

**PEMBUATAN GAME RPG “HEROES OF HARMONY”  
MENGUNAKAN ENGINE RPG MAKER MV**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer ( S.Kom )  
Pada Program Teknik Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Nusantara PGRI Kediri



**Oleh :**

**Danang Tri Laksono**  
NPM: 18.1.03.02.0067

**FAKULTAS TEKNIK (FT)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK  
INDONESIA UN KEDIRI  
2022**

---

Skripsi oleh:

**DANANG TRI LAKSONO**  
NPM: 18.1.03.02.0067

Judul :

**PEMBUATAN GAME RPG “HEROES OF HARMONY”  
MENGUNAKAN ENGINE RPG MAKER MV**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 27 Juni 2022

Pembimbing I



**Daniel Swanjava, M. Kom**  
NIDN: 0723098303

Pembimbing II



**Resty Wulanningrum, M.Kom**  
NIDN: 0719068702

Skripsi oleh:

**DANANG TRI LAKSONO**  
NPM: 18.1.03.02.0067

Judul :

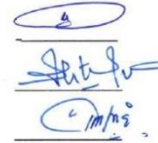
**PEMBUATAN GAME RPG "HEROES OF HARMONY"  
MENGUNAKAN ENGINE RPG MAKER MV**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Pada tanggal: 22 Juli 2022

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia penguji :

1. Ketua : Daniel Swanjaya, M. Kom
2. Penguji I : Intan Nur Farida, M.Kom
3. Penguji II : Patmi Kasih, M.Kom



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Teknik

**Dr. Survo Widodo, M.Pd**  
NIDN.0002026403

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Danang Tri Laksono  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 23 Juni 2000  
NPM : 18.1.03.02.0067  
Fak/Jur./Prodi : Fakultas Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa semua yang ditulis dalam naskah skripsi ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan menjiplak dari hasil karya orang lain, kecuali dasar teori yang saya cuplik dari referensi maupun dari bagian jurnal yang tercantum pada daftar pustaka sebagai referensi saya dalam melengkapi karya tulis ini. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya siap menerima sanksi dari Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan peraturan yang berlaku.

Kediri, 27 Juni 2022  
Yang Menyatakan

**DANANG TRI LAKSONO**  
NPM. 18.1.03.02.0067

**Motto:**

"Semakin keras kamu bekerja untuk sesuatu, semakin besar kamu merasakannya ketika mencapainya."

**Saya persembahkan karya ini untuk:**

- Persembahkan yang pertama tentu untuk Ayah dan Ibu saya tersayang yang senantiasa mensupport dan mendampingi saya setiap waktu
- Untuk orang-orang terdekat saya yang selalu memberikan masukan dan memotivasi saya untuk terus bersemangat

## **Abstrak**

**Danang Tri Laksono** Pembuatan Game Rpg “Heroes Of Harmony” Menggunakan Engine Rpg Maker Mv

Kata Kunci : Edukasi, Game, Virtual Reality, RPG Maker Mv

Perkembangan teknologi dan game saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat baik game online maupun offline. Secara umum, game adalah aplikasi yang mengubah kehidupan manusia menjadi perangkat lunak. Role-playing game (RPG) adalah game yang berisi cerita kompleks dan elemen seni role-playing yang membuat Anda merasa seperti karakter dalam game. Hal ini didasarkan pada masalah merancang dan membangun game Heroes of Harmony dengan RPG Maker MV. Metode penelitian yang digunakan untuk membuat game RPG ini adalah prototype dimana tahapan penelitian berupa perencanaan kebutuhan, proses perancangan, dan implementasi. Tahap perencanaan kebutuhan mengidentifikasi tujuan, aplikasi atau sistem dan mengidentifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan tersebut. Tahap proses desain meliputi perbaikan ketika masih ada perbedaan desain antara proses desain dan pengguna dan analisis.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan yang maha kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “**Pembuatan Game Rpg “Heroes Of Harmony” Menggunakan Engine RPG Maker Mv** Ini ditulis untuk mengerjakan skripsi untuk program Starta-1 pada Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri..

Pada kesempatan ini diucapkan banyak-banyak terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri,yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Suryo Widodo, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Teknik yang selalu memberikan dukungan moral kepada mahasiswa.
3. Ahmad Bagus Setiawan, S.T., M.M., M.Kom. Ketua Program Studi Teknik Informatika yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
4. Daniel Swanjaya, M. Kom. Selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memotivasi, mengarahkan dan memberi masukan dalam penulisan skripsi.
5. Resty Wulanningrum, M. Kom. Selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingannya.
6. Kedua orang tua saya dan keluarga besar saya atas dukungan dan doanya.

Kediri, 25 Juni 2022  
Yang Menyatakan

**DANANG TRI LAKSONO**  
NPM. 18.1.03.02.0067

## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian.....	4
G. Metode Penelitian.....	5
H. Jadwal Penelitian.....	6



I. Sistematika Penulisan Laporan .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	9
B. Kajian Pustaka.....	10
<b>BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM</b>	
A. Gambaran Umum .....	13
B. Analisis Sistem.....	13
C. Perancangan Game .....	13
1. Konsep Game .....	13
2. Genre Game.....	13
3. Menentukan Tools .....	14
4. Merancang Gameplay.....	14
5. Latar Belakang Audio.....	14
6. Diagram UML .....	14
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Implementasi game desing document (GGD).....	16
1. Implementasi High concept document .....	16
2. Implementasi Character Design Document.....	20
3. Uji coba game .....	21
4. Manual program .....	25
B. Pembahasan Game .....	25
1. Pembahasan game desain dokumen .....	25
2. Pembahasan aset grafis game .....	26

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN .....	33
B. SARAN .....	33
Daftar Pustaka .....	34
Lampiran-lampiran.....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 1 Tabel Jadwal Penelitian.....	7
4. 1 Pengetesan Black Box Testing.....	23

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. 1 Diagram Prototype .....	5
3. 1 Use Case Diagram.....	14
3. 2 Seqience Diagram Menu Continue .....	15
3. 3 Sequence Diagram Menu Option .....	15
4. 1 Tampilan Awal.....	16
4. 2 Tampilan Options.....	17
4. 3 Alur Cerita.....	18
4. 4 Tampilan Awal game .....	18
4. 5 Tampilan Tempat Game.....	19
4. 6 Tampilan Interaksi Pemain .....	20
4. 7 Tampilan Karakter Utama.....	20
4. 8 Tampilan Awal Game .....	21
4. 9 Tampilan Save Point Game.....	22
4. 10 Tampilan Battle Game .....	22
4. 11 Tampilan Interaksi Karakter .....	23
4. 12 Perkenalan Karakter Utama .....	26
4. 13 Tampilan Battle Game .....	26
4. 14 Pilihan Pada Battle .....	27
4. 15 Tampilan Attack.....	27
4. 16 Tampilan Menu Magic.....	28
4. 17 Tampilan Pilian Guard .....	28

4. 18 Tampilan Menu Item.....	29
4. 19 Tampilan Pilihan Escape.....	29
4. 20 Tampilan Awal Game .....	30
4. 21 Tampilan Menu Pengaturan Karakter .....	30
4. 22 Tampilan Background.....	31
4. 23 Tampilan Pop UP dan Button .....	31
4. 24 Tampilan Karakter .....	32
4. 25 Tampilan Pengaturan Game.....	32

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran

halaman

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu teknologi hari demi hari menunjukkan perkembangan teori-teori baru diberbagai bidang, salah satunya adalah teknologi “*game*”. (Fiqih Hana Saputri 1, Dian Pratiwi 2 2016) *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan untuk berbagai kalangan, dari yang muda hingga orang dewasa. Industri dan bisnis pengembangan *game* juga merupakan lahan basah. Terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Jepang, dan Eropa.

Di Indonesia untuk jumlah konsumsi *game*, masih terhitung tinggi, terutama *game console*. Banyak sekali perusahaan-perusahaan *game* luar yang menjual *gamenya* untuk dimainkan di Indonesia. Salah satu jenis *game* yang beredar dipasaran adalah jenis RPG (*Role Playing Game*). (Fiqih Hana Saputri 1, Dian Pratiwi 2 2016)

*Role Playing Game* (RPG) adalah *game* yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada *game* tersebut. *Game* berdasarkan *genre* RPG berlangsung dalam satu set dunia realistik dalam waktu tertentu (misalnya, di abad pertengahan, pada saat ini atau di masa depan) atau dalam dunia *imajiner* yang tidak dekat dengan kenyataan. (Fiqih Hana Saputri 1, Dian

Pratiwi 2 2016) Pemain memainkan karakter yang diwakili oleh *avatar* (paling sering dibentuk manusia) dan memecahkan berbagai *quest* sepanjang pertandingan.

Untuk setiap pertarungan di game Roro Jongrang tidak ada waktu yang ditentukan untuk mengalahkan monster jika gagal mengalahkan monster atau kehabisan waktu akan kalah. (Fiqih Hana Saputri 1, Dian Pratiwi 2 2016)

Kota Kediri terbagi menjadi 3 kecamatan. Kecamatan Pesantren, Kecamatan Kota dan Kecamatan Mojoroto. Kecamatan Mojoroto sendiri memiliki luas wilayah 24,601 Km<sup>2</sup> yang terdiri dari 14 kelurahan yaitu Kelurahan pojok, Campurejo, tamanan, banjarmlati, bandar kidul, lirboyo, bandar lor, mojoroto,sukorame, bujel, ngampel, gayam, mrican, dan Kelurahan dermo.

Di game *Roro Jongrang* ada beberapa hero dan saat memulai game karakter utama akan sendiri untuk mencari hero lain untuk memasukkan ke dalam *party* (*Party* adalah istilah yang digunakan untuk mengajak gamer lainnya masuk satu grup dengan tujuan yang sama).

Di game *The Adventure of Sachi* hanya ada bos 1 untuk menamatkan game dan level hero harus kuat untuk mengalahkan 1 bos tersebut.

Pada penelitian ini penulis mengusulkan penelitian berjudul **“PEMBUATAN GAME RPG “HEROES OF HARMONY” MENGGUNAKAN ENGINE RPG MAKER MV”** penelitian ini



bertujuan untuk membuat permainan/game Heroes of Harmony berguna mengenalkan nama-nama kelurahan yang ada diKecamatan Mojojoto,kota Kediri. Game yang akan dibuat memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan game lainnya yaitu *The Adventure of Sachi* dan *Roro Jongrang*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, dapat disusun rumusan masalahnya adalah game yang di bangun menggunakan RPG Maker MV :

1. Pertarungan melawan monster kurang menantang.
2. Saat memulai game ada 3 hero langsung dan tidak bisa mencari hero lagi dan untuk merekrut hero tidak ada syarat yang di perlukan.
3. Rata-rata hanya memiliki 1 bos saja.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dan identifikasi masalah di atas maka diperoleh rumusan masalahnya adalah Bagaimana merancang dan membangun game Heroes of Harmony menggunakan RPG Maker MV?

#### **D. Batasan Masalah**

Adanya suatu kegunaan Batasan Masalah yaitu untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah. Berikut beberapa batasan masalah tersebut :

1. Beberapa perintah di dalam game masih menggunakan bhs inggris.
2. Game heroes of harmony ini memerlukan storage hardisk sekurang-kurangnya 1 GB.
3. Game heroes of harmony ini dibuat dengan menggunakan software RPG Maker MV sebagai software utama
4. Game heroes of harmony bisa dimainkan dengan offline

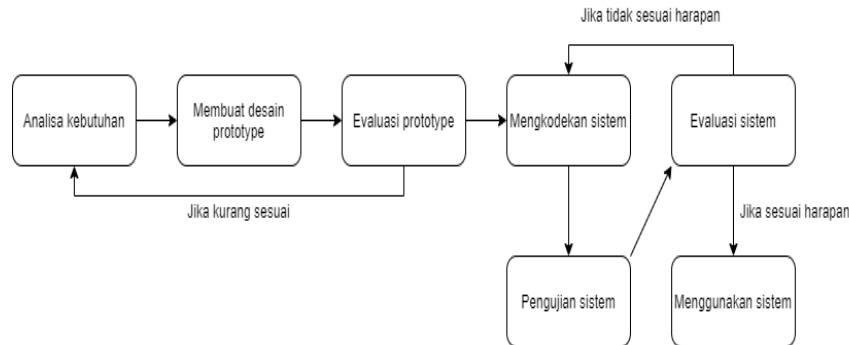
#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun game Heroes of Harmony menggunakan RPG Maker MV.

#### **F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian**

Manfaat dan kegunaan penelitian ini adalah Dengan adanya penelitian ini maka game diharapkan dapat membantu masyarakat lebih mengenal Kecamatan Mojoroto Kota Kediri.

## G. Metode Penelitian



*Gambar 1. 1 Diagram Prototype*

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat dipaparkan penjelasan metode penelitian yang dilakukan antara lain sebagai berikut :

### a) **Analisa kebutuhan**

Pada tahap ini pengembang melakukan identifikasi perangkat lunak dan semua kebutuhan sistem yang akan dibuat.

### b) **Membuat desain prototype**

Membuat rancangan sementara yang berfokus pada alur program kepada pengguna.

### c) **Evaluasi prototype**

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah model prototype sudah sesuai dengan harapan.

d) **Mengkodekan system**

Jika prototype disetujui maka akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

e) **Pengujian system**

Setelah perangkat lunak sudah siap, perangkat lunak harus melewati pengujian. Pengujian ini biasanya dilakukan dengan *White Box Testing*, *Black Box Testing*, dan lain-lain.

f) **Evaluasi sistem**

Pengguna melakukan evaluasi apakah perangkat lunak sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau tidak. Jika ya, lakukan tahap selanjutnya. Jika tidak, ulangi tahap mengkodekan sistem dan pengujian sistem.

g) **Penggunaan system**

Perangkat lunak yang telah diuji dan disetujui siap untuk digunakan.

## **H. Jadwal Penelitian**

Penelitian dan juga perancangan proyek akhir ini berlangsung selama kurang lebih 6 bulan, dengan deskripsi jadwal yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Tabel Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan ke -					
	1	2	3	4	5	6
Analisa Kebutuhan	■	■				
Membuat Prototype		■				
Evaluasi Prototype		■	■			
<b>Mengkodekan Sistem</b>			■			
Pengujian Sistem			■			
Evaluasi Sistem				■	■	
Menggunakan Sistem						■
Laporan						■

## I. Sistematika Penulisan Laporan

Skripsi ini terdiri dari 5 bab dengan pokok bahasan tiap bab sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai masalah latar belakang pembuatan game “Heroes of Harmony” yang meliputi latar belakang ,rumusan masalah,batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan

kegunaan penelitian, metode penelitian dan jadwal penelitian serta sistematika penulisan laporan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini menjabarkan tentang teori-teori yang mendukung perancangan dan pembuatan aplikasi, analisis sistem, alur data, desain arsitektur dan simulasi perhitungan.

## **BAB III ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM**

Dalam bab ini menjabarkan tentang penjelasan mengenai gambaran umum game yang dibuat, analisis sistem, dan perancangan game yang akan dibuat.

## **BAB IV HASIL DAN EVALUASI**

Dalam bab ini menjabarkan tentang penjelasan mengenai hasil dan evaluasi dari game yang akan dibuat

## **BAB V PENUTUP**

Menjabarkan kesimpulan pokok-pokok perancangan dan harapan untuk perancangan selanjutnya.