	Elemen Khas RPG .....	20
2.2.5.2.	Kategori RPG.....	25
2.3.	Konsep Analisis Sistem.....	27
2.3.1.	Analisis SWOT .....	27
2.3.2.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	29
2.3.3.	Analisis Kelayakan Sistem.....	30
2.4.	Konsep Pengembangan <i>Game</i> .....	31
2.5.	Flowchart.....	34

2.6.	Konsep Blackbox Testing .....	40
2.7.	Pengenalan RPG Maker VX Ace .....	40
2.5.1.	<i>Standart Toolbar</i> .....	41
2.5.2.	<i>Map Toolbar</i> .....	45
2.5.3.	<i>Map Editor</i> .....	45
BAB III	.....	41
3.1.	Identifikasi Masalah .....	47
3.2.	Analisis Sistem .....	47
3.2.1.	Analisis SWOT .....	47
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	50
3.2.2.1.	Kebutuhan Fungsional .....	50
3.2.2.2.	Kebutuhan Non Fungsional .....	51
3.2.3.	Analisis Kelayakan Sistem.....	52
3.3.	Perancangan <i>Game</i> .....	53
3.3.1.	Konsep .....	53
3.3.2.	<i>Genre Game</i> .....	54
3.3.3.	<i>Flowchart Game</i> .....	54
3.3.4.	Menentukan <i>Tool</i> Yang Digunakan .....	56
3.4.	Alur Cerita Dan Aturan Permainan .....	57
3.4.1.	Alur Cerita.....	57
3.4.2.	Aturan Permainan.....	60
3.5.	Perancangan Gameplay .....	62
3.5.1.	Rancangan <i>Title Game</i> .....	62
3.5.2.	Rancangan <i>Menu Utama</i> Pada <i>Title Game</i> .....	62
3.5.3.	Rancangan <i>Item</i> .....	64
3.5.4.	Rancangan <i>Skill</i> .....	64
3.5.5.	Rancangan <i>Weapon</i> .....	66
3.5.6.	Rancangan <i>Armor</i> .....	67
3.5.7.	Rancangan <i>Interface Game</i> .....	69
3.5.7.1.	Rancangan <i>Main Menu</i> .....	69
3.5.7.2.	Rancangan <i>Menu Barang</i> .....	70

3.5.7.3.	Rancangan <i>Menu Skill</i> .....	71
3.5.7.4.	Rancangan <i>Menu Perlengkapan</i> .....	71
3.5.7.5.	Rancangan <i>Menu Status</i> .....	71
3.5.8.	Rancangan Mekanisme <i>Game</i> .....	72
3.5.8.1.	<i>Control</i> .....	72
3.5.8.2.	<i>Movement</i> .....	72
3.5.8.3.	<i>Save And Load</i> .....	73
3.5.8.4.	<i>GUI (Graphic User Interface)</i> .....	73
BAB IV	.....	74
4.1.	Implementasi .....	74
4.1.1.	Pembuatan Naskah Cerita .....	75
4.1.2.	Pembuatan <i>Weapons, Armors, Items, Skills, States, Dan Classes</i> .	75
4.1.2.1.	Pembuatan <i>Weapons</i> .....	75
4.1.2.2.	Pembuatan <i>Armors</i> .....	77
4.1.2.3.	Pembuatan <i>Items</i> .....	78
4.1.2.4.	Pembuatan <i>Skills</i> .....	80
4.1.2.5.	Pembuatan <i>States</i> .....	80
4.1.2.6.	Pembuatan <i>Classes</i> .....	82
4.1.3.	Pembuatan Karakter Dan <i>Sprite</i> .....	84
4.1.4.	Pembuatan Musuh (AI).....	87
4.1.5.	Pembuatan Peta .....	90
4.2.	Pembahasan .....	92
4.2.1.	Peta Dalam <i>Game</i> .....	92
4.2.2.	<i>Event / Quest</i> Cerita Dalam <i>Game</i> .....	101
4.2.3.	<i>Script Editing</i> .....	104
4.2.4.	Menentukan Sistem <i>Game</i> .....	106
4.2.5.	Pembahasan <i>Interface Game</i> .....	107
4.2.5.1.	<i>Interface Title Game</i> .....	107
4.2.5.2.	<i>Interface Main Menu</i> .....	108
4.2.5.3.	<i>Interface Menu Barang</i> .....	108
4.2.5.4.	<i>Interface Menu Skill</i> .....	109

4.2.5.5. <i>Interface Menu</i> Perlengkapan .....	109
4.2.5.6. <i>Interface Menu</i> Status .....	110
4.2.6. <i>Kompresi Game</i> .....	110
4.3. Uji Coba Pemakai.....	111
BAB V.....	116
5.1. Kesimpulan.....	116
5.2. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA .....	118



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Strategi SWOT .....	29
<b>Tabel 3. 1</b> Tabel Strategi SWOT .....	49
<b>Tabel 3. 2</b> Tabel Rancangan <i>Menu</i> Utama .....	63
<b>Tabel 3. 3</b> Tabel Daftar <i>Item Game</i> .....	63
<b>Tabel 3. 4</b> Tabel <i>Skill Class</i> Ahli Sihir .....	64
<b>Tabel 3. 5</b> Tabel <i>Skill Class</i> Prajurit .....	65
<b>Tabel 3. 6</b> Tabel <i>Skill Class</i> Penghantam .....	65
<b>Tabel 3. 7</b> Tabel <i>Skill Class</i> Penyembuh .....	66
<b>Tabel 3. 8</b> Tabel Rancangan <i>Weapons</i> .....	67
<b>Tabel 3. 9</b> Tabel Rancangan <i>Armors</i> .....	68
<b>Tabel 3. 10</b> Tabel Tampilan Keterangan <i>Main Menu</i> .....	70
<b>Tabel 4. 1</b> Tabel Rancangan Karakter Utama Dan <i>Sprite</i> .....	84
<b>Tabel 4. 2</b> Tabel <i>Blackbox Testing</i> .....	112
<b>Tabel 4. 3</b> Tabel Kuisisioner .....	114
<b>Tabel 4. 4</b> Tabel Hasil Kuisisioner .....	115



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Bagan Umum Konsep Pengembangan <i>Game</i> .....	31
<b>Gambar 2. 2</b> Flowchart Kegiatan Dasar .....	39
<b>Gambar 2. 3</b> <i>Standart Toolbar</i> .....	41
<b>Gambar 2. 4</b> Tampilan <i>Window New Project</i> .....	41
<b>Gambar 2. 5</b> <i>Tile Map Dan Browser</i> Peta.....	42
<b>Gambar 2. 6</b> Tampilan <i>Window Database</i> Pada RPG Maker VX Ace .....	43
<b>Gambar 2. 7</b> Tampilan <i>Window Resource Manager</i> .....	44
<b>Gambar 2. 8</b> Tampilan <i>Window Script Editor</i> .....	44
<b>Gambar 2. 9</b> Tampilan <i>Window Sound Test</i> .....	45
<b>Gambar 2. 10</b> <i>Map Editor</i> .....	46
<b>Gambar 3. 1</b> <i>Flowchart Game</i> .....	55
<b>Gambar 3. 2</b> Rancangan <i>Title Game</i> .....	62
<b>Gambar 3. 3</b> Rancangan <i>Main Menu</i> .....	69
<b>Gambar 3. 4</b> Rancangan <i>Menu Barang</i> .....	70
<b>Gambar 3. 5</b> Rancangan <i>Menu Skill</i> .....	71
<b>Gambar 3. 6</b> Rancangan <i>Menu Perlengkapan</i> .....	71
<b>Gambar 3. 7</b> Rancangan <i>Menu Status</i> .....	71
<b>Gambar 4. 1</b> <i>Window New Project</i> .....	74
<b>Gambar 4. 2</b> Posisi <i>Change Maximum</i> .....	75
<b>Gambar 4. 3</b> <i>General Setting Weapons</i> .....	76
<b>Gambar 4. 4</b> <i>Window Tab Weapons</i> .....	76
<b>Gambar 4. 5</b> <i>Tab Attack</i> Di Bagian <i>Features</i> .....	77
<b>Gambar 4. 6</b> <i>Window Tab Armors</i> .....	78
<b>Gambar 4. 7</b> <i>Window Tab Items</i> .....	79
<b>Gambar 4. 8</b> <i>Parameter Items</i> .....	79

<b>Gambar 4. 9</b> <i>Skill Type, MP Cost dan TP Cost</i> .....	80
<b>Gambar 4. 10</b> <i>Using Message</i> .....	80
<b>Gambar 4. 11</b> <i>Parameter Status</i> .....	81
<b>Gambar 4. 12</b> <i>Kalimat Yang Muncul Saat Terkena Status</i> .....	82
<b>Gambar 4. 13</b> <i>Database Tab Classes</i> .....	82
<b>Gambar 4. 14</b> <i>Experience Curves Classes Ahli Sihir</i> .....	83
<b>Gambar 4. 15</b> <i>Parameter Growth Curves Classes</i> .....	83
<b>Gambar 4. 16</b> <i>Tab Skills Ahli Sihir</i> .....	84
<b>Gambar 4. 17</b> <i>Character Generator</i> .....	86
<b>Gambar 4. 18</b> <i>Database Tab Actors</i> .....	86
<b>Gambar 4. 19</b> <i>Database Tab Enemies</i> .....	87
<b>Gambar 4. 20</b> <i>Action Patterns Tab Enemies</i> .....	88
<b>Gambar 4. 21</b> <i>Features Tab Enemies</i> .....	89
<b>Gambar 4. 22</b> <i>Database Tab Troops</i> .....	89
<b>Gambar 4. 23</b> <i>Opsi Pembuatan Peta Baru</i> .....	90
<b>Gambar 4. 24</b> <i>Jendela Baru Pembuatan Peta</i> .....	90
<b>Gambar 4. 25</b> <i>Toko Armor Desa Deli</i> .....	91
<b>Gambar 4. 26</b> <i>Peta Harmonia</i> .....	93
<b>Gambar 4. 27</b> <i>Peta Tempat Raja</i> .....	93
<b>Gambar 4. 28</b> <i>Peta Tempat Pertunjukan</i> .....	94
<b>Gambar 4. 29</b> <i>Peta Kota Hazelhost</i> .....	94
<b>Gambar 4. 30</b> <i>Peta Hutan Terlarang</i> .....	95
<b>Gambar 4. 31</b> <i>Peta Desa Deli</i> .....	95
<b>Gambar 4. 32</b> <i>Peta Kota Hermite</i> .....	96
<b>Gambar 4. 33</b> <i>Peta Gua Worf</i> .....	97
<b>Gambar 4. 34</b> <i>Peta Kota Spira</i> .....	97
<b>Gambar 4. 35</b> <i>Peta Gua Flamie</i> .....	98
<b>Gambar 4. 36</b> <i>Peta Kota Pearl</i> .....	98
<b>Gambar 4. 37</b> <i>Peta Desa Auron</i> .....	99
<b>Gambar 4. 38</b> <i>Peta Gunung Auroth</i> .....	100
<b>Gambar 4. 39</b> <i>Peta Kastil Avon</i> .....	100

<b>Gambar 4. 40</b> Posisi <i>Event</i> Baru .....	101
<b>Gambar 4. 41</b> Nama <i>Event</i> .....	101
<b>Gambar 4. 42</b> <i>Tab Graphic</i> Dalam <i>Event</i> .....	102
<b>Gambar 4. 43</b> Memulai <i>Event</i> .....	102
<b>Gambar 4. 44</b> Memulai <i>Event</i> Dialog.....	102
<b>Gambar 4. 45</b> <i>Event</i> Yang Sudah Jadi .....	103
<b>Gambar 4. 46</b> Membuat <i>Event Transfer</i> .....	104
<b>Gambar 4. 47</b> <i>Tab Trigger</i> Dalam <i>Event</i> .....	104
<b>Gambar 4. 48</b> <i>Script Editor</i> .....	105
<b>Gambar 4. 49</b> <i>Battle System Default</i> .....	105
<b>Gambar 4. 50</b> <i>Custom Battle System Side View</i> .....	106
<b>Gambar 4. 51</b> <i>Tab System</i> .....	107
<b>Gambar 4. 52</b> <i>Title Game</i> .....	107
<b>Gambar 4. 53</b> <i>Main Menu</i> .....	108
<b>Gambar 4. 54</b> <i>Menu Barang</i> .....	108
<b>Gambar 4. 55</b> <i>Menu Skill</i> .....	109
<b>Gambar 4. 56</b> <i>Menu Perlengkapan</i> .....	109
<b>Gambar 4. 57</b> <i>Menu Status</i> .....	110
<b>Gambar 4. 58</b> <i>Compress Game Data</i> .....	110
<b>Gambar 4. 59</b> Hasil File Kompresi.....	111

## INTISARI

Game pada saat ini telah menjadi hiburan bagi setiap kalangan dari yang berbasis Desktop PC, Web, dan Mobile dengan jenis yang beragam mulai game yang hanya dapat dimainkan satu orang hingga game yang dapat dimainkan beberapa orang sekaligus.

Perkembangan game itu sendiri sangat pesat di dunia terutama di Indonesia yang mayoritas penduduknya terhitung sebagai konsumen game. Di dunia, pengembangan usaha permainan menjadi hal yang menjanjikan. Di balik semua itu muncul sebuah keinginan untuk menuangkan kreativitas, inovasi dan imajinasi meskipun masih terbentur dengan masalah biaya dan tingkat kesulitan dalam membuat permainan yang cukup berkkelas.

RPG Maker VX Ace, merupakan software untuk membuat game RPG, walaupun tampilannya sederhana tetapi banyak orang yang mencarinya. Game yang akan dibuat menceritakan petualangan putri kerajaan bernama Keiko yang melarikan diri diam diam dari kerajaan karena ingin merasakan petualangan dunia luar, meskipun harus menghadapi rintangan yang banyak menghadang, dia dan kawan kawannya akhirnya berhasil menjelajahi dunia.

**Kata Kunci :** Pembuatan Game, Game Desktop, RPG Maker VX Ace.

## **ABSTRACT**

*Game at this time has become entertainment for every person from being based Desktop PC, Web, and Mobile with types ranging game that can only be played by one person to the game that can be played several people at once.*

*The development of the game itself is very rapid in the world, especially in Indonesia majority of consumers counted as a game. In the world, the development of the game becomes promising. Behind it appeared a desire to pour creativity, innovation and imagination though still collided with the problem of costs and the level of difficulty in making a game that is pretty classy.*

*RPG Maker VX Ace, is a software to create a RPG game, although it looks simple, but many people are looking for it. Games that will be created tells the adventures of royal daughter named Keiko who escaped secretly from the kingdom because he wanted to feel the adventure outside world, although it has to face many obstacles facing, he and his colleagues finally managed to explore the world.*

**Keyword :** *Create Game, Desktop Game, RPG Maker VX Ace.*