

PEMBUATAN GAME 2D ACTION RPG MEMORIES BERBASIS DESKTOP

Oleh:

Mochammad Annas Fachturrohman,

Cindy Taurusta

Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2026



Pendahuluan

Perkembangan game 2D memberikan peluang untuk menghadirkan permainan yang menarik dengan kebutuhan sumber daya yang relatif ringan.

Genre Action RPG memadukan eksplorasi, interaksi, perkembangan karakter, dan pertarungan dalam satu pengalaman bermain.

Game Memories dikembangkan sebagai game desktop bertema perjalanan karakter utama dalam mengungkap berbagai peristiwa dan kenangan masa lalu.

Game menggunakan RPG Maker MV dengan sistem pertarungan turn-based serta fitur eksplorasi, NPC, quest, inventory, dan penyimpanan permainan.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

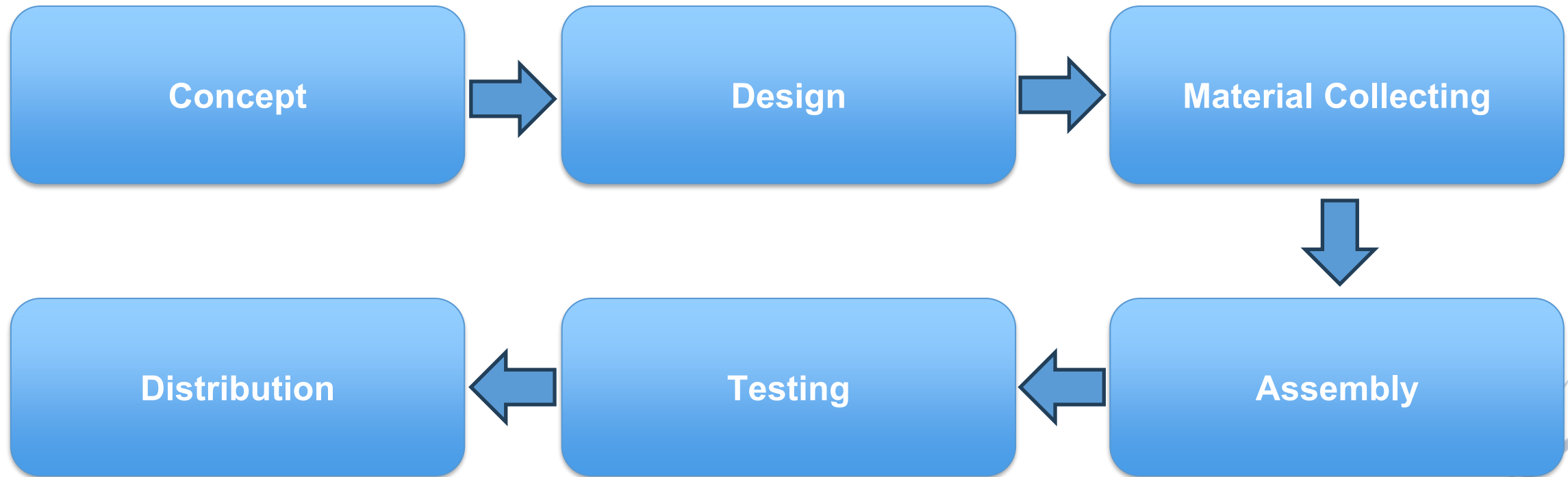
Bagaimana merancang dan mengembangkan game 2D Action RPG Memories berbasis desktop?

Bagaimana menerapkan fitur eksplorasi, interaksi NPC, quest, inventory, dan sistem pertarungan ke dalam game?

Bagaimana mengetahui apakah game yang dikembangkan dapat digunakan dan dipahami dengan baik oleh pemain?

Metode

Multimedia Development Life Cycle (MDLC)



Hasil

Game Memories berhasil dikembangkan sebagai prototype game 2D Action RPG berbasis desktop menggunakan RPG Maker MV.

Fitur utama meliputi menu utama, eksplorasi map, pergerakan karakter, interaksi NPC, quest, inventory, status karakter, map transfer, battle, serta save/load.

Pengujian black-box menunjukkan fitur-fitur utama dapat berjalan sesuai fungsi yang dirancang.

Evaluasi pengguna menunjukkan kemudahan penggunaan 90%, tampilan game 85%, sistem pertarungan turn-based 88%, dan alur cerita 80%.

Pembahasan

RPG Maker MV membantu pengembangan karena menyediakan sistem map, database, event, dan pengelolaan aset dalam satu lingkungan kerja.

Fitur eksplorasi dan interaksi NPC mendukung penyampaian cerita, sedangkan quest membantu mengarahkan pemain mengikuti perkembangan permainan.

Sistem pertarungan turn-based memberikan mekanisme yang terstruktur sehingga pemain dapat menentukan aksi seperti menyerang, bertahan, dan menggunakan item.

Hasil evaluasi menunjukkan game relatif mudah digunakan, sementara aspek tampilan dan alur cerita masih memiliki ruang untuk dikembangkan.

Temuan Penting Penelitian

Metode MDLC dapat digunakan untuk mengarahkan proses pengembangan game 2D dari tahap konsep hingga distribusi.

Event pada RPG Maker MV mempermudah penerapan interaksi, dialog, quest, perpindahan map, dan skenario permainan.

Sistem pertarungan turn-based menjadi salah satu fitur utama yang dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Nilai kemudahan penggunaan sebesar 90% menjadi hasil tertinggi dalam evaluasi pengguna.

Prototype telah memenuhi fungsi utama, tetapi masih dapat dikembangkan pada aspek cerita, visual, dan konten.

Manfaat Penelitian

Memberikan contoh penerapan metode MDLC dalam pengembangan game multimedia.

Menjadi media hiburan berbasis desktop yang dapat dimainkan secara offline.

Menambah referensi pengembangan game 2D dengan RPG Maker MV, khususnya untuk eksplorasi dan pertarungan turn-based.

Menjadi dasar pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan cerita, map, karakter, musuh, item, dan penyempurnaan visual.

Memberikan pengalaman praktis dalam perancangan, implementasi, dan pengujian produk game.

Kesimpulan

Game Memories berhasil dikembangkan sebagai prototype 2D Action RPG berbasis desktop menggunakan RPG Maker MV.

Metode MDLC dapat digunakan untuk mengarahkan proses pengembangan dari tahap konsep hingga distribusi.

Hasil pengujian menggunakan fitur utama dapat berjalan dengan baik dan game dapat dipahami oleh pengguna.

Game masih dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas visual, kedalaman cerita, dan variasi gameplay.

Referensi

- [1] M. Sanwasih and H. Siddiq, "Perancangan Aplikasi Simulasi Game Petualangan Jelajah Indonesia Menggunakan RPG Maker MV," *Jurnal Matlumatika*, vol. 1, no. 2, pp. 45–52, 2018.
- [2] F. K. Negara and A. Purwanto, "Pembuatan Game Role Playing Game Legend of Ahool Menggunakan RPG Maker VX Ace," *Naskah Publikasi*, Universitas AMIKOM Yogyakarta, 2017.
- [3] R. M. H., P. Sokibi, and D. Martha, "Pembuatan Game RPG The Adventure of Sachi Menggunakan Engine RPG Maker MV," *Jurnal Digit*, vol. 8, no. 1, pp. 12–20, 2018.
- [4] A. Aziz and S. Nita, "Implementasi Game Fantasi Fantastic Isekai Berbasis Android dengan RPG Maker MV," in *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKOM)*, 2020, pp. 101–108.
- [5] Marlina, Masnur, and M. D. F., "Aplikasi E-Learning Siswa SMK Berbasis Web," *Jurnal Sintaks Logika*, vol. 1, no. 1, pp. 23–30, 2021.
- [6] A. R. Fachliawan, A. J. Efendi, and I. D. Perwitasari, "Rancangan Membuat Game RPG Maker Menggunakan RPG Maker MV," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 13, no. 2, pp. 1150–1158, 2024.
- [7] A. B. Wibowo and E. Nirmala, "Perancangan Role Playing Game (RPG) Menggunakan RPG Maker MV," *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, vol. 2, no. 3, pp. 145–152, 2022.
- [8] S. Retno, "Developing a Classic Turn-Based RPG: The Making of 'Waduh! Aku Pergi ke Isekai' with RPG Maker MV," *Gameology and Multimedia Expert Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 33–41, 2024.
- [9] N. F. Eldiana, M. Zainuddin, and S. Arifin, "Pengembangan Game Literasi Numerasi Berbasis RPG Maker MV," *Jurnal Brilliant*, vol. 10, no. 1, pp. 88–97, 2024.
- [10] Y. A. Sibarani and E. Hutabri, "Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris dengan RPG Maker MV Menggunakan Algoritma Rule-Based," *Jurnal COMASIE*, vol. 9, no. 1, pp. 67–75, 2023.
- [11] T. Ramdhany, I. BAS, D. Pahrilah, and R. A. Krisdiawan, "Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan RPG Maker MV," *Nuansa Informatika*, vol. 15, no. 2, pp. 21–29, 2021, doi: 10.25134/nuansa.v15i2.4220.
- [12] M. N. Ichsan, C. Taurusta, and M. I. Mauliana, "Rancang Bangun Game Petualangan 2D Role Playing Game Jhony Sang Pemberani Berbasis Desktop," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 9, no. 3, pp. 1351–1360, 2024, doi: 10.29100/jupi.v9i3.
- [13] H. Desurvire, M. Caplan, and J. A. Toth, "Using Heuristics to Evaluate the Playability of Games," in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Vienna, Austria, 2004, pp. 1509–1512.
- [14] Game Development Essentials: An Introduction J. Novak, *Game Development Essentials: An Introduction*, 3rd ed. Boston, MA, USA: Delmar Cengage Learning, 2012.
- [15] Fundamentals of Game Design E. Adams, *Fundamentals of Game Design*, 3rd ed. Berkeley, CA, USA: New Riders, 2014.

