

# PEMBUATAN GAME *THE LEGEND OF BENGKULU* MENGGUNAKAN RPG MAKER VX ACE

Arif Rangga Wijaya<sup>1</sup>, Indra Kanedi<sup>2</sup>, Ricky Zulfiandry<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu  
e-Mail : [tieutunhathoa@gmail.com](mailto:tieutunhathoa@gmail.com)

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu  
e-Mail : [indrakanedi12@gmail.com](mailto:indrakanedi12@gmail.com), [ricky.zulfiandry@unived.ac.id](mailto:ricky.zulfiandry@unived.ac.id)

Kampus I: Jl Meranti Raya No.32 Sawah Lebar Kota Bengkulu 38228 Telp. (0736) 22027, Fax. (0736) 341139;

(Received: November 2022, Revised : Januari 2023, Accepted : April 2023)

**ABSTRACT** : Games are a means of entertainment for all ages. The game is unmistakably has a very rapid development, ranging from games genre action, RPG, FPS, to arcade games. RPG or the term of Role Playing Game where players play a role, generally the player plays the main character (Protagonist). The development of the Protagonist depends on how the player takes steps in the game. In this research, the writer develops a fictional game using the RPG Maker VX ACE engine. The writer collects data through observations of the movement of RPG games in the game world. There is a game-making stage that was carried out earlier, namely concept design and game storyline creation, as well as game design to the trial stage where testing was made based on the purpose of making the game. The RPG game of *The Legend of Bengkulu* has been successfully designed where players can develop their own characters. This game is also expected to improve the player's ability to solve the puzzles given in the game. With this game, the writer also hopes that players can get to know the famous history in the Bengkulu area, which is none other than Fort Marlborough.

**Keywords**: Game, Role Playing Game, Bengkulu, RPG Maker VX ACE

**Intisari** : Game merupakan sarana hiburan untuk semua umur. Game tidak salah lagi memiliki perkembangan yang sangat pesat, mula dari game ber-genre aksi, RPG, FPS, hingga game arkade sekalipun. RPG atau istilah dari Role Playing Game dimana pemain memainkan peran, pada umumnya pemain memainkan pemeran utama ( Protagonist). Perkembangan Protagonist tergantung dari bagaimana pemain mengambil langkah didalam game. Di penilitan ini penulis mengembangkan sebuah game fiksi dengan menggunakan mesin (engine) RPG Maker VX ACE. Penulis melakukan pengumpulan data melalui pengamatan terhadap pergerakan game RPG dalam dunia game. Terdapat tahap pembuatan game yang dilakukan terdahulu, yaitu perancangan konsep dan pembuatan alur cerita game, serta perancangan desain game hingga ketahap uji coba dimana pengujian telah dibuat berdasarkan tujuan pembuatan game. Game RPG *The Legend Of Bengkulu* telah berhasil dirancang dimana pemain dapat melakukan pengembangan sendiri terhadap karakter yang dimainkan. Game ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemain untuk memecahkan teka-teki yang diberikan didalam game. Dengan adanya permainan ini penulis juga mengharapkan pemain dapat mengenal

sejarah yang terkenal di daerah Bengkulu, yang tidak lain ialah Benteng Marlborough.

Kata kunci: Game, Role Playing Game, Bengkulu, RPG Maker VX ACE.

## I. PENDAHULUAN

Game merupakan salah satu industri yang besar saat dekade ini, perkembangan. Game dapat dijadikan alternatif hiburan untuk mengisi waktu luang dan menjadi kegiatan yang sangat menyenangkan bagi kalangan semua umur. Berbagai macam Game yang berkembang pada saat ini dapat berbasis *Desktop/PC*, *Virtual-Reality*, *Mobile* serta berbasis *Web*. Salah satu *genre* yang berkembang dizaman ini adalah RPG (*Role-Playing Game*) karena selain populer dan banyak diminati para pemain Game, RPG merupakan *genre* permainan yang cukup sederhana dan terkadang juga ada yang rumit untuk dimainkan. Namun itu tidak menghambat pemain untuk menikmati alur permainan yang diberikan pencipta Game itu sendiri. *Role-Playing Game* (RPG) adalah salah satu *genre* Game yang memasukan unsur-unsur penceritaan dari sederhana hingga berbelit-belit, serta seni peran yang dapat membuat pemain merasa menjadi tokoh yang diperankannya dalam Game. Game RPG terkenal dikarenakan memiliki fitur yang dimana pemain mengembangkan karakter yang dibuat sendiri atau disediakan dari nol hingga menjadi kuat. RPG Maker VX Ace adalah program yang akan membantu penulis dalam mengembangkan sebuah Game RPG. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah *Editor Engine*, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah program Game dua dimensi mandiri yang dapat dimainkan tanpa bantuan program apapun

termasuk program RPG Maker sendiri. RPG Maker adalah program yang memungkinkan pengguna yang belum sama sekali pernah membuat Game menjadi bisa membuat *Role-Playing Video Game* sederhana. RPG Maker menyertakan *editor* dengan beberapa *tileset*, *scripting* sederhana, dan *editor* pertempuran. Salah satu fitur dari program RPG Maker adalah pengguna dapat membuat *tileset* dan karakter baru, dan menambahkan gambar baru apa pun yang diinginkan pengguna. Kota Bengkulu adalah Ibu Kota Provinsi Bengkulu, Indonesia. Kota ini sebelumnya berada dalam pengaruh kerajaan Inderapura dan kesultanan Banten. Kemudian dikuasai oleh Inggris sebelum diserahkan kepada Belanda. Kota ini juga menjadi tempat pengasingan Bung Karno dalam kurun tahun 1939-1942 pada masa pemerintahan Hindia Belanda dan menjadi kota kelahiran salah satu istrinya, Fatmawati.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pengertian Game

Game dapat didefinisikan sebagai alat yang dapat menarik perhatian dan lingkungan pelatihan yang baik untuk dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaboratif (Beck & Wade, 2006).

Game dalam bahasa Inggris yang artinya Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius atau untuk tujuan refreshing.

Dalam bahasa Indonesia, Game diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, permainan dan budaya. Sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan (Lestari, D. 2012).

### B. Jenis-jenis Game

*Genre* game adalah keadaan dimana desain game komputer berubah dengan cepat dikarenakan pemain mengharapkan pengelompokan game yang disajikan tidak usang atau tertinggal zaman (Chris, 2015). Game dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu berdasarkan *platform* yang digunakan, dimensi, dan *genre* dari game itu sendiri. *Platform* merupakan kombinasi spesifik dari komponen elektronik

atau perangkat keras komputer dengan perangkat lunak yang memungkinkan game untuk beroperasi. Berdasarkan *platform* yang digunakan, game dapat dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

- a. *Arcade* game, yaitu game yang biasanya memiliki *box* atau mesin yang memang khusus di desain untuk jenis *video* game tertentu, bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa masuk dan menikmati, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor pijakan dan stir mobil. *Arcade* game biasanya berada di daerah/tempat khusus, sebagai contoh di Indonesia dikenal dengan sebutan ding-dong.
- b. *PC* game, yaitu game yang dimainkan menggunakan komputer pribadi.
- c. *Console* game, yaitu game yang dimainkan menggunakan konsol tertentu, seperti *Playstation 2*, *Playstation 3*, *XBOX 360*, dan *Nintendo Wii*.
- d. *Handheld* game, yaitu game yang dimainkan di konsol khusus *video* game yang dapat dibawa kemana-mana (*portable*), sebagai contoh *Nintendo DS* dan *Sony PSP*.
- e. *Mobile* game, yaitu game yang dapat dimainkan khusus untuk *mobile phone* atau *PDA*.

Dimensi adalah angka yang berhubungan dengan sifat metrik atau topologi dari suatu objek. Berdasarkan dimensi dari objek-objeknya, game dapat dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

#### a. Game 2D

Game dua dimensi atau 2D merupakan suatu konsep dimana semua objek berada pada satu bidang datar. Gerakan pada game 2D dibatasi hanya horizontal dan vertikal atau secara koordinat gerakan pemain yang hanya dapat bergerak pada sumbu X dan Y. Pada game 2D terdapat dua pergerakan kamera. Pertama adalah kamera statis dimana gambar latar (*background*) dan tempat game 2D tidak bergerak sama sekali, contoh dalam jenis ini adalah *Tetris*. Kedua adalah *Side-Scrolling* dimana game yang kita mainkan mempunyai kamera yang dapat bergeser ke kanan atau ke kiri dengan kecepatan sesuai dengan gerakan dan kecepatan karakter yang kita mainkan/gerakkan pada game tersebut. Contoh game yang termasuk pada jenis ini

adalah *Super Mario Bros*, *Sonic* dan *Megaman*.

b. Game 2.5D

Setelah game 2D, muncul game dengan tampilan 3D datar (3D *Plane*). Game seperti ini bukan 2D tapi tidak juga sepenuhnya 3D. Teori grafik seperti ini disebut dengan 2.5D atau *pseudo-3D*, sedangkan pada istilah game lebih dikenal dengan istilah *isometric*, *diametric* atau *trimetric projection*. Biasanya *gameplay* dari game 2.5D mirip 2D dimana kita hanya bisa bergerak secara horizontal dan vertikal, namun beberapa objek menggunakan teknik *rendering* secara 3D.

c. Game 3D

Game 3D menggunakan tiga dimensional representasi geometris data (X, Y, Z) yang disimpan dalam komputer untuk keperluan perhitungan dan *rendering* gambar 2D. Dalam sebuah game 3D, pemain bisa melihat sebuah objek dari sudut 360°. Terdapat tiga dasar dalam pembuatan sebuah objek 3D, yaitu 3D *modeling*, 3D *rendering*, dan 3D *computer graphics software*.

*Genre* pada suatu game memperlihatkan pola umum tantangan dari game tersebut. Dengan perkembangan informasi seperti sekarang, *genre* dari game masih terus berkembang, sebagai contoh simulasi menari (*dance simulation*) yang diperkenalkan oleh desainer game dari Jepang. Namun secara umum game dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan *genre* yang diterapkannya, yaitu:

a. Game Strategi (*Strategy Game*)

Asal-usul game strategi berasal dari game papan seperti catur dan *Othello*. Pada game strategi biasanya pemain dapat mengendalikan tidak hanya satu karakter, melainkan beberapa karakter dalam game tersebut dengan berbagai jenis tipe kemampuan, kendaraan, hingga pembuatan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Game strategi dibagi menjadi 2 bentuk utama, yaitu *classical turn-based strategy* dan *real-time strategy*.

b. *Role-Playing Game (RPG)*

Game RPG sama seperti game strategi, yaitu salah satu *genre* yang dibuat dari game yang berasal dari kertas dan pena maupun gambar digital. Dua hal yang hampir sama pada semua game RPG, yaitu konfigurasi dari karakter

pemain yang meningkat berdasarkan pengalaman (*experience*) dan jalan cerita (*storyline*) yang kuat. Oleh karena itu, terdapat dua elemen utama yang menjadi kunci suksesnya sebuah game RPG. Fitur yang pertama adalah cerita (*story*) dan fitur yang kedua adalah pembangunan karakter (*character development*).

c. Game Olahraga (*Sport Games*)

Game olahraga mempunyai tantangan yang tidak biasa bagi seorang desainer game. Tidak seperti game-game yang lain, dimana pemain memiliki sedikit pengetahuan mengenai dunianya, tetapi game olahraga meniru aturan pada olahraga di kehidupan nyata.

d. Simulasi Kendaraan (*Vehicles Simulation*)

Pada simulasi kendaraan, pemain dihadapkan dalam suatu kondisi seolah-olah pemain mengemudikan atau menerbangkan sebuah kendaraan, secara nyata atau imajinasi. Pada simulasi kendaraan yang nyata, salah satu tujuan yang harus dicapai adalah kemiripan kendaraan, seperti karakteristik kinerja mesin (kecepatan dan manuver) dengan kendaraan yang sebenarnya. Namun, jika mendesain kendaraan imajinasi, kita bebas untuk membuat *driving experience* untuk pemain, tanpa harus terbatas oleh gravitasi, *Gforces*, kapasitas bensin, dan lainnya

e. Game Petualangan (*Adventure Games*)

Game petualangan bukan merupakan sebuah kompetisi atau simulasi seperti game yang lainnya. Game jenis ini tidak menawarkan proses untuk dikelola atau mengalahkan musuh melalui strategi dan taktik. Game petualangan merupakan cerita interaktif mengenai karakter yang dikontrol oleh pemain

f. Game Teka-Teki (*Puzzle Games*)

Game *puzzle* merupakan game yang bertujuan untuk memecahkan sebuah *puzzle*, terkadang tanpa menyatukan dengan jalan cerita atau tujuan yang lebih besar. Game jenis ini biasanya bervariasi pada satu tema saja. Untuk kesuksesan secara komersil, sebuah game *puzzle* haruslah memiliki tantangan, *visual* yang atraktif, dan disamping itu, nyaman untuk dimainkan.

g. Game Aksi (*Action Games*)

Game aksi merupakan sumber yang baik bagi elemen desain dari sebuah game. Game ini

relatif sederhana karena membuat analisis dari game tersebut lebih mudah, jika dibandingkan dengan genre lain. Aturan dari sebuah game *action* menjelaskan dasar dari mekanika game. *Genre* game ini biasanya lebih simpel dalam aturan, karena kealamian dari gameplaynya.

#### a. Game Engine

Game Engine adalah sistem perangkat lunak yang dirancang untuk menciptakan dan pengembangan *video* game. Ada banyak game *engine* yang dirancang untuk bekerja pada konsol permainan dan sistem operasi *desktop* seperti *Microsoft Windows, Linux, dan Mac OS X*. Game *engine* mempunyai *development tools* dengan tampilan visual dan langsung terintegrasi sehingga *tools-tools* tersebut dapat digunakan kembali untuk mengembangkan game lain. Dengan menggunakan game *engine*, maka pengembangan game akan menjadi lebih cepat, serta mengurangi biaya dan tingkat kerumitan. Fungsionalitas inti biasanya disediakan oleh mesin permainan Mencakup mesin *rendering* (“*renderer*”) untuk grafis 2D atau 3D, mesin fisika atau deteksi tabrakan, suara, *script*, animasi, kecerdasan buatan, jaringan, *streaming*, memori manajemen, *threading*, dukungan lokalisasi, dan grafik adegan. RPG Maker VX tidak memiliki kecocokan dalam grafis 3D khususnya. Game engine ini lebih baik dan optimal jika hanya digunakan untuk grafis 2D.

#### b. Bahasa Pemrograman Ruby

Bahasa Pemrograman Ruby pertama kali dirilis ke publik pada tahun 1995, banyak *programmer* profesional dari seluruh dunia serius ikut mengembangkan Ruby. Pada tahun 2006, Ruby diterima oleh banyak orang. Dengan komunitas pengguna Ruby yang aktif di banyak kota-kota di seluruh dunia dan konferensi-konferensi beserta pertemuan Ruby terkait.

*Ruby Game Scripting System 3* (atau RPG Maker VX Ace ) adalah turunan dari bahasa pemrograman Ruby yang dikhususkan penggunaannya untuk membuat Game-Game PC. Game Hasil buatan RPG Maker VX Ace ini memiliki resolusi standar 544x416 yang dapat diubah melalui perubahan *script* RGSS3. RPG maker VX adalah sebuah *software* aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat Game berbasis RPG (*Role-Playing Game*). Yang mana aplikasi ini memberikan kebebasan pada pengguna *software*, seperti membuat map, jalur cerita,

tokoh dalam Game, *monster/ creep*, senjata, *skills*, kelas, dll.

RPG (*Role-Playing Game*) sendiri adalah jenis Game yang lebih menekankan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam Game, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain (biasanya menjadi semakin hebat, semakin kuat, semakin berpengaruh) dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya level, baik dari status kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter, senjata yang semakin kuat, ataupun jumlah teman maupun makhluk peliharaan. Secara kebudayaan, pengembang Game Jepang biasanya membuat *Role Playing Game* (RPG) ke arah cerita linear yang diarahkan seolah karakter kita adalah tokoh dalam cerita itu. Sedangkan pengembang Game RPG Eropa, cenderung membuat karakter kita bebas memilih jalan cerita sendiri secara non-linear.

#### c. RPG Maker

Game RPG merupakan game yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut. Keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini (Wahana, 2013:3).

Sebuah Game RPG memiliki beberapa karakteristik tertentu seperti, pemain harus membunuh beberapa monster agar tokohnya menjadi kuat, pemain dapat menginput nama dari tokoh yang sedang dimainkan, menentukan peraturan pertempuran tokohnya dan pertinjuannya di dunia khayalan yang akan digunakan (sejarah, geografi, nama raja, dan lain-lain) .

*Role-Playing Game* adalah sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan (Husnan, 2014:2).

RPG Maker merupakan sebuah program untuk membuat Game RPG. Proses pembuatan dibantu tools yang sudah tersedia didalam sebuah program. Program ini dibuat oleh grup Jepang bernama ASCII, kemudian diteruskan oleh Enterbrain. RPG Maker telah diluncurkan di Asia, Amerika Utara, Eropa, dan Australia.

#### d. RPG Maker VX Ace

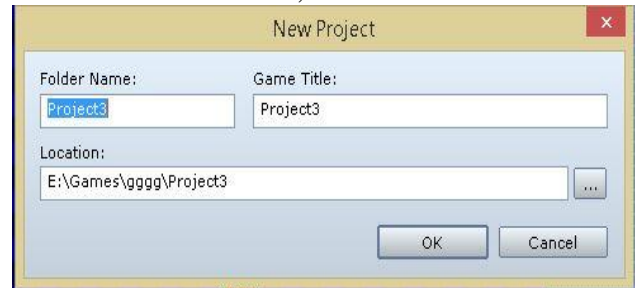
Pada awalnya perangkat lunak ini dikembangkan oleh sebuah perusahaan yang bernama ASCII dan kemudian dibeli lisensinya oleh perusahaan yang berasal dari Jepang bernama Enterbrain. Sebelum bernama RPG Maker, perangkat lunak ini bernama "RPG Tsukuru". versi PC dari RPG Maker antara lain: RPG Maker 95, RPG Maker 2000 (RM2k), RPG Maker 2003 (RM2k3), RPG Maker XP (RGXP/RMXP), RPG Maker VX (RMVX), RPG Maker VX Ace (RMVXAce) dan RPG Maker MV. Pada dasarnya ada 3 tahapan dalam proses pembuatan Game RPG menggunakan RPG Maker VX Ace yaitu: **Pembuatan Peta** adalah lokasi dimana karakter dari Game dapat bergerak atau bisa disebut juga sebagai latar tempat dari Game, untuk itu latar tempat yang dibuat harus sesuai dengan alur cerita dalam Game. Pembuatan peta atau dapat disebut juga *Mapping*. Proses *mapping* membutuhkan imajinasi yang tinggi dari pembuat Gamenya sendiri, agar peta yang dibuat dapat sedekat mungkin dengan keadaan nyata dan tidak menyimpang dari alur cerita.

- Penggunaan Database** merupakan hal yang pasti perlu dilakukan untuk Game RPG, dimana pembuat Game mengatur hal-hal yang bakal digunakan didalam Game. Seperti karakter, barang-barang, animasi, serta suara.
- Pembuatan Event** adalah sebuah proses dimana pembuat Game memberikan peristiwa maupun aktivitas. Contoh aktivitas yang diberikan kepada karakter, dimana ketika karakter utama kalah melawan monster, aka nada karakter sampingan yang membantunya.

#### C. Pengenalan antar-muka aplikasi RPG Maker VX Ace

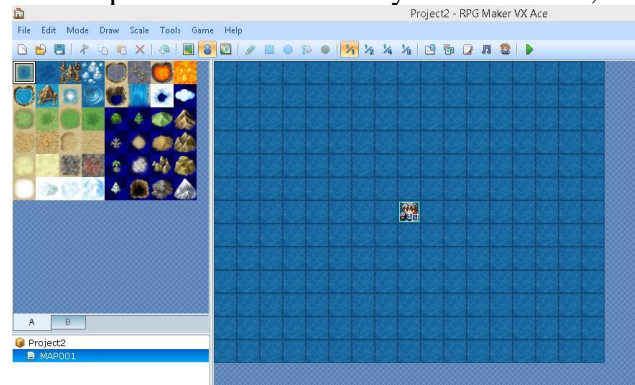
RPG Maker VX Ace pada umumnya seperti program untuk merancang game pada umumnya, namun program ini memudahkan perancang game khususnya untuk membuat game ber-genre RPG. Berikut *interface* yang terdapat dalam RPG Maker VX Ace:

- Tampilan *New Project* atau laman awal sebelum memulai,



Gambar 1 Membuat Proyek Baru Pada RPG Maker VX Ace

- Tampilan awal setelah Proyek baru dibuat,



Gambar 2 Tampilan Layar Kerja Utama

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian secara observasi dan juga *Trial and Error*. Disini penulis membuat game dengan mencoba dan melihat *game* yang telah tersebar didunia khususnya jenis RPG sebelum membuat *game* dengan metode *coba-dan-salah* untuk mencapai *game* yang diinginkan.

#### B. Perancangan Pengujian Sistem

Pada tahap ini program RPG Maker memiliki keunggulan yang dikarenakan terdapat fitur *test-play* dimana penulis dapat mencoba game secara langsung.

*Test-play* ini dibutuhkan dan memudahkan penulis atau pembuat game lainnya yang menggunakan RPG Maker. Tepat setelah game telah dirancang, pembuat game dapat melihat hasil langsung dan dapat juga dapat kembali secara mudah tanpa harus merilis atau *compile game* yang membutuhkan proses yang cukup lama.

Adapun pengujian sistem yang harus dilakukan tentang game yang akan telah dibuat, yaitu *Black Box testing* dan *Alpha testing*.

1. Pengujian *Black Box*

Merupakan pengujian terintegrasi yang dilakukan oleh penulis tanpa menguji desain dan kode program namun hanya menguji sistem dari segi spesifikasi fungsionalnya.

Tabel.1 Pengujian Sistem

Proses	Hasil yang dibutuhkan	Hasil Uji
Memulai Game	Memasuki ke bagian Intro.	
Menjalankan Quest atau misi	Menerima Quest atau misi yang sesuai dengan yang diterima.	
Memasuki peta yang dituju	Berpindah ketempat yang dipilih.	
Menyelesaikan misi Akhir	Kembali ke menu awal.	

2. Pengujian *Alpha*

Pengujian ini dilakukan oleh pemain atau pengguna yang telah mencoba memainkan game yang telah dibuat untuk memperoleh tanggapan berupa kinerja game, sesuai dengan yang diharapkan, maupun dari segi tampilan menarik atau tidak nya. Tanggapan dari pemain ini dapat menentukan apakah game yang telah dibuat baik dan berhasil. Berikut merupakan *questioner* yang digunakan penulis dalam pengujian ini.

Keterangan:

SM : Sangat Menarik

M : Menarik

TM : Tidak Menarik

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Adapun hasil dari penelitian aplikasi game *The Legend Of Bengkulu* yang merupakan game berbasis desktop sebagai berikut:

1. Terdapat 3 Tugas utama pada game ini dimana tugas tersebut berada pada masing masing kota besar yang akan ditemui ketika bermain. Tugas ini hanya dapat diselesaikan secara bertahap.
2. Ketika tiap tugas diselesaikan pemain dapat berpindah ke wilayah atau daerah baru dimana

pemain akan dapat menerima tugas selanjutnya. Tugas yang dijalankan akan lebih sulit untuk dikerjakan dibanding tugas yang sudah diselesaikan.

3. Tugas Pertama merupakan pembukaan dimana pemain akan membiasakan diri dengan game RPG Maker, kemudian ketika pemain sudah mencapai tugas kedua pemain akan mulai menemukan teka-teki ketika menjelajahi *dungeon/* atau wilayah musuh.
4. Game ini merupakan game yang memberikan pemain fleksibilitas dalam membangun karakter utama dan manajemen uang yang terdapat didalam game dan mengalahkan musuh yang lebih kuat.
5. Terdapat 4 Informasi disediakan didalam game ini, yang merupakan fakta sejarah yang benar-benar terjadi didaerah Kota Bengkulu.

B. Pembahasan

1. Tampilan Utama

Tampilan utama terdiri dari *background screen* dan 3 button yaitu Mulai, Lanjut, dan keluar. Adapun tampilan utama game ini.



Gambar 3 Tampilan Utama

Keterangan:

1. *Background Screen*, untuk memberikan informasi visual terhadap sebuah subjek dimana akan mempermudah pengertian terhadap konten yang diberikan. Pada penelitian ini terdapat Benteng Marlborough dan judul game.
2. Mulai, tombol ini akan mengarah dan membawa pemain keawal permainan
3. Lanjut, tombol ini berfungsi untuk pemain yang ingin melanjutkan permainan yang telah disimpan untuk dimainkan kembali.
4. Keluar, tombol ini akan menutup program game.



Gambar 4. Tampilan Lanjut

**2. Tampilan Gameplay**

Pada tampilan ini pemain dapat melakukan pergerakan secara bebas dan menjelajahi wilayah didalam game, serta pemain juga dapat memanajemen barang-barang yang didapatkan maupun yang akan digunakan. Adapun tampilan pergerakan karakter



Gambar 5. Pergerakan Karakter

Keterangan:

1. Pemain dapat bergerak ke utara, selatan, barat dan timur dengan menggunakan *d-pad* pada *keyboard*.
2. Ditampilan ini pemain juga dapat menekan tombol *Esc/Escape* atau tombol *NUM0* untuk memasuki menu utama dimana pemain dapat
3. melakukan penggunaan barang-barang yang dimiliki. Menu utama



Gambar 6 Tampilan Menu Utama

Keterangan:

1. Item, Pada menu ini pemain dapat memilih item-item yang telah diperoleh untuk digunakan.
2. Skill, Dimenu ini pemain dapat memilih keahlian apa yang akan digunakan pada karakter tertentu.
3. Perlengkapan, menu ini pemain dapat menggunakan perlengkapan yang diperoleh untuk dikenakan pada karakter yang telah dipilih.
4. Status, pada menu ini pemain dapat mengetahui identitas karakter-karakter yang telah dipilih, seperti latar belakang, level karakter, 75 statistik kekuatan karakter dan pengalaman yang dibutuhkan untuk naik level.
5. Keahlian, dimenu ini pemain dapat menentukan keahlian apa saja yang akan dipelajari oleh karakter yang dipilih.
6. Simpan, Pada menu ini ketika pemain memilih simpan, pemain dapat melakukan penyimpanan data proses permainan yang telah dijalankan untuk dilanjutkan kembali lagi pada waktu lain.

**3. Tampilan Battle**

Tampilan ini akan terlihat ketika pemain menemukan dan melawan musuh.



Gambar 7. Tampilan Battle

Keterangan:

1. Lawan, tombol ini akan berfungsi ketika pemain ingin melawan dan memberikan serangan kepada musuh.
2. Kabur, pemain akan kabur dan meninggalkan musuh.
3. Auto, tombol akan membiarkan AI mengambil alih pertarungan. Jadi pemain hanya akan melihat karakter menyerang secara otomatis.
4. Bar HP (*health point*), jika bar ini mencapai kosong maka pemain akan mencapai game over.



Gambar 8 Tampilan Game Over

5. Bar TP (talent point), bar ini akan bertambah seiring berjalan pertarungan dengan fungsi untuk menggunakan keahlian karakter sesuai kelas mereka sendiri.
6. Bar MP (magic point), bar ini berfungsi untuk karakter dapat atau tidak nya melakukan perapalan sihir yang mereka kuasai.

No	Kriteria	Persentase %		
		SM	M	TM
1	Interface atau layar muka mudah dimengerti ( <i>user-friendly</i> ).	10	4	1
2	Cerita yang diberikan menarik.	8	7	0
3	Pengetahuan umum dan teka-teki didalam game.	10	4	1
4	Unsur RPG yang Fleksibel.	12	2	1
<b>Jumlah Responden</b>		15		

**C. Pengujian Sistem**

Adapun hasil pengujian aplikasi game RPG

**Tabel. 2 Pengujian Aplikasi Game**

*The Legend Of Bengkulu*, berikut dapat dilihat dibawah ini:

**1. Blackbox Testing**

**Tabel 3 Pengujian Sistem**

Proses	Pengujian	Hasil Uji yang dibutuhkan	Hasil Uji
Memulai Game	Menekan tombol mulai, game akan menampilkan intro.	Memasuki ke bagian Intro.	Sesuai yang dibutuhkan
Menjalankan Quest	Ketika pemain berinterak	Menerima Quest atau misi	Sesuai yang dibutuhkan

atau misi	si kepada <i>npc (Non playable character)</i> didalam game pemain akan menerima misi..	yang sesuai dengan yang diterima.	
Memasuki peta yang dituju	Pemain menuju ke kota dan akan berpindah kedalam map kota tersebut	Berpindah ketempat yang dipilih.	Sesuai yang dibutuhkan
Menyelesaikan misi Akhir	Setelah Pemain menyelesaikan tugas terakhir, pemain akan dikembalikan ke menu awal	Kembali ke menu awal.	Sesuai yang dibutuhkan

**2. Kuisisioner Alpha Testing**

**Tabel 4** Kuisisioner Alpha Testing

Jumlah Pernyataan:

SM : Sangat Menarik	40
M : Menarik	17
TM : Tidak Menarik	3
Total	60

Maka diperoleh jawaban sangat menarik 66,7%, menarik 28,3% dan tidak menarik 5%, adapun cara perhitungannya sebagai berikut:

a. Sangat Menarik

$$\frac{40}{60} \times 100 = 66,7\%$$

b. Menarik

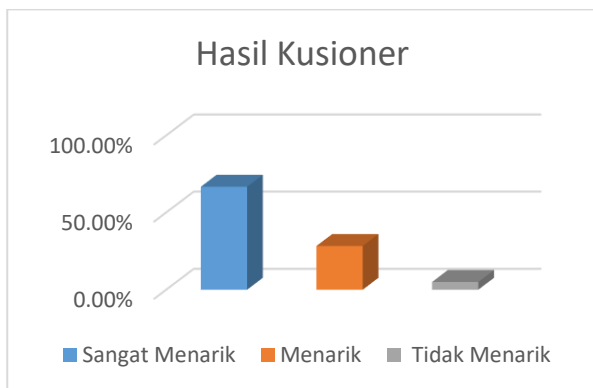
$$\frac{17}{60} \times 100 = 28,3\%$$

c. Tidak Menarik

$$\frac{3}{60} \times 100 = 5\%$$



Hasil rincian dari perhitungan yang dilakukan dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



**Gambar 9 Diagram Hasil Kuisiner**

## V.PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan yang dari game *RPG The Legend Of Bengkulu* adalah sebagai berikut:

1. Game RPG awalnya adalah game bermain peran dimana pemain akan memainkan peran yang diberikan oleh game, jadi pemain *The Legend Of Bengkulu* dapat bergerak kemanapun dengan senantiasa sebagai protagonis didalam game.
2. Game ini memiliki beberapa teka-teki yang diambil dari fakta sejarah yang telah terjadi di Kota Bengkulu.
3. *The Legend Of Bengkulu* berupa game RPG, namun memiliki unsur-unsur seperti berpetualang, bertarung, dan *puzzle*.
4. *Event*, *Quest* atau misi akan dilakukan secara bertahap.
5. Seluruh fungsi tombol, menu, dan alur cerita sesuai dengan yang diharapkan ketika penulis membuat game.
6. Penyampaian sejarah Bengkulu dapat dimengerti dan diterima ketika pemain menyelesaikan misi atau *quest* yang diberikan. Sejarah utama yang diberikan ialah bagaimana terbentuknya benteng Marlborough.

### B. Saran

Dari kesimpulan diatas penulis ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebelum menjalankan aplikasi game ini, sebaiknya spesifikasi hardware maupun

- software di komputer sudah mendukung, agar aplikasi game ini bisa berjalan dengan lancar
2. Mainkanlah dengan waktu yang tidak berlebihan.
3. Untuk penelitian berikutnya diharapkan menggunakan RPG Maker versi terbaru seperti, RPG Maker VX Ace ter-update atau RPG Maker MV
4. Program RPG Maker dapat digunakan untuk membuat sebuah game menjadi media pembelajaran. Seperti memasukan soal dan memberi nilai secara langsung, tetapi itu didalam game.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]Beck, John C. and Mitchell Wade. 2006. *The Kids are Alright: How the Gamer Generation is Changing the Workplace*. Massachusetts. Harvard Business Review Press.
- [2]Damarjati, Syamsi dan Miatun, Asih. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis*. Anargya: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 4 No.2, Oktober 2021. e-ISSN 2615-4072. p-ISSN 2615-4196.
- [3]Fitriyani, Riski Eka dan Nita, Sekreningsih. 2021. *Implementasi Game Edukasi "BaCovi" Basmi Covid Berbasis Android dengan RPG Maker Engine*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2021 Madiun-Indonesia, e-ISSN: 2685-5615 p-ISSN: 2715-5315.
- [4]Husnan, Fathul. 2014. *Step by Step Membuat Game Sendiri*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. ISBN: 978-602-02-40190. 216 hal
- [5]Indrajani. 2011. *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo. ISBN: 978-979-27-9980-4. 303 hal
- [6]Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker (software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi game designer)*. Palembang. C.V Andi Offset. 210 hal
- [7]Kaban, Roberto. 2021. *Perancangan Game RPG (Role Playing Game) "Nusantara Darkness Rises"*. Journal of Information

- System Research (JOSH) Volume 2, No. 4,  
Juli 2021. ISSN 2686-228X. 235-246 hal
- [8] Kelly, H. 2005. *Harnessing the Power of Games for Learning. National Summit on Educational Games*. Washington, D.C: Federation of American Scientists.
- [9] Lestari, D. 2012. Game Definition
- [10] [www.researchgate.net/publication/259532895\\_The\\_Art\\_of\\_Game\\_Design\\_A\\_book\\_of\\_lenses](http://www.researchgate.net/publication/259532895_The_Art_of_Game_Design_A_book_of_lenses)
- [11] Sedang, Chris. 2005. *Pengertian Genre Game*. Jakarta. PT Grasindo.
- [12] Tanjung, Mahardika Abdi Prawira. 2016. *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah* *urnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. Volume 5 No 1, Maret 2016. ISSN : 2089-9033
- [13] Wahyu , 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. *Jurnal Telematika* Vol. 7 No.2 Agustus 2014. 13-31 hal
- 14] Wahana. 2013. *Membuat Game RPG dengan RPG Maker*. Palembang. CV. Andi Offset. 270 hal