

# **GAME TEKA-TEKI HARTA FIRAUN MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME MAKER MV**

**Muhammad Ridho Ikhsani<sup>1</sup>, Herry Adi Chandra<sup>2</sup>, Dian Agustini<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NPM16630579

<sup>2</sup>Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NIDN1114118601

<sup>3</sup>Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NIDN1113088901

E-mail : ikhsani127@gmail.com

## **ABSTRAK**

*Video Game memiliki bermacam-macam genre, seperti MMORPG, Battle Royale, Fighting, MOBA, Puzzle, dan Shoot'em Up. Zaman sekarang genre yang menguasai pasaran adalah Battle Royale dan MOBA, hal ini menyebabkan pemain game merasa bosan.*

*Metode penelitian yang digunakan yaitu observasi, wawancara, studi pustaka, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan guna untuk mengetahui teka-teki apa saja yang dapat diimplementasi ke dalam software RPG Maker MV, wawancara dilakukan dengan cara membagikan game versi beta kepada rekan – rekan penulis agar mendapatkan saran dan kritik yang dapat membuat game tersebut lebih menarik, studi pustaka menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi obyek penelitian, dan yang terakhir studi dokumentasi mengumpulkan data dengan cara mempelajari dokumen untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.*

*Adapun hasil akhir dari penelitian ini yaitu terciptanya game yang dapat meningkatkan penggemar game puzzle.*

*Untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan game tersebut sehingga dapat berbasis android yang memiliki fitur online.*

**Kata Kunci:** *Game, Teka-teki, RPG Maker MV, Desktop, Casual*

---

## **ABSTRACT**

*Video Games have various genres, such as MMORPG, Battle Royale, Fighting, MOBA, Puzzle, and Shoot'em Up. Nowadays, the genres that dominate the market are Battle Royale and MOBA, this causes gamers to feel bored.*

*The research method used is observation, interview, literature study, and documentation study. Observations were made in order to find out what puzzles can be implemented into the RPG Maker MV software, interviews were conducted by distributing the beta version of the game to co-authors in order to get suggestions and criticism that could make the game more interesting, literature study collects information which is relevant to the topic or problem that is the object of research, and the last documentary study collects data by studying documents to obtain data or information related to the problem under study.*

*The final result of this research is the creation of a game that can increase fans of puzzle games.*

*For further researchers, they can develop the game so that it can be based on android which has online features.*

**Keywords:** *Game, Puzzle, RPG Maker MV, Desktop, Casual*

## PENDAHULUAN

Video game memiliki bermacam-macam genre, seperti MMORPG, Battle Royale, Fighting, MOBA, Puzzle, dan Shoot'em Up. Salah satu genre game yang masih bertahan hingga saat ini adalah genre puzzle. Game puzzle pertama yang diketahui mulai adalah Flag Capture, sebuah game yang buat oleh Jim Huether pada tahun 1978.

Zaman sekarang genre yang menguasai pasaran adalah Battle Royale dan MOBA, hal ini menyebabkan pemain game bosan dengan game yang ada dan merasa tidak semangat dengan game-game yang akan datang karena para pemain game sudah mengira-ngira genre game-nya pasti Battle Royale atau MOBA.

Game ini dibangun dengan menggunakan sebuah RPG Editor Engine atau mesin pengedit RPG yaitu RPG Maker MV. Gameplay game dibangun berdasarkan teka-teki sederhana. Game ini didukung dengan berbagai fitur didalamnya yang terdiri dari berbagai jenis teka-teki dan semtuhan graphic 2D.

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka perlu dibuat suatu game puzzle yang dapat mengurangi kebosanan pemain game dengan judul penelitian "GAME TEKA-TEKI HARTA FIRAUN MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME MAKER MV".

## ALAT DAN METODE

Aplikasi ini di buat dengan menggunakan 1 unit laptop yang mempunyai spesifikasi :

- Processor Intel Core2 Duo
- Ram 4 GB
- Hardisk 500 GB
- Mouse Logitech
- Keyboard

Dengan menggunakan perangkat lunak / software :

- Sistem Operasi Windows 7
- RPG Maker MV

Di dalam penulisan skripsi ini, diperoleh data dari hasil riset penelitian dengan menggunakan beberapa metode, yaitu :

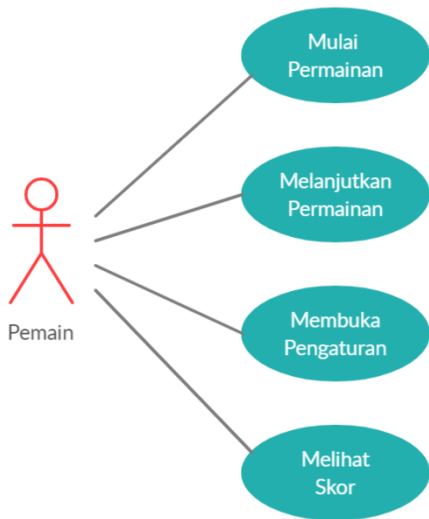
## 1. Pengumpulan Data dan Referensi

Dalam pengumpulan Data dan Referensi dibagi menjadi beberapa tahapan, antara lain sebagai berikut :

- a) Observasi  
Observasi dilakukan guna untuk mengetahui teka-teki apa saja yang dapat diimplementasi ke dalam software RPG Maker MV.
- b) Wawancara  
Mengumpulkan informasi dengan cara membagikan game versi beta kepada rekan – rekan penulis agar mendapatkan saran dan kritik yang dapat membuat game tersebut lebih menarik.
- c) Studi Pustaka  
Menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi obyek penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain.
- d) Studi Dokumentasi  
Mengumpulkan data dengan cara mempelajari dokumen untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

## 2. Analisis Sitem

Menguraikan suatu sistem informasi yang sudah utuh atau komplit ke dalam bagian komponennya yang lebih kecil atau spesifik dengan tujuan mengevaluasi, mempelajari dan mengidentifikasi hambatan, maupun permasalahan yang terjadi pada sistem sehingga dapat dilakukan perbaikan atau pengembangan kedepan yang lebih baik.

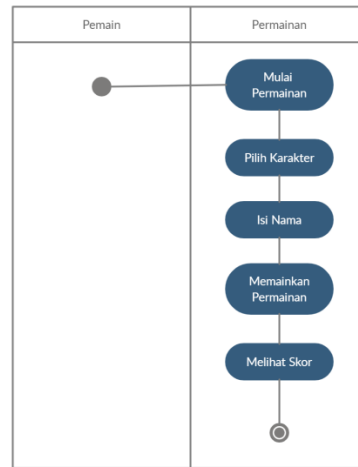


Gambar 1 Use Case Diagram Game

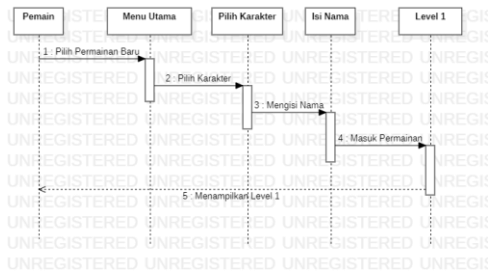
3. Perancangan Sistem
 

Adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Dalam perancangan sistem dibagi menjadi beberapa tahapan, antara lain sebagai berikut:

  - a) *Database*  
Perancangan basis data (database) merupakan garis besar keseluruhan sistem pengolahan data elektronik yang akan dilakukan dalam membuat sebuah sistem aplikasi yang berbasis database yang membutuhkan rancangan database yang memadai dikarenakan data yang akan diolah merupakan inti utama dari seluruh sistem yang berjalan.
  - b) *Antarmuka*  
Perancangan ini lebih dekat dengan perancangan antar muka (*user interface*) sesuai dengan tujuan dan kebutuhannya yang terdiri dari rancangan antarmuka masukan sistem (*input*) dan antarmuka luaran sistem (*output*).
4. Pembuatan Aplikasi  
GAME TEKA-TEKI HARTA FIRAUN MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME MAKER MV dibentuk menggunakan bahasa pemrograman Java.



Gambar 2 Activity Diagram Game



Gambar 3 Sequence Diagram Game

5. Pengujian Sistem  
Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian adalah pengujian *black-box*. Metode ini adalah pengujian terhadap validasi inputan yang diolah oleh suatu unit dan memfokuskan pada fungsionalisme dari perangkat lunak.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengujian ini dilakukan untuk menemukan ketidaksesuaian dari sistem yang diharapkan. Pengujian secara *blackbox* dilakukan sebagai berikut :

Tabel 1 Skenario Pengujian

Uji Fitur	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Title Screen	Memilih <i>New Game</i>	Blackbox
	Memilih <i>Continue</i>	Blackbox
	Memilih <i>Options</i>	Blackbox
	Memilih <i>View</i>	Blackbox

	<i>Scores</i>	
Level 1	Ketika menyentuh jalan menuju level 1-2	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 2	Blackbox
	Ketika menyentuh jaring laba-laba sesudah mendapatkan kayu bakar	Blackbox
Level 1-2	Ketika menyentuh jalan menuju level 1	Blackbox
	Ketika menyentuh kayu	Blackbox
	Ketika menyentuh obor sesudah mendapatkan kayu	Blackbox
	Ketika menyentuh kotak harta	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 2	Ketika menyentuh jalan menuju level 1	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 3	Blackbox
	Ketika menekan tombol 1	Blackbox
	Ketika menekan	Blackbox

	tombol 2	
Level 3	Ketika menyentuh jalan menuju level 2	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 3-2	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 3-3	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 4	Blackbox
	Ketika menekan tombol sesuai urutan	Blackbox
	Ketika menekan tombol tidak sesuai urutan	Blackbox
Level 3-2	Ketika menyentuh papan petunjuk	Blackbox
	Ketika menyentuh papan petunjuk	Blackbox
	Ketika menyentuh kotak harta	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 3	Blackbox
Level 3-3	Ketika disentuh mumi	Blackbox
	Ketika menyentuh papan	Blackbox

	petunjuk	
	Ketika menyentuh kotak harta	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 3	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 4	Ketika menyentuh jalan jebakan	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 4-2	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 4-2	Ketika menyentuh jalan jebakan	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 4-3	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 4-3	Ketika menyentuh jalan jebakan	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 4-4	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 4-4	Ketika menyentuh jalan jebakan	Blackbox
	Ketika menyentuh	Blackbox

	jalan menuju level 4-5	
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 4-5	Ketika menyentuh jalan jebakan	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 5	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 5	Ketika menyentuh jalan menuju level 4	Blackbox
	Ketika menyentuh batu	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 6	Blackbox
Level 6	Ketika menyentuh jalan menuju level 5	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 7	Blackbox
	Ketika menekan tombol 1	Blackbox
	Ketika menekan tombol 2	Blackbox
	Ketika menekan tombol 3	Blackbox
	Ketika menyentuh kotak harta	Blackbox

	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 7	Ketika menyentuh jalan menuju level 6	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 8	Blackbox
	Ketika menginjak tombol	Blackbox
	Ketika menyentuh obor	Blackbox
	Ketika menggeser obor ke atas tombol	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 8	Ketika menyentuh jalan menuju level 7	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 9	Blackbox
	Ketika menyentuh tombol	Blackbox
	Ketika menyentuh kotak harta	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 9	Ketika menyentuh jalan menuju level 8	Blackbox
	Ketika	Blackbox

	menyentuh jalan menuju level 9-2	
	Ketika menyentuh pintu level 10 sebelum mendapatkan kunci	Blackbox
	Ketika menyentuh pintu level 10 sesudah mendapatkan kunci	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 9	Blackbox
Level 9-2	Ketika menyentuh batu	Blackbox
	Ketika menyentuh kotak harta	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
	Ketika disentuh mumi	Blackbox
Level 10	Ketika menyentuh jalan menuju level 9	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 10-2	Blackbox
	Ketika menyentuh papan soal	Blackbox
	Ketika memilih jawaban yang benar	Blackbox
	Ketika memilih jawaban yang salah	Blackbox

Level 10-2	Ketika menyentuh jalan menuju level 10	Blackbox
	Ketika menyentuh jalan menuju level 10-3	Blackbox
	Ketika menyentuh papan soal	Blackbox
	Ketika memilih jawaban yang benar	Blackbox
	Ketika memilih jawaban yang salah	Blackbox
	Level 10-3	Ketika menyentuh jalan menuju level 10-2
Ketika menyentuh jalan menuju level Ruang Harta		Blackbox
Ketika menyentuh papan soal		Blackbox
Ketika memilih jawaban yang benar		Blackbox
Ketika memilih jawaban yang salah		Blackbox
Level Ruang Harta	Ketika memasuki ruang harta	Blackbox
	Ketika menyentuh peti firaun	Blackbox
	Ketika menyentuh kotak harta 1	Blackbox

	Ketika menyentuh kotak harta 2	Blackbox
	Ketika menyentuh kotak harta 3	Blackbox
	Ketika berinteraksi dengan npc skor	Blackbox
	Ketika menyentuh tombol	Blackbox

Dibawah ini merupakan hasil dari *screenshot* GAME TEKA-TEKI HARTA FIRAUN MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME MAKER MV :



Gambar 4 Tampilan Title Screen



Gambar 5 Tampilan Intro



Gambar 6 Tampilan Memilih Karakter



Gambar 9 Tampilan Ruang Harta



Gambar 7 Tampilan Isi Nama



Gambar 10 Tampilan Scores



Gambar 8 Tampilan Dalam Game



Gambar 11 Tampilan Medali

## KESIMPULAN

Setelah melewati beberapa tahapan yaitu analisis sistem, desain, perancangan, pengujian dan implementasi maka dapat diambil kesimpulan bahwa Game Teka-Teka Harta Firaun dapat menambah penggemar game genre puzzle.

## SARAN

Pada Game Teka-Teka Harta Firaun ini masih memiliki kekurangan sehingga perlu adanya penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut kedepannya. Berikut beberapa hal yang perlu di



sempurnakan dan dikembangkan pada game ini:

1. Dapat dimainkan di smartphone.
2. Ditambahkannya fitur untuk bermain bersama teman.
3. Ditambahkannya level-level yang hanya bisa dimainkan bersama teman.
4. Ditambahkannya fitur-fitur online seperti foto profil.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andre. (2014, March 16). Tutorial Belajar JavaScript Part 1: Pengertian dan Fungsi JavaScript dalam Pemrograman Web. Retrieved May 14, 2020, from Duniaikom Dunia Ilmu Komputer: <https://www.duniaikom.com/tutorial-belajar-javascript-pengertian-dan-fungsi-javascript-dalam-pemrograman-web/>
- Frisda Eldiana, N. (2019). PENGEMBANGAN GAME “COC” RPG MAKER MV SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KPK. APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 150-161.
- Gaming, M. M. (2016, January 23). RPG Maker MV and ACE: Timed Switch Puzzle Tutorial. Retrieved May 15, 2020, from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=OnInMxywBKY>
- Gaming, M. M. (2016, January 19). RPG Maker MV and ACE: Weighted Switch Puzzle Tutorial. Retrieved May 15, 2020, from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=eu0dSMZzkCw>
- Gaming, M. M. (2016, January 24). RPG Maker MV: Ordered Switch Tutorial. Retrieved May 15, 2020, from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=lbhAw0kWT5o&t=2s>
- Munawar. (2005). Pemodelan Visual Dengan UML. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Newman, L. (2018, January 14). History of the Puzzle Game – How the Genre Came to Be. Retrieved October 1, 2020, from Dragon Academy: <https://dragonacademygame.com/history-puzzle-game-genre-came/>
- Pengertian Game. (n.d.). Retrieved from hakkajiten: <https://hakkajiten.wordpress.com/index/pengantar-teori-game/pengertian-game/>
- Puspitasari, N. (2017). PENGEMBANGAN APLIKASI GAME SHOOT'EM UP STAR ASSAULT DENGAN GAME MAKER STUDIO. Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer dan Teknologi Info, 321-324.
- RetroGames. (2014, March 15). Flag Capture - Atari 2600. Retrieved October 1, 2020, from RetroGames.cz: [https://www.retrogames.cz/play\\_853-Atari2600.php?language=EN](https://www.retrogames.cz/play_853-Atari2600.php?language=EN)
- Silvianita, H. (2019, Juni 30). Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap! Retrieved from NESABAMEDIA: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>
- Taru, A. (2018, July 24). Apa Itu Genre Game? Retrieved from Game Lab Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/15-apa-itu-genre-game>
- Zulfikar, M., Nyoto, R. D., & Pratiwi, H. S. (2017). Rancang Bangun Game Sejarah Asal Usul Kota Pontianak Menggunakan RPG Maker. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN), 85-88.