

**PEMBUATAN GAME RPG “ZEUS KING OF THE GODS”  
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

**NASKAH PUBLIKASI**



diajukan oleh

**Bimantoro**

**11.12.6141**

kepada  
**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**NASKAH PUBLIKASI**

**PEMBUATAN GAME RPG “ZEUS KING OF THE GODS”  
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

disusun oleh

**Bimantoro**

**11.12.6141**

**Dosen Pembimbing**



**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

Tanggal, 5 Desember 2015

**Ketua Jurusan  
Sistem Informasi**



**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**

**NIK. 190302029**

# PEMBUATAN GAME RPG “ZEUS KING OF THE GODS” MENGUNAKAN RPG MAKER VX

Bimantoro<sup>1)</sup>, Bayu Setiaji<sup>2)</sup>,

1) Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta

2) Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

Jl Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta Indonesia 55283

Email : bima.mantoro72@gmail.com<sup>1)</sup>, bayusetiaji@amikom.ac.id<sup>2)</sup>

*Abstract - In the current era of globalization, the manager of the gaming industry to create games more real and more exciting for the players. This makes the development of games on very fast computer. So the games not just a game to fill the empty time or just a hobby. But rather a way to boost creativity and intellectual users. Even as a job. Increasingly rapid development of the game makes the game not only intended for children, but for all ages. Types of games, especially video games are so diverse, one of which is a type games Role Playing Game, or RPG.*

*RPG type games ordinary called adventure game, which is equipped with an interesting storyline. Game Zeus: King of The Gods using RPG Maker VX Ace software and Adobe Photoshop, designed specifically for creating RPG type games with a two-dimensional display. Game Zeus: King of the Gods is an RPG type games with themes of struggle and brotherhood. Application of this game developed consists of several stages. This game is applied to desktop-based operating systems Windows. This game is played by controlling the character to browse folders, and perform fight. The development features that most affect the gameplay is the player character can learn tricks and implementation combo moves.*

**Keyword :** Game, RPG, RPG Maker VX Ace

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan game saat ini, salah satu genre permainan yang banyak diminati adalah game dengan genre RPG (Role Playing Game). Yang menarik dari permainan RPG ini adalah terdapat berbagai fitur khusus.

Game ”Zeus King of The Gods” ini terinspirasi dari cerita perang mitologi Yunani. Mitologi Yunani merupakan sekumpulan mitos dan legenda yang berasal dari Yunani Kuno dan berisi kisah-kisah mengenai dewa dan pahlawan, sifat dunia, dan asal usul serta makna dari praktik ritual orang Yunani Kuno.

Game ini menggunakan software RPG Maker VX ACE, Adobe Photoshop dan Gimp. Engine “RPG MAKER VX ACE” dengan ruby sebagai bahasa pemrogramannya karena mudah, dan mempunyai tingkat fleksibilitas yang tinggi. Game engine RPG Maker VX Ace ini mengadopsi sistem event script, dimana

event - event yang telah ditentukan didalam map dapat dimasukan script sesuai dengan kebutuhan. Pemrograman pun dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan metode event maupun mode script editor. Untuk itu dalam Penelitian ini penulis mengambil judul Pembuatan Game RPG “Zeus King Of The Gods” Menggunakan RPG Maker VX ACE.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah, “bagaimana membangun sebuah game yang menarik dengan genre RPG berjudul “Zeus King Of The Gods” menggunakan RPG MAKER VX ACE?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut:

1. Game ini memiliki 3 Stage dan 1 map utama.
2. Game ini di buat untuk dimainkan single player. Pemain bermain sebagai Zeus.
3. Game RPG ini termasuk jenis Game Petualangan.
4. Game ini ditujukan untuk pengguna di kalangan remaja umur 12 tahun sampai kalangan dewasa.
5. Game ini akan di buat dengan Software RPG MAKER VX ACE sebagai software utama.
6. Gimp dan Adobe Photoshop CS 3 sebagai software pendukung.
7. pembuatan game RPG ini meliputi pembuatan cerita (Storyboard).
8. pembuatan game RPG ini meliputi pembuatan peta game (Maps Game) dan efek dalam pertarungan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat game “Zeus : King Of The Gods” yang bermanfaat sebagai media hiburan.
2. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Starta 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan proyek khususnya game RPG

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis  
Kreatifitas penulis diasah, di kembangkan untuk menghasilkan suatu game yang dapat menghibur gamers.
2. Pemain / Gamers  
Manfaat bagi pemain adalah akan terhibur dan mengasah otak karena Game “Zeus : King Of The Gods” ini adalah media hiburan.
3. Pembaca  
Pembaca bisa memahami cara atau proses pembuatan game ini dengan software RPG MAKER VX ACE.

### 1.6 Metode Penelitian

Untuk mengunmpulkan data-data yang di butuhkan dalam pengerjaan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada saat ini, seperti memanfaatkan situs-situs web yang bersangkutan dengan game.

2. Metode Kepustakaan

Merupakan Metode yang di gunakan untuk memperoleh konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam memperoleh informasi yang di butuhkan.

### 1.7 Tinjauan Pustaka

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang telah penulis baca sebagai tinjauan pustaka.

Javad Iqbal (2014), Pembuatan Game RPG “Adventure Of Reho And Scared Water” Menggunakan RPG Maker. Game yang dibuat dengan memanfaatkan genre yang sedang berkembang yaitu RPG, menggunakan cerita original tetapi masih menggunakan karakter default.

Aris Setyo Wibowo (2013), Pembuatan Game RPG “Pitung : Batavia’s Champion” Menggunakan RPG Maker. Game yang mengangkat tema tokoh kepahlawanan di Indonesia khususnya Pitung. Menceritakan perjuangan Pitung melawan VOC di Batavia. Sehingga para pemainnya selain terhibur juga mendapatkan pengetahuan sejarah seputar tokoh pahlawan. Sedangkan game yang dibuat penulis mengangkat cerita original dan memiliki tokoh karakter legenda akan memberikan kesan tersendiri.

Raden Tito Irfan Wibisono (2014), Pembuatan Game RPG “Petualangan Gajah Mada” Menggunakan RPG Maker. Penelitian ini mengarah kepada pendidikan

tentang pengenalan salah satu tokoh sejarah terkenal di Indonesia dengan menggunakan pola khusus yaitu melalui sebuah game. Game ini menggunakan battle system lama / old school yang terkesan sederhana.

### 1.8 Landasan Teori

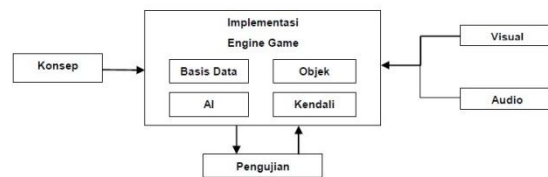
#### 1.8.1 Pengertian Game

Game adalah suatu system atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek didalam game untuk suatu tujuan tertentu. Game pada awal tahun 1970-an merupakan awal dari perkembangan game dunia, dimana game yang dibuat terdiri atas teks dan grafik standar.

Game merupakan sarana mengatasi kejenuhan sesuai melakukan aktifitas sehari – hari, terutama bagi yang bersekolah dan bekerja setiap hari. Game merupakan segala sesuatu yang bersifat menyenangkan. Oleh karena itu tak heran kalau banyak kalangan menyukainya, bergantung pada genre yang di sukai. Dengan kondisi seperti itu banyak orang berharap bisa mengembangkan game berkualitas.

#### 1.8.2 Konsep Pengembangan Game

Bagan umum dari konsep pengembangan game dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Konsep Pengembangan Game

### 2. Pembahasan

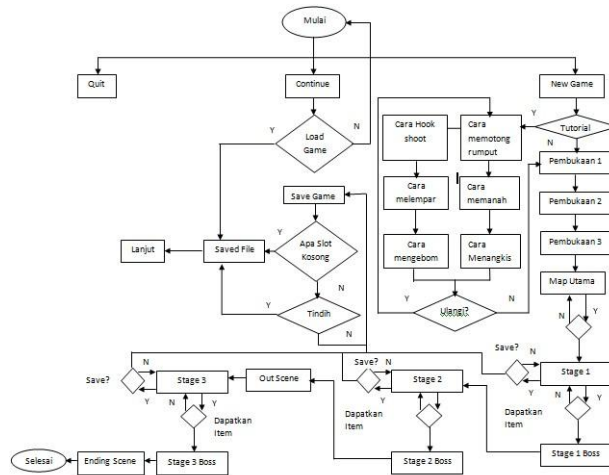
#### 2.1 Perancangan Game

##### 2.1.1 Menentukan Genre

Genre dari game “Zeus King of The Gods” adalah RPG (Role Playing Game). Pemilihan RPG karena genre tersebut sekarang sedang populer.

##### 2.1.2 Gameplay

Untuk alur dan rincian game dapat digambarkan dengan Flowchart dibawah ini.



1. Stage 1  
Untuk Storyboard Game ini merupakan petualangan Zeus.. Di stage 1 Zeus harus mendapatkan Kunci untuk bisa membebaskan Kiklops yang terjebak di gunung Othrys. Di Stage 1 Petualangan Zeus di mulai dengan memasuki gunung Olympus, di dalam gunung Olympus ini Zeus akan dihadang oleh beberapa prajurit dari Monster Kampe dari yang lemah hingga yang kuat. Selain itu Zeus akan di bingungkan dengan misi yang ada di gunung Olympus ini. Di stage ini akan ada 2 bagian stage yang harus di selesaikan dan di setiap bagian pemain bisa menyimpan permainannya.
2. Stage 2  
Setelah mendapatkan Kunci dari Gunung Olympus, Zeus harus menemukan Kiklops dipenjara untuk mendapatkan senjata yaitu Thunderbolt. Namun senjata tersebut disimpan oleh Atlas disuatu tempat yang dihuni oleh para Titan. Mengetahui tempatnya dikunjungi oleh seorang Dewa, para Titan yang berada di gunung Othrys memberikan perlawanan kepada Zeus. Meskipun mereka sebenarnya dipihak yang sama tapi Zeus harus melewati para Titan dan Atlas untuk mendapatkan Senjata yaitu Thunderbolt.
3. Stage 3  
Setelah menemukan kunci dan mendapatkan senjata yang disimpan dari masing – masing pemiliknya, Zeus menuju Tartaros tempat tinggal Kronos. Zeus harus melewati para titan yang ada di tempat tersebut hingga akhirnya dapat mencapai tempat persembunyian Kronos. Zeus harus mengalahkan Kronos namun tampaknya Zeus tidak kuat melawann Kronos, muncullah Poseidon ikut menahan Kronos dengan trisulanya sehingga Kronos tak bisa bergerak. Dan dengan item yang telah dikumpulkan selama perjalanan dan juga memanfaatkan kekuatan dari Thunderbolt. Pemain dapat menyimpan permainan disetiap stage.

### 2.1.3 Desain Karakter Dokumen

#### 2.1.3.1 Desain Karakter dan Sprite

Pembuatan desain karakter dan sprite dari game “Zeus King Of The Gods” dilakukan dengan mengumpulkan bahan dari generator dan internet kemudian diedit kembali menggunakan Adobe Photoshop yang kemudian diimpor ke aplikasi RPG Maker VX ACE. Berikut adalah spesifikasi dari sprite: resolusi 300x400, tipe gambar PNG, jumlah gambar dalam satu sprite ada 12.

### 2.1.4 Keseluruhan Desain Dokumen

#### 2.1.4.1 Desain Grafis

Sketsa Desain latar belakang yang menjadi daerah yang dijelajahi dibuat menggunakan tool Gimp dan Adobe Photoshop.

#### 2.1.4.2 Desain Audio

Berikut merupakan desain audio yang digunakan dalam game RPG “Zeus King Of The Gods”.

**Tabel 1. Desain Audio**

BGM	Judul
Main Menu	Heart of courage
Map Utama	RPG Maker VX dungeon 1
Stage 1	RPG Maker VX dungeon 2
Stage 2	RPG Maker VX dungeon 3
Stage 3	RPG Maker VX dungeon 5
Stage 1 Boss	Black Flag - Colossal Clash
Stage 2 Boss	Colossal Danger
Stage 3 Boss	Gothic Storm - Colossal Revenge
Intro 1	The British Music Maestro - The Arrival Of The Colossal
Intro 2	Epic Chinese battle music - The Forbidden City
Intro 3	Jonas West - Epic China

### 2.1.5 Perancangan Interface / Antar Muka



**Gambar 2 Interface**

### 3. Penutup

#### 3.1 Kesimpulan

Setelah penelitian dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan Parallax Mapping terkesan lebih menarik dari pada pembuatan map sebelumnya yang monoton.
2. Penggunaan Real Time Battle System memberikan kesan lebih menarik pada saat dimainkan.

3. Tool RPG maker VX ACE sangat membantu dalam mengembangkan game RPG 2D.
4. Game yang dibuat dapat berjalan dengan lancar dan dapat digunakan dengan mudah.

### 3.2 Saran

Saran pengembangan game untuk penelitian berikutnya adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan tampilan yang lebih berkualitas agar memberikan kesan sempurna.
2. Pengembangan game menggunakan versi RPG Maker MV untuk android karena banyak kalangan sekarang yang menggunakan android.
3. Penggunaan battle system lain agar memberikan kesan berbeda dalam memainkan permainan jenis RPG.
4. Masih banyak efek – efek yang dapat digunakan dalam pembuatan game menggunakan RPG Maker VX Ace.
5. Mengembangkan action event yang lebih beragam untuk setiap quest sehingga menambah daya tarik pengguna.

### Daftar Pustaka

- [1] Jasson, 2009. Role Playing Game (RPG) Maker. CV ANDI OFFSET, Yogyakarta, Hal 2
- [2] Nanda Prasetio 2014, Asyiknya membuat Game 2D dengan GameMaker 8.1. PT Elex Media Komputindo
- [3] Anggra, 2008 Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta Gava Media
- [4] Jason, Role Playing Game (RPG) Maker. (Yogyakarta: CV ANDY OFSET, 2009)
- [5] Wahana Komputer, 2013 Membuat game RPG dengan RPG Maker. CV Andi OFFSET, Yogyakarta, Hal 2
- [6] Jason, Role Playing Game (RPG) Maker. (Yogyakarta: CV ANDY OFSET, 2009), Hal 31
- [7] Ivan C.Sibero. 2009. Langkah Mudah membuat game 3d, MediaKom Yogyakarta, Hal 22
- [8] Adams, Ernest; Rollings, Andrew (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on game design New Riders Publishing.
- [9] General books,2011,  
[https://books.google.co.id/books?id=gY4KywAACAAJ&dq=perang+titanomakhia&hl=id&sa=X&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books?id=gY4KywAACAAJ&dq=perang+titanomakhia&hl=id&sa=X&redir_esc=y) (diakses 6 Mei 2015,jam 13.40)
- [10] Helmut Hampton,2013.  
[https://www.youtube.com/results?search\\_query=colossal+music](https://www.youtube.com/results?search_query=colossal+music) (diakses 10 Juni 2015,jam 15.25)
- [11] Moghunter,2007.atelierrgss.com/RGSS/RGSS\_VX\_ACE.html (diakses 15 Juni 2015,jam 11.30)

### Biodata Penulis

**Bimantoro**, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2016.

**Bayu Setiaji, M.Kom** , Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta, Memperoleh gelar Magister Teknik Informatika (M.Kom) di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Saat ini menjadi Dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta.