

# **GAME RPG “TRUE DESTINY” MENGGUNAKAN APLIKASI RPG MAKER VX**

*(RPG Game “True Destiny” Using RPG Maker VX Application)*

**Erwin\*, Florensa Rosani Purba\*\***

**Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Jurusan Teknik Informatika  
Universitas Kristen Krida Wacana – Jakarta  
\*erwin\_arcobaleno@yahoo.com, \*\*frpnop@yahoo.com**

## **Abstrak**

Banyak generasi muda berinovasi dalam pembuatan *game* untuk merancang *game* yang baru, bahkan ada yang membentuk komunitas *game* untuk berbagi pengetahuan dan menyalurkan ide – ide cerita yang baru. Namun, di balik keinginan untuk membuat *game*, sering terjadi kendala, seperti masalah ilmu, biaya, dan tingkat kesulitan pembuatan *game* yang memang cukup tinggi, yang tidak dapat dihindari, sedangkan kreativitas, inovasi, dan imajinasi yang dimiliki tidak kalah dengan pengembang *game* luar negeri.

**Kata Kunci:** RPG MAKER VX, *game* RPG

## **Abstract**

*Many young generations create innovations by designing new games. Some are involved in game communities to share knowledge and ideas. Despite the interests to create new games, there are challenges such as limited knowledge, costs and other difficulties involved in developing games. Their creativity, innovation, and imagination are in fact comparable to those of foreign game developers.*

**Keywords:** RPG MAKER VX, *game* RPG

**Tanggal Terima Naskah : 24 Mei 2013**  
**Tanggal Persetujuan Naskah : 17 Juni 2013**

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi berkembang dengan pesat, khususnya di bidang multimedia. Salah satu multimedia yang banyak diminati masyarakat adalah *game*, dimana hampir semua kalangan remaja bahkan orang dewasa pun menyukai *game* untuk melepas kejenuhan beraktivitas. Sumber daya manusia ikut menyesuaikan perkembangan teknologi informasi, khususnya di bidang multimedia. Banyak generasi muda berinovasi dalam pembuatan *game* untuk menciptakan *game* yang baru bahkan ada yang membentuk komunitas *game* untuk berbagi pengetahuan dan menyalurkan ide – ide cerita yang baru. Namun, di balik keinginan membuat *game* sering terjadi kendala seperti masalah ilmu, biaya, dan tingkat kesulitan pembuatan *game* yang memang cukup tinggi, yang tidak

dapat dihindari, sedangkan kreativitas, inovasi, dan imajinasi yang dimiliki tidak kalah dengan pengembang *game* luar negeri.

*Role Playing Game* (RPG) adalah salah satu jenis *game* pilihan karena berisi unsur-unsur cerita yang kompleks serta seni peran yang membuat *user* merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam *game* tersebut. “*True Destiny*” merupakan *game* berjenis RPG dimana dalam *game* ini dapat dikembangkan karakter mulai dari awal sampai menjadi seorang pahlawan. Oleh karena itu, *game* RPG mempunyai daya tarik tersendiri. Hal ini dapat dibuktikan dari penjualan perangkat lunak RPG yang menembus angka jutaan *dollar*, seperti *Final Fantasy Series*, *Digimon World Series*, dan lain – lain.

## 1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari pembuatan *game* “*True Destiny*” menggunakan RPG *Maker VX* adalah menambah variasi pembuatan *game*, khususnya *game* RPG, menggunakan perangkat lunak RPG *Maker VX* sebagai RPG *Editor Engine* dalam pembuatan sebuah *game* berjenis RPG yang diperuntukkan untuk usia 15 tahun ke atas.

Manfaat yang diperoleh melalui pembuatan *game* “*True Destiny*” dengan RPG *Maker VX* adalah:

- Sebagai referensi para *gamer* untuk belajar membuat *game* RPG menggunakan aplikasi RPG *Maker VX*.
- Meningkatkan daya imajinasi, konsentrasi, kreatifitas para pemain, sarana melatih kepekaan, *problem solving*, dan menuntut berpikir logis.

## 1.3 Ruang Lingkup

Dalam pembuatan *game* “*True Destiny*” tidak seluruh *tools* dalam RPG *Maker VX* digunakan dalam pembuatan jenis *game* RPG. *Game Tools* yang digunakan dalam pembuatan *game* “*True Destiny*” meliputi alur cerita (*Storyline*), peta *game*, musik, efek suara, dan hal-hal yang berkaitan dengan *game*, serta *dual language* dimana *user* dapat memilih bahasa Inggris atau Indonesia.

## 1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan *game* “*True Destiny*” menggunakan RPG *Maker VX* adalah:

- 1) *Studi Pustaka*  
Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku, atau diktat, serta sumber lainnya yang berkaitan dengan pembuatan *game* RPG untuk dijadikan referensi.
- 2) *Implementasi Rancangan*  
Rancangan yang telah selesai, dibuat ke dalam kode program aplikasi RPG *Maker VX*.
- 3) *Testing Program*  
Melakukan uji coba berulang – ulang untuk mengetahui apakah aplikasi *game* ini berjalan dengan baik dan benar.

## 2 GAME

### 2.1 Konsep Dasar Game

Teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisis interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi

yang rasional. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi “Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi [1]”.

Menurut Agustinus Nilwan, *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game* atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan [2].

Animasi dapat dibuat dengan tiga teknik berbeda, yaitu *image*, *xoring*, dan *make*. Dalam pergerakannya dapat bertipe *object sprite* atau *object frame*. Animasi juga dapat dibedakan atas metode animasi yang digunakan antara animasi *frame*, *blitting*, dan *real time*. Walaupun terbagi atas berbagai definisi berbeda, tetapi dalam praktiknya teori-teori tersebut dapat digabungkan atau saling berhubungan sehingga tidak murni digunakan tersendiri. Macam-macam animasi yang digunakan dalam membuat sebuah *game* adalah sebagai berikut:

- 1) Animasi dengan Teknik *Image*  
Animasi dengan teknik ini menyimpan *image* sebagai sebuah *sprite* dalam memori yang kemudian akan ditampilkan di *background*-nya. Dalam teknik ini, animasi yang disimpan harus berlatar belakang sesuai *background*-nya. Animasi dengan teknik ini biasanya sulit dalam pembuatan gambarnya, sebab harus banyak melakukan penyamaan posisi. Namun, teknik ini mudah dalam hal memainkan animasinya.
- 2) Animasi dengan Teknik *Xoring*  
Teknik ini adalah teknik animasi yang mudah dan sederhana, sebab selain gambarnya satu *sprite*, cara menampilkannya juga jauh lebih mudah dibandingkan dengan teknik sebelumnya. Pembuatan gambarnya sangat mudah, sebab yang dibuat adalah *sprite*-nya saja dan tidak perlu menyamakan dengan *background*-nya. Kelemahan dari teknik ini adalah memiliki efek buruk, yaitu tembus pandang dan mengganti warna *sprite*, sehingga hal ini tidak baik digunakan dalam animasi yang *background*-nya bergambar.
- 3) Animasi dengan Teknik *Make*  
Animasi dengan teknik ini biasanya digunakan untuk animasi umum, tapi biasanya digunakan untuk proses pembuatan animasi. Animasi dengan teknik ini memiliki *sprite* yang terus-menerus digeneralisasi oleh program, kemudian ditampilkan dengan perhitungan tertentu. Animasi ini biasanya dilakukan oleh 3D *modelling* dan *shading software*, seperti AutoCad, 3D *Studio*, Presidio 3D *Workshop*, dan lain-lain. Operasi tersebut haruslah di-*generate* secara langsung dengan perhitungan sehingga saat pembuatan hampir bersamaan dengan saat menampilkannya.
- 4) Animasi dengan Tipe *Object Sprite*  
Animasi ini menggunakan *sprite* sebagai pemeran utama sedangkan *object* lainnya hanya *background* diam. Prosesnya adalah membuat gambar *sprite* dengan latar belakang warna hitam, kemudian dibuat juga *sprite* yang sama tetapi berwarna hitam dan latar belakangnya adalah warna tertinggi, kemudian ditempatkan dengan pertama-tama menyimpan *background*, yang akan ditimpa oleh *sprite* dan ditempatkan *sprite* dengan *Xor* dan ditimpa dengan warna tertinggi secara *Xor*.
- 5) Animasi dengan Tipe *Object Frame*  
Animasi ini menitikberatkan animasi yang dimainkan hanya pada *sprite object*-nya saja, akan tetapi seluruh *background*-nya juga seolah-olah ikut digerakkan.

- 6) Metode Animasi *frame*  
Metode ini adalah metode animasi yang mendukung tipe *object frame*. Karena metode animasi dengan metode *full-screen*, maka *frame* yang tampil haruslah disiapkan terlebih dahulu dalam beberapa *page* sebelumnya. Oleh karena itu, pengambilan gambarnya haruslah sangat cepat, sehingga tidak menjadikan animasi lambat dan tersendat.
- 7) Metode Animasi *BitBl*  
Metode animasi ini biasanya disebut *sprite animation*, *array animation*, *blocked animation*, *partial screen animation*, *snapshot animation*, atau *arcade animation*. Prinsip dari metode ini adalah menyimpan *image* dan memainkan animasinya dalam bentuk satu atau beberapa *sprite* kecil.
- 8) Metode Animasi *Real-Time*  
Dalam metode ini biasanya semua animasi yang sedang tampil atau yang akan dibuat dilakukan bersama sehingga tidak perlu disiapkan terlebih dahulu. Karena animasi ini lambat dan tersendat maka animasi dengan metode ini akan bagus jika pergerakan yang dilakukan tidak diketahui sebelumnya dan tiba-tiba muncul.

## 2.2 Elemen Pokok Game

Setiap *game* mempunyai ciri khas dari masing-masing pembentuk *game* tersebut menjadi sebuah *game* yang unik dan mudah diingat masyarakat. Sebagai contoh, Mario Bros, hampir semua pemain *game* akan mengenali bahwa seseorang sedang memainkan *game* tersebut hanya dengan mendengarkan lagu temanya. Namun, setiap *game* memiliki elemen-elemen penting yang membangun *game* tersebut menjadi sebuah *game*, bukan sekedar perangkat lunak (*software*) biasa. Sebagian *game* yang diproduksi pada saat ini memiliki semua elemen-elemen tersebut [3].

Fungsi tampilan dari berbagai *game* ada yang serupa atau mirip satu sama lain, baik fungsi maupun bentuknya. Walaupun jenis *game* atau *genre* satu sama lain berbeda, namun elemen setiap *game* tetap memiliki fungsi dan maksud yang sama. Sama halnya dengan buku, apapun jenisnya buku tersebut tetap memiliki judul, kata pengantar, nomor halaman, dan sebagainya [4]. Berikut adalah keterangan berbagai elemen-elemen yang ada dalam sebuah *game*, yang terdiri atas [5]:

- 1) *Title* (Judul)  
Judul adalah elemen penting dalam pengembangan sebuah *game*. Membuat sebuah judul *game* harus penuh pertimbangan karena judul *game* yang baik harus singkat namun menyiratkan cerita di *game* tersebut.
- 2) *Title Screen* (Layar Judul)  
Judul merupakan hal yang penting, akan tetapi untuk membuat judul lebih menarik adalah tampilan grafis yang sesuai dengan judul *game* tersebut. Pada *game* masa kini, sebelum *title screen* muncul terkadang sudah ada beberapa animasi pembuka yang muncul.
- 3) *Credits* (Daftar Nama Individu yang Terlibat)  
Pada *game* masa kini *credits* berisikan banyak individu yang terlibat, dimulai dari *designer*, *programmer*, *sound engineer*, *two dimension and three dimension artist*, dan sebagainya. Maksud dari *credits* adalah menunjukkan penghargaan atau ucapan rasa terima kasih kepada pihak yang membantu dalam pengembangan *game* tersebut.
- 4) *Cutscene/Intro* (Pengenalan Cerita)  
Tujuan dari *cutscene/intro* adalah untuk membuka awal perkenalan sebelum pemain memulai *game*. Hal ini menjadi penting di dalam alur cerita *game* maupun suatu transisi antara tingkat satu dengan tingkat selanjutnya. Dengan adanya *cutscene/intro* ini, pemain secara perlahan akan masuk ke alur permainan atau menuju bagian selanjutnya dari *game*.

- 5) *Control Panel*  
*Control panel* merupakan bagian yang tidak kalah pentingnya dimana pemain dapat mengatur permainan. Sebagai contoh, memulai *game* baru (*New Game*), menghentikan sementara *game* (*Pause*), mengulangi *game*, menyimpan *game* (*Save*), dan sebagainya.
- 6) *User Interface* (Antarmuka)  
 Berbeda dengan *control panel* yang hanya aktif ketika dibutuhkan, *user interface* tetap aktif selama pemain memainkan *game* dan tidak hanya tampilan pada layar, *keyboard* dan *mouse* yang digunakan adalah *user interface*. Untuk layar maka *user interface* adalah simbol atau tampilan khusus yang membantu pemain memainkan *game*.
- 7) *Help or Tutorial* (Bantuan)  
 Tidak semua *game* dapat dimengerti dengan cepat oleh pemain *game* tersebut. Untuk itulah elemen *help* ini menjadi salah satu elemen yang cukup penting. Di dalam *help* ini semua instruksi yang bisa membantu pemakai ditampilkan dengan cepat dan sederhana sehingga mudah dipahami dan dapat langsung digunakan.
- 8) *Mouse Pointer* (Penunjuk *Mouse*)  
 Bentuk *pointer mouse* bisa bervariasi sesuai dengan tema dari *game* yang dibuat. Terkadang bentuk *pointer* bisa berubah jika menyentuh area tertentu di dalam *game*.
- 9) *Music and Sound* (Musik dan Efek Suara)  
 Semua jenis *game* saat ini dilengkapi musik dan suara yang cocok dengan tema dari *game* yang akan dikembangkan. Namun, jika *game* yang dikembangkan tidak memiliki suara dan musik akan mengurangi daya tarik atau peminat yang ingin memainkan *game* tersebut.
- 10) *Art* (Seni)  
 Pada dasarnya *game* yang baik dihasilkan dari gambar yang memang memiliki seni yang baik pula. Terkadang *game* yang alur permainannya kurang baik dapat tertutupi sebagian oleh tampilan grafis yang bagus. Gambar juga memegang peranan penting dalam elemen *game* yang akan dikembangkan.
- 11) *Storyline* (Cerita)  
 Alur cerita tidak digunakan pada semua *game*, hanya jenis *game* tertentu yang menggunakan alur cerita, misalnya *adventure game*, *RPG game*, *Real Time Strategy* (*RTS*) *game*, dan *action game*.
- 12) *Playability* (Kemampuan untuk Dimainkan)  
*Game* yang dikembangkan harus mampu dimainkan oleh seorang pemain pemula, dalam arti cukup mudah dan cepat dimengerti..
- 13) *Levels* (Tingkatan)  
 Hampir setiap *game* memiliki beberapa *level* untuk dimainkan agar pada tahap awal pemain bisa menguasai permainan dengan baik. Pada tingkat selanjutnya pemain tidak akan merasa bosan karena tantangan akan meningkat.
- 14) *Demo*  
 Pada dasarnya *game* muncul dengan *mode demo* terlebih dahulu sehingga bisa dimainkan sebelum *software* aslinya muncul di pasaran. Memang tidak semua *game* menyediakan *demo game*, tetapi keuntungan promosi bisa didapatkan dengan menyediakan *demo game*.
- 15) *Invincible Mode* (*Mode* Tak Terkalahkan)  
*Mode* tak terkalahkan ini bertujuan untuk pemeriksaan dari *game* itu sendiri. Pada *mode* ini, beberapa pihak diizinkan untuk menjalankan *game* dalam bentuk *invincible mode* dimana karakter *game* pemain tidak bisa kalah atau mati.
- 16) *Exit Screen* (Layar Keluar)  
 Layar keluar ini merupakan elemen penting dalam pengembangan *game*. *Game* yang baik biasanya memiliki *exit screen* pada *game* yang dikembangkan.

17) Dokumentasi

*Game* yang baik adalah *game* yang mempunyai dokumentasi yang cukup. Dokumentasi ini ditujukan kepada para pemain.

18) *Copyright* (Hak Cipta)

Hal paling penting dalam pengembangan sebuah perangkat lunak *game* ini adalah hak cipta yang diberikan oleh pembuat *game*. Hal ini untuk mencegah masalah yang berkaitan dengan hak cipta di masa depan.

19) *Setup* (Pemasangan/*install*)

Sudah menjadi kewajiban bagi pembuat perangkat lunak untuk membuat *game* dalam bentuk *setup*. Dengan program ini maka *game* akan dikompilasi terlebih dahulu.

### 3 PERANCANGAN

#### 3.1 *Storyboard*

Dalam pembuatan sebuah *game*, *storyboard* merupakan elemen terpenting, karena tanpa ada sebuah cerita maka *game* yang dibuat tidak akan mempunyai makna dan tujuan. Berikut ini adalah latar belakang cerita *game* “*True Destiny*”.

Sihir dan kekuatan jiwa atau biasa disebut *soul* merupakan kekuatan tersembunyi yang dimiliki setiap manusia. Pada zaman dahulu kala kemampuan seperti ini hanya dimiliki sebagian orang saja dan digunakan untuk membantu sesama manusia. Di sisi lain manusia juga mempunyai sifat serakah, dendam, sombong, iri hati, dan lain – lain, akan tetapi sifat tersebut diimbangi dengan sisi baik manusia yang pada akhirnya menciptakan suatu keseimbangan dunia. Seiring dengan kemajuan zaman, sihir mulai disalahgunakan untuk kejahatan. Hal ini terus-menerus terjadi selama beratus-ratus tahun sehingga keseimbangan dunia menjadi kacau. Energi – energi negatif semakin besar dan mendominasi dunia, makhluk – makhluk dari dunia lainpun menjadi semakin kuat karena energi negatif yang semakin membesar. Raja Iblis Luciel yang merupakan dewa kegelapan melihat hal ini dan berpikir untuk memusnahkan bangsa manusia serta membuat iblis menjadi penguasa dunia manusia. Namun, keinginan sang raja iblis tersebut ditentang oleh empat dewa yang mempunyai kedudukan yang sama dengan Luciel, yaitu Ifneel, Shifa, Raitei, dan Behemoth yang mempercayakan nasib dunia pada manusia. Ifneel merupakan salah satu dewa yang bersikeras untuk mempercayakan dunia kepada manusia karena Ifneel percaya masih banyak manusia yang mempunyai sisi baik. Akhirnya Luciel pun mengalah dan setuju dengan keputusan untuk tetap membiarkan manusia walaupun kenyataannya Luciel tetap berambisi untuk menguasai dunia manusia. Hal tersebut disadari oleh Ifneel dan dia percaya suatu saat Luciel akan bertindak untuk mewujudkan ambisinya. Akan tetapi ambisi Luciel tidak dapat dihindari karena Luciel menjadi bertambah kuat dengan menghisap energi negatif yang diperoleh dari dunia manusia. Melihat hal itu, Ifneel dan Shifa bekerja sama untuk menghentikan ambisi Luciel. Namun, kekuatan Luciel sudah melebihi kekuatan Ifneel dan mulai menghancurkan siapa saja yang menghalangi ambisinya. Kekalahan tersebut tidak membuat Ifneel dan ketiga dewa tersebut menyerah. Mereka akhirnya membuat keputusan untuk mewariskan kekuatan yang tersisa kepada manusia untuk mengalahkan Luciel karena mereka percaya kebaikan dan harapan merupakan kekuatan yang tidak terbatas yang ada pada diri manusia.

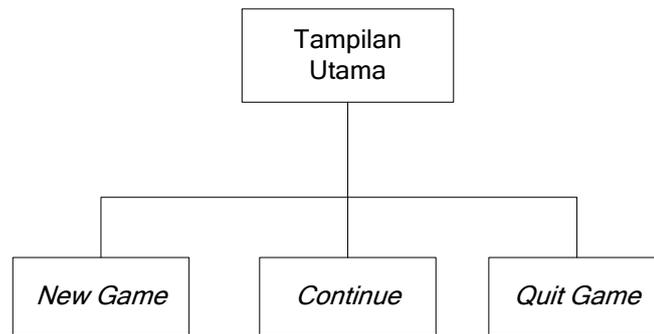
#### 3.2 Hirarki

##### 3.2.1 Hirarki Tampilan Awal

Gambar 1 merupakan gambar hirarki tampilan awal pada *game* “*True Destiny*”, yang berisi:

- 1) *New game* untuk memulai *game* yang baru

- 2) *Continue* untuk melanjutkan permainan
- 3) *Quit Game* untuk keluar dari *game*.

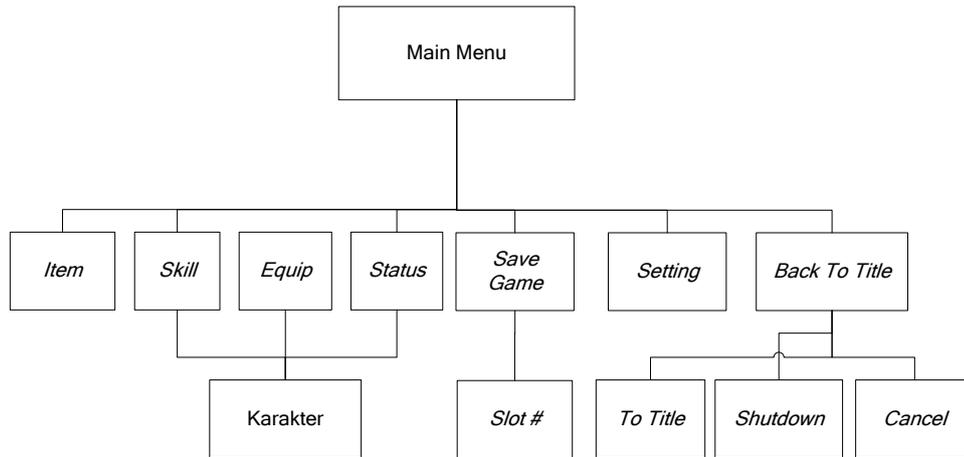


Gambar 1. Hirarki tampilan awal

### 3.2.2 Hirarki Main Menu

Gambar 2 merupakan hirarki *main menu* yang akan selalu dijumpai *user* dalam memainkan *game* “True Destiny”, yang berisi:

- 1) *Item*  
Fitur ini berisi segala jenis *item* mulai dari baju, senjata, aksesoris, dan lain – lain beserta penjelasan dan kegunaan *item* tersebut yang dapat membantu *player* menyelesaikan permainan.
- 2) *Skill*  
Fitur ini merupakan tempat *skill*/jurus yang biasa digunakan dalam *battle* dan juga digunakan dalam keadaan biasa, berisi nama jurus, keterangan jurus, *magic power* yang dibutuhkan untuk mengeluarkan *skill*. Setelah *skill* dipilih, program akan mengarahkan pemain untuk memilih karakter mana yang ingin dilihat *skill* yang telah diperoleh.
- 3) *Equip*  
*Equip* merupakan fitur yang menunjang proses permainan, terutama di dalam *battle* agar status karakter menjadi meningkat. Setelah memilih fitur *equip* dilanjutkan dengan memilih karakter yang mau diubah atau ditambahkan, seperti baju, senjata, dan aksesoris yang terhubung dengan fitur *item*
- 4) *Status*  
Merupakan fitur untuk melihat keadaan karakter dari nama karakter, *Health Point*, *Magic power*, *equip* yang dipakai, dan *experience*.
- 5) *Save game*  
Merupakan fitur untuk menyimpan permainan, yang terdiri atas beberapa *slot game* yang disiapkan agar *player* dapat melanjutkan permainan.
- 6) *Back to Title*  
Merupakan fitur yang terdiri dari tiga jenis, yaitu:
  - *To Title* → fitur untuk kembali ke *Main Menu*
  - *Shutdown* → fitur untuk menutup *game*
  - *Cancel* → membatalkan fitur *back to title*.
- 7) *Setting*  
Merupakan fitur untuk pengaturan *game* untuk membuat *user* menjadi nyaman, meliputi pengaturan *sound* (BGM, BGS, SFX, *Window color*, *Dash Animation*).



Gambar 2. Hirarki main menu

### 3.2.3 Hirarki Battle System

Gambar 3 adalah Hirarki *Battle System* yang merupakan hal terpenting di dalam *game* RPG yang berisi:

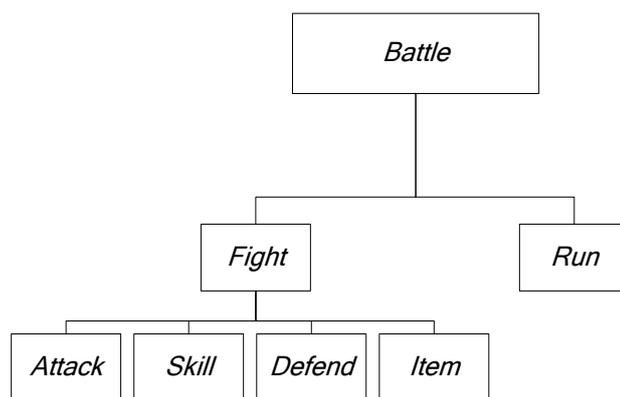
1) *Fight*

*Fight* merupakan fitur untuk menjalankan *battle system*, yang terdiri atas empat jenis, yaitu:

- a) *Attack*, fungsi untuk menyerang musuh.
- b) *Skill*, fungsi untuk menyerang musuh dengan menggunakan *skill* yang menghabiskan *magic power*.
- c) *Defend*, fungsi bertahan untuk mengurangi luka yang diakibatkan serangan dari musuh.
- d) *Item*, fungsi untuk memanggil fitur *item* yang dapat dipakai selama *battle* berlangsung.

2) *Run*

Fitur untuk lari atau menghindari *battle* dengan musuh. Fitur ini tidak selalu bisa digunakan di beberapa kejadian tertentu.



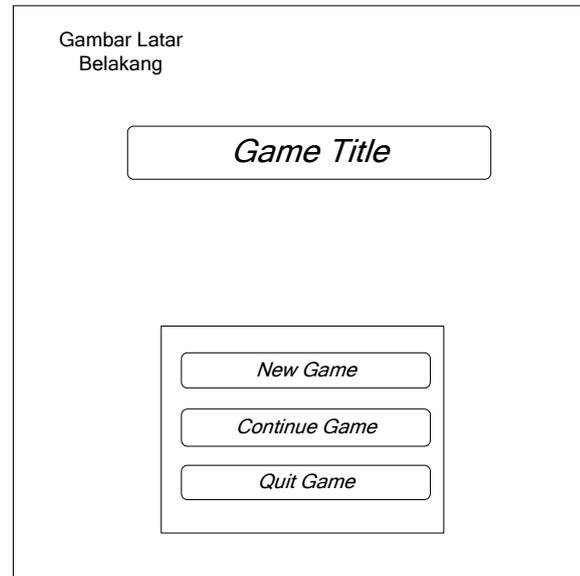
Gambar 3. Hirarki battle system

### 3.3 Perancangan Game

#### 3.3.1 Perancangan Tampilan Awal

Pada rancangan Gambar 4 terdapat beberapa bagian, yaitu:

- Judul permainan
- Tombol *New Game* untuk memulai permainan dari awal
- Tombol *Continue Game* untuk membuka kembali permainan yang sudah disimpan
- Tombol *Quit Game* untuk keluar dari game
- Gambar Latar belakang.

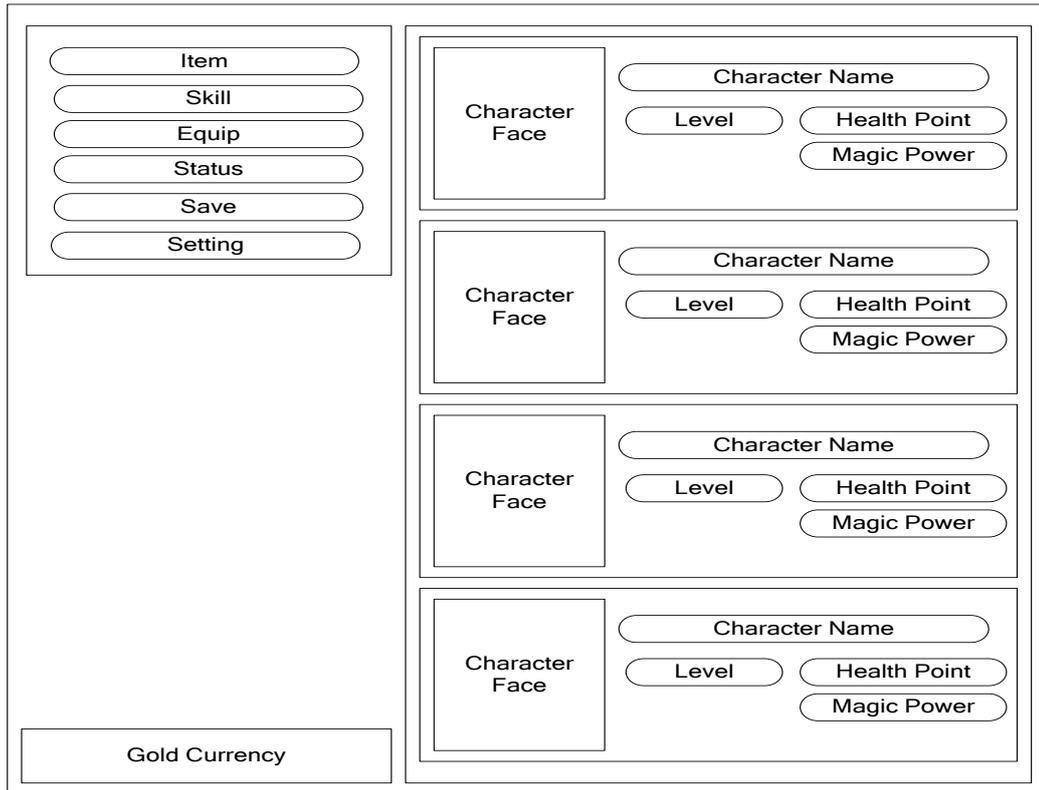


Gambar 4. Rancangan tampilan awal

#### 3.3.2 Rancangan Tampilan Menu Utama

Rancangan Gambar 5 merupakan tampilan menu untuk pemain yang berisi:

- Tombol *Item* yang berisi barang – barang seperti obat – obatan
- Tombol *Skill* yang berisi tentang jurus - jurus yang sudah dipelajari
- Tombol *Equip* yang berisi tentang peralatan, seperti pedang dan baju
- Tombol *Status* berisi tentang status karakter
- Tombol *Save* untuk menyimpan game
- Foto karakter yang berisi foto dan status karakter secara umum, yang terdiri dari *level*, *Health Point*, *Magic Power*, dan nama karakter

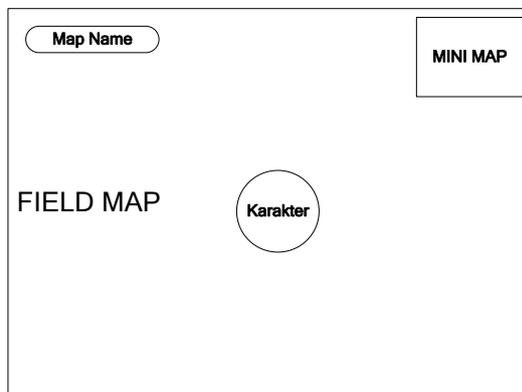


Gambar 5. Rancangan tampilan menu

### 3.3.3 Rancangan Tampilan Map

Gambar 6 merupakan tampilan rancangan *map*, yang terdiri dari empat jenis komponen, yaitu:

- 1) *Map Name*, yang berfungsi agar *user* mengetahui nama tempat yang dikunjungi.
- 2) Karakter merupakan tampilan *sprite* karakter yang biasanya terletak di tengah – tengah *map*.
- 3) *Mini Map* merupakan fitur untuk membantu pemain melihat *map* dengan skala yang kecil.
- 4) *Field Map* merupakan tampilan bentuk *map* yang berfungsi untuk menggambarkan keberadaan pemain, misalnya seperti di dalam kota atau di gunung.



Gambar 6. Rancangan tampilan map

#### 4. IMPLEMENTASI

Tampilan layar *game* “True Destiny” dimulai dari tampilan menu awal yang diantaranya berisi:

1) Tampilan Layar Awal

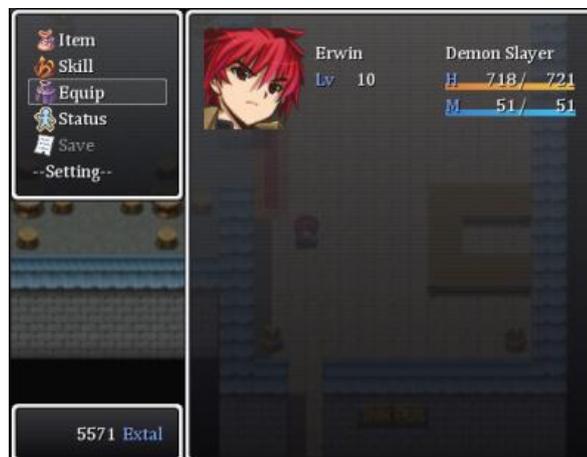
Gambar 7 merupakan tampilan awal *game* “True Destiny”, yang terdiri atas tiga pilihan yang dapat dipilih, yaitu *New Game* untuk memulai *game* dari awal, *Continue* untuk melanjutkan permainan, dan *Exit Game* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 7. Tampilan layar awal

2) Tampilan Menu

Berikut ini adalah tampilan Menu dalam *game* yang akan membantu *user* dalam menyelesaikan permainan ini:



Gambar 8. Tampilan menu

Gambar 8 merupakan tampilan menu *game* “True Destiny” yang berisi informasi, seperti *item*, *skill*, *equip*, *status*, *save*, *gold*, *interface karakter*, dan juga *setting*.

3) Tampilan Map

*Map*/latar tempat merupakan bagian terpenting dalam sebuah *game* karena dengan adanya *map*, *user* dapat mengetahui dimana karakter berada dan sebagai identitas suatu tempat, seperti kota, goa, dan lain – lain.



Gambar 9. Tampilan *map*

Gambar 9 merupakan tampilan karakter yang sedang berada di *map*. Di dalam *map* tersebut terdapat lokasi karakter berada, tampilan tempat, dan juga *minimap*. *Minimap* tidak selalu ditampilkan hanya beberapa *map* saja.

4) Tampilan *Battle Interface*

*Battle*/pertarungan merupakan fitur khas sebuah *game* RPG dimana karakter akan bertemu dengan musuh – musuh dan juga bos – bos yang akan menjadi tantangan dalam menyelesaikan cerita *game* ini. Gambar 10 merupakan tampilan *battle* yang ada di *game* “*True Destiny*” dan merupakan bagian yang terpenting untuk menyelesaikan permainan ini, serta menjadi tingkat kesulitan dari permainan karena *user* akan selalu bertarung dengan monster – monster, baik musuh biasa maupun bos yang berhubungan dengan jalannya cerita.



Gambar 10. Tampilan *battle*

5) **Evaluasi**

Pengujian *game* “*True Destiny*” dilakukan kepada 34 *tester* berusia antara 19 - 24 tahun, masing-masing merupakan orang yang pernah bermain *game* dengan menggunakan kuesioner. Dari hasil kuesioner diperoleh bahwa *game* ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup dan *visual game* yang cukup menarik, serta pemakaian musik dan efek yang sudah cukup sesuai dengan peta dan *event* yang ada di dalam *storyboard*.

5. **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan *game* “*True Destiny*” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) *Game* “*True Destiny*” dapat menambah variasi untuk *game* ber-genre RPG.

- 2) Aplikasi RPG *Maker VX* berisi fitur – fitur yang mendukung pembuatan *game* RPG dengan *interface* yang mudah dipahami orang awam sekalipun.
- 3) Sudah adanya komunitas – komunitas serta *resource* yang dapat membantu dalam pembuatan *game* RPG menggunakan *RPG Maker VX*.

## REFERENSI

- [1]. Neumann, J. Von dan O. Morgenstern. 1953. *Theory of Games and Economic Behavior*.
- [2]. Nilwan, Agustinus. 1996. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo.
- [3]. Agung, Gregorius. 2012. *Jurus Menguasai Photoshop Cara Ekstra Cepat*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo.
- [4]. Ananto, Hidayat. 2012. *Jurus Hebat Belajar Photoshop*. Jakarta: IR Publishing.
- [5]. Arifin, Zainal. 2008. *36 Menit Belajar Komputer Photoshop CS3*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo.