

Online : ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/DS/issue/ ISSN : 1978-5569

RANCANG BANGUN *ROLE PLAYING GAME* (RPG) BERTEMA *MOBILE LEGENDS : BANG BANG*

Gregorius Ronald Fanky Wicaksana¹⁾, Gatot Susilo²⁾, Tri Yusnanto³⁾

¹⁾“Teknik Informatika” STMIK BINA PATRIA

^{2) 3)} “Manajemen Informatika” STMIK BINA PATRIA

Email : fanky.ronald@gmail.com¹⁾, gatot@stmikbinapatria.ac.id²⁾,
yusnanto@stmikbinapatria.ac.id³⁾

Abstract

Mobile Legends: Bang Bang online gaming is one of the mobile-based games that has Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) genre and is widely known to almost every young person with more than 100 (one hundred) million downloads. But game with this genre has a drawback in which it tells the story of the characters in it but the players have no idea about the story the characters they choose. This study aims to develop a Role Playing Game (RPG) with the theme of *Mobile Legends: Bang Bang* to provide players with a different game experience with RPG nuances, with RPG genre players can play as the characters from *Mobile Legends: Bang Bang* and know the adventure stories of the characters. The development method used was Game Development Life Cycle (GDLC). The stages in the GDLC method are idea, filter, analysis, design, develop test, release. Data collection methods used were observation and questionnaire. The algorithm used here was Finite State machine as the algorithm to create a series of events that players need to complete in order to reach the end of the game. the result of this study is a role playing game with *Mobile Legends: Bang Bang* theme.

Keywords: *Role Playing Game, Mobile Legends, Finite State Machine, GDLC.*

Abstrak

Permainan daring *Mobile Legends: Bang Bang* adalah salah satu permainan berbasis mobile yang memiliki genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) dan dikenal luas pada hampir setiap kalangan anak muda dengan lebih dari 100 (seratus) juta unduhan. Namun permainan dengan genre tersebut memiliki kekurangan yaitu menceritakan kisah karakter yang ada didalamnya sehingga para pemain tidak mengetahui kisah dibalik karakter yang mereka pilih. Penelitian ini bertujuan untuk membangun *Role Playing Game* (RPG) bertema *Mobile Legends : Bang Bang* guna memberikan experience permainan yang berbeda dengan nuansa RPG kepada pemain, dengan genre RPG pemain bisa bermain sebagai karakter dari *Mobile Legends : Bang Bang* dan mengetahui cerita petualangan karakter tersebut. Metode pengembangan yang digunakan yaitu *Game Development Life Cycle* (GDLC). Tahap pada metode GDLC adalah *idea, filter, analysis, design, develop test, release*. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu observasi dan kuisioner. Algoritma yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *Finite State Machine* sebagai algoritma untuk membuat rangkaian event yang perlu pemain selesaikan secara urut untuk mencapai akhir dari game. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *role playing game* dengan tema *Mobile Legends : Bang Bang*.

Kata kunci : *Role Playing Game, Mobile Legends, Finite State Machine, GDLC.*

1. Pendahuluan

a. Latar Belakang

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu. Permainan dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan (Wulandari, 2012).

Pada tahun 1965 *game* pertama kali diciptakkan sebagai simulasi untuk tentara militer belajar strategi perang di tengah situasi perang dingin. Kemudian pada tahun 1970, dikembangkan menjadi *video game* komersil pertama, yaitu mesin *Magnvox* sebagai objek hiburan. Sejak saat itu, *game* menjadi objek hiburan yang menarik. Zaman ini *game* mulai berpindah dari yang dulunya *offline* menjadi *online* sehingga kita bisa bermain dengan sesama pemain bahkan diujung dunia sekalipun dengan bantuan internet.

Namun tidak bisa dipungkiri bahwa banyak orang yang menilai *game* secara negatif dimana banyak yang berpendapat bahwa *game* membuat nilai anak menjadi turun, membuat emosi anak tidak stabil, membuat kecanduan dan lain sebagainya. Namun semua itu tidaklah benar dengan *game* kita bisa merangsang kreatifitas anak, membuat anak untuk berfikir strategis, mengajarkan kerjasama dan lain sebagainya.

Mobile legends adalah sebuah *game* dengan *genre* MOBA atau *Multiplayer Online Battle Arena* dengan *gameplay* 10 pemain dibagi menjadi 2 yaitu kubu merah dan biru. Masing-masing kubu harus menyerang dan mempertahankan *turret* lawan untuk meraih kemenangan.

Role playing game (RPG) adalah satu *game* yang mengandung unsur *experience* atau *leveling* dalam *gameplay*nya. Biasanya dalam *game* ini, pembuat *game* memiliki kebebasan untuk menjelajah dunia *game* tersebut, dan kadang kala dalam beberapa *game* bisa menentukan *ending* dari *game* tersebut (Henry, 2010:129). Beberapa contoh *game* RPG antara lain : *Final Fantasy* dan *Suikoden*.

Selain itu, data angket dari survei yang dilakukan oleh peneliti pada UKM *game* di STMIK Bina Patria, dengan mengambil sampel 20 mahasiswa aktif UKM sebagai responden, 16 mahasiswa menyatakan minat *game* berbasis RPG (*Role Playing Game*) “Sangat Baik” dan 4 mahasiswa menyatakan minat *game* berbasis RPG (*Role Playing Game*) “Baik”.

b. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yaitu : “Bagaimana merancang dan membangun *Role Playing Game* (RPG) bertema *Mobile Legends : Bang Bang ?*”

c. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan membangun *Role Playing Game* (RPG) bertema *Mobile Legends : Bang Bang*.

2. Kajian Literatur

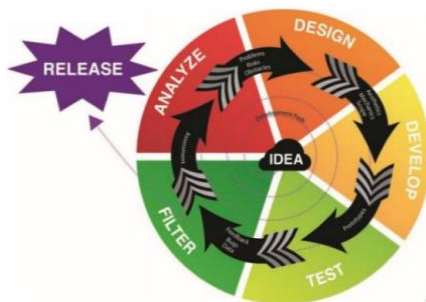
- a. **Pembuatan *Game* RPG “ Roro Jonggrang” Dengan RPG Maker MV** (Saputri & Pratiwi, 2016). Metode pengembangan dalam penelitian ini menggunakan *Rapid Application Development* (RAD). Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah *software game* dalam bentuk *game* RPG dengan menggunakan perangkat lunak *RPG Maker MV*. *Game* yang ditampilkan dalam penelitian ini berdasar dari cerita rakyat Jawa Tengah berjudul Roro Jonggrang. *Game* ini dirancang untuk membantu masyarakat dalam mengenal sejarah kebudayaan Indonesia, terutama di Pulau Jawa. Dengan *game* ini, cerita rakyat dapat kembali dikenal oleh generasi muda dan terlestarikan.
- b. ***Gamification and GDLC (Game Development Life Cycle) Application for Designing the Sumbawa Folklore Game “The Legend of Tanjung Menangis (Crying Cape)”*** (Husniah, Pratama, & Wibowo, 2018). Metode pengembangan dalam penelitiannya menggunakan *GDLC (Game Development Life Cycle)*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengubah cerita

rakyat “Legenda Tanjung Menangis” menjadi sebuah *game* RPG. Kesimpulan dari hasil yang didapat pada penelitian ini adalah *game* “Legenda Tanjung Menangis” dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan cerita rakyat.

- c. **Game Edukasi Dengan *Role Playing Game* (RPG) Maker Untuk Kelas 2 SD** (Putra, 2018). *Game* edukasi yang dibuat oleh peneliti adalah *game* edukasi yang menceritakan tentang sebuah perjalanan seorang pendekar dengan latar belakang sebuah kastil dan padang rumput hijau. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode dokumentasi yaitu pengumpulan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Hasil dari penelitian ini berupa kuisioner yang berkaitan dengan *game* edukasi yang dibuat. Dari hasil kuesioner tersebut diperoleh prosentase kelayakan sebesar 80,35% dan dikategorikan layak oleh pengguna sebagai *game* edukasi dengan *Role Playing Game* (RPG) Maker untuk kelas 2 SD.
- d. **Game Edukasi RPG *Seal Breaker* Menggunakan RPG Maker MV Berbasis Android** (Sukanto & Adnyana, 2018). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan berorientasi objek, yaitu menggunakan AOO (*Analisis Object Oriented*) dan DOO (*Design Object Oriented*) yang divisualisasikan dengan UML.
- e. **Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan RPG Maker MV** (Wahyuni & Andiyoko, 2018). Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah GDLC (*Game Development Life Cycle*). Hasil pengujian *game* adalah sebanyak 42.5% responden menyatakan bahwa dari sisi desain pengembangan dianggap baik. Sedangkan 44.3% responden menyatakan *game* memiliki alur cerita yang baik dan 56.3% responden menyatakan bahwa *game Rise of The Zokai Clan* menggunakan RPG Maker MV memiliki pesan moral yang baik.

3. Metode Penelitian

Metode pengembangan yang digunakan adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC). *Game development life cycles tend towards the agile end of the continuum and work well for indies and small teams. While mobile game development teams favor no specific methodology from the SDLC literature, many concepts from agile development such as pair programming and regular team meetings are popular* (Byl, 2014:15). Byl pada bukunya yang berjudul *Holistic Mobile Game Development With Unity* mendefinisikan tujuh langkah dalam proses pengembangan *game*. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Langkah-Langkah GDLC (Byl, 2014:16)

4. Hasil dan Pembahasan

a. Analisis Game

1.) Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah analisis yang didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan, dan peluang, namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan dan ancaman (Rangkuti, 2015 : 18). Hasil dari analisis SWOT adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Analisis SWOT

Analisis	Keterangan
<i>Strenght</i> (Kekuatan)	1. Jika dibandingkan dengan <i>Mobile Legends</i> , <i>game</i> yang dibuat akan menawarkan nuansa petualangan dengan genre RPG beserta sifat <i>game offline</i> , dimana tidak diperlukannya koneksi internet untuk memainkan <i>gamenya</i> . 2. Memberikan nuansa <i>role playing game</i> dengan tema <i>Mobile Legends</i> , sehingga membuat <i>game</i> menjadi unik.
<i>Weakness</i> (Kelemahan)	1. Jika dibandingkan dengan <i>Mobile Legends</i> yang menjadi tema pada <i>game</i> ini yaitu <i>game</i> RPG yang akan dibuat hanya <i>single player</i> . 2. Hanya memiliki 1 (satu) karakter yang dapat dimainkan. 3. Masih menggunakan grafis 2D untuk <i>gamenya</i> . 4. Animasi pergerakan karakter yang minim.
<i>Opportunity</i> (Peluang)	1. Kebutuhan spesifikasi perangkat yang ringan (<i>low-end</i>) seperti Intel Pentium Dual Core 1.4 Ghz, RAM 2 GB dan penyimpanan hanya 2 GB, pemain dapat memainkan <i>game</i> ini. 2. Bersifat <i>offline</i> sehingga memudahkan siapa saja untuk bermain. 3. Memiliki tema <i>Mobile Legends</i> yang masih menjadi salah satu <i>game</i> yang diminati saat ini.
<i>Threat</i> (Ancaman)	1. Nama pada industri <i>game</i> dan <i>genre game</i> RPG. 2. Penggemar setia yang telah bermain dari <i>tittle</i> awal mereka yaitu <i>final fantasy</i> . 3. <i>Developer</i> yang jauh lebih baik dalam pengembangan <i>game</i> . 4. <i>Gameplay</i> , termasuk cerita, desain karakter, visual dan musik pendukung yang sangat menyatu, sehingga membuat <i>game</i> yang berkesan terhadap pemain.

2.) Analisis Level Boss Pada Game

Sebagai game RPG, menaikkan level sangatlah penting dimana selain menambah status sehingga memperkuat karakter kita, level ini bertujuan untuk kita dapat mengalahkan boss dalam *game* untuk melanjutkan jalan cerita. Dalam *game* ini ada 5 (lima) boss yang telah disesuaikan dengan batas level karakter untuk mengalahkannya, dimana penjelasannya pada tabel berikut :

Tabel 2. Tabel Boss

Boss	Kebutuhan Level	
	Minimal	Maksimal
Vexana	8	99
Helcurt	15	99
Argus	20	99
Aldous	35	99
Zhask	50	99

3.) Analisis Karakter

a.) Miya

Merupakan tokoh protagonis dan tokoh utama di dalam *game* ini, yang dapat dimainkan oleh pemain. Miya mempunyai kemampuan khusus yaitu kemampuan sihir es dan sihir penyembuh.

b.) Vexana

Merupakan tokoh antagonis pada *game*, dan menjadi boss pertama di dalam *game* untuk pemain kalahkan. Vexana mempunyai keahlian khusus, yaitu kemampuan

sihir *necromancy* dan sihir kegelapan. Penyihir memiliki pertahanan fisik yang rendah dan pertahanan sihir yang tinggi, dimana Vexana adalah karakter yang cocok untuk pemain kalahkan

- c.) Helcurt
Merupakan tokoh antagonis dan *boss* kedua di dalam game yang harus pemain kalahkan. Helcurt memiliki kemampuan khusus, yaitu sihir kegelapan dan *assassinate*.
- d.) Argus
Merupakan *boss* ketiga di dalam game untuk pemain kalahkan. Loyalitas adalah sesuatu yang ditampilkan pada setiap cerita, entah itu kesetiaan pada orang maupun pekerjaan. Argus sang kesatria yang setia dan loyal membuat pengembang mengambilnya untuk menjadi salah satu karakter penting pada game yang dikembangkan
- e.) Aldous
Boss keempat di dalam game yang juga harus pemain kalahkan. Aldous mempunyai kemampuan menyerap panas dari magma untuk memperkuat fisiknya.
- f.) Zhask
Adalah *boss* terakhir dari game yang perlu dikalahkan oleh pemain untuk mencapai *ending* dari game yang dibuat. Zhask mempunyai keahlian menyerap panas dan mengubahnya menjadi laser.

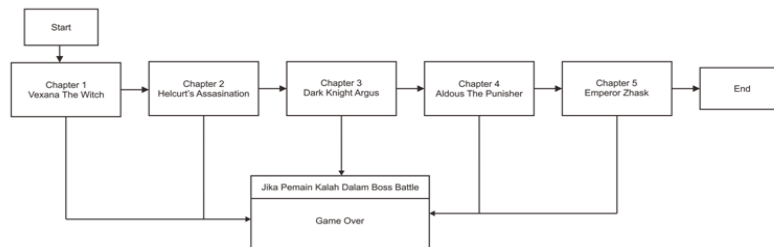
4.) Analisis Level Game

- a.) Chapter 1 (level 1-8)
Bermulai saat Miya menghadapi Vexana, dimana *dungeon* milik Vexana penuh dengan *undead*, *undead* memiliki peringkat yang rendah pada game apapun, karena mereka bukan makhluk hidup, sehingga cukup mudah untuk dikalahkan dan membuat pemain dapat beradaptasi dengan game cukup mudah.
- b.) Chapter 2 (level 8-15)
Setelah mengalahkan Vexana, *boss* pada chapter kedua adalah Helcurt. *Dungeon* Helcurt berada pada *lost forrest* sebuah *dungeon* dengan tema hutan. Pemain akan melawan monster berbentuk serangga dan tumbuh-tumbuhan, pengembang merasa kedua kategori tersebut cukup membuat pemain naik level, dari mengalahkan *undead* sekarang pemain harus mengalahkan makhluk hidup.
- c.) Chapter 3 (level 15-20)
Setelah Helcurt, selanjutnya adalah Argus. Disini pemain mulai akan ditantang dengan lawan-lawan yang cukup sulit. *Dungeon* Argus berada pada *cursed forrest*, masih sebuah *dungeon* dengan tema hutan, namun kali ini musuh dilengkapi dengan racun. Hal ini akan menyulitkan pemain, sehingga dapat membuat pemain berfikir akan strategi yang baik dalam mengalahkan musuh.
- d.) Chapter 4 (level 20-35)
Selepas Argus, selanjutnya adalah Aldous. Dengan rentang level tersebut, untuk mengalahkan Aldous adalah hal yang cukup mudah, karena pengembang melihat kecocokan diantara Miya dan Aldous. Miya dapat menggunakan sihir es untuk mengalahkan Aldous yang mempunyai kekuatan panas magma. Terlebih lagi musuh-musuh pada *dungeon* Aldous yaitu *Mountain of Dawn*, dimana musuh akan memiliki elemen api.
- e.) Chapter 5 (level 35-50)
Zhask adalah *boss* terakhir pada game di *dungeon mountain of dawn (top)*. Dengan kemampuan yang hampir sama dengan Aldous, tetapi seranganya menggunakan sihir, dimana hal ini juga berpengaruh dengan pertahanan sihirnya yang lebih tinggi dari Aldous. Tantangan untuk mengalahkan *boss* yang terakhir akan memaksa pemain menggunakan semua pengetahuan dan pengalaman bermain dari awal game hingga akhir, sehingga membuat permainan akan mencapai klimaks dengan sangat menarik

b. Desain

1.) Struktur Navigasi

Struktur navigasi pada *game* yang dikembangkan adalah struktur navigasi linear dimana pemain harus mengalahkan *boss* pada setiap *chapter* untuk menuju *chapter* selanjutnya. Dalam *game* ini, jika pemain kalah pada saat pertarungan melawan *boss* pada *chapter* tertentu, maka pemain akan langsung diantar ke jendela *game over*.

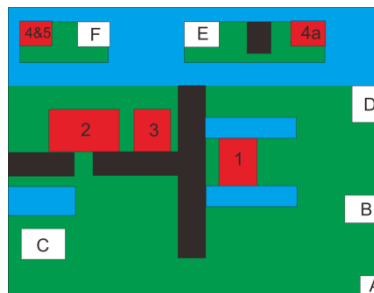


Gambar 2. Struktur Navigasi *Game*

2.) Desain *Map Game*

Ada 3 (tiga) *map* penting yaitu *world*, *town* dan *dungeon* (area monster).

- a.) *World map* bertugas untuk menghubungkan seluruh *sub-map* seperti *town* dan *dungeon*. Rancangan *world map game* ini adalah *land of dawn* yang memiliki 4 (empat) *town* dan 6 (enam) *dungeon*.



Gambar 3. Rancangan *World Map Land of Dawn*

- b.) *Town map* adalah area aman bagi pemain, tidak ada pertarungan dan tempat pemain bisa menyembuhkan karakter, membeli barang dan berinteraksi dengan *Non Playable Character* (NPC). Ada 4 (empat) *town map* dan 2 (dua) area netral lainnya untuk beristirahat pada *world map*.
- c.) *Dungeon map* adalah tempat dimana pemain mengalahkan monster dan *boss* untuk mendapatkan EXP (*experience*) yang dibutuhkan untuk menaikkan *level* serta mendapatkan uang untuk membeli senjata dan alat bertarung lainnya pada saat pergi ke *town map*. Ada 5 (lima) *dungeon map* dimana pada 5 (lima) *dungeon* memiliki *boss map* tersendiri untuk dikalahkan, sehingga pemain dapat melanjutkan permainan.

3.) Desain Karakter

Game ini memiliki 6 karakter penting, yaitu :

Tabel 3. Karakter Penting

Nama	Keterangan
Miya	Karakter utama dalam <i>game</i> .
Vexana	Boss pertama dalam <i>game</i> .
Helcurt	Boss kedua dalam <i>game</i> .
Argus	Boss ketiga dalam <i>game</i> .
Aldous	Boss keempat dalam <i>game</i> .
Zhask	Boss kelima dan terakhir dalam <i>game</i> .

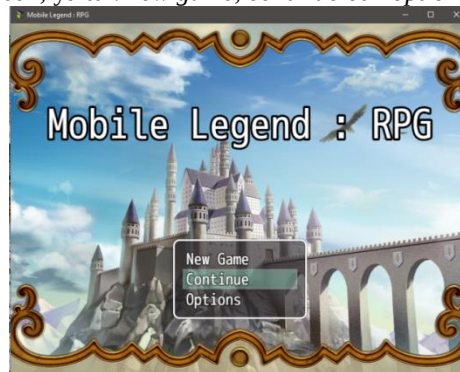
4.) **Desain Event**

Event pada permainan ini menggunakan algoritma *finite state machine*, dimana *game* mengharuskan pemain untuk memenuhi sebuah *state* yang akan memicu sebuah *event* untuk membuat *event* berjalan dan memicu *state* yang lain berjalan untuk dipenuhi syaratnya agar *event* yang lain berjalan.

c. **Implementasi**

1.) *Tittle screen*

Tittle screen merupakan tampilan awal dari *game* yang dibuat. Ada 3 (tiga) pilihan tombol pada *tittle screen*, yaitu : *new game*, *continue* dan *options*.



Gambar 4. Title Screen Game

2.) *Battle Screen*

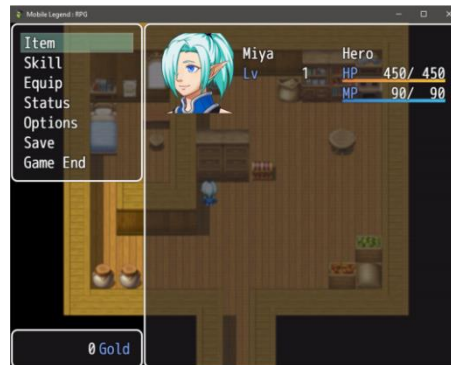
Battle screen merupakan salah satu *interface* penting pada *game* ini. *Battle screen* menampilkan karakter pemain dengan karakter musuh dalam sebuah pertarungan.



Gambar 5. Battle Screen Game

3.) *Menu Screen*

Menu Screen berisi dengan pilihan-pilihan seperti *item*, *skill*, *equip*, *status*, *options*, *save* dan *Gameend*. Pada *menuscreen* kita juga dapat melihat status karakter seperti sisa HP (*HealthPoint*) dan MP (*MagicPoint*), serta kita juga dapat melihat jumlah uang yang kita punya.



Gambar 6. Menu Screen Game

4.) *Info Window Game*

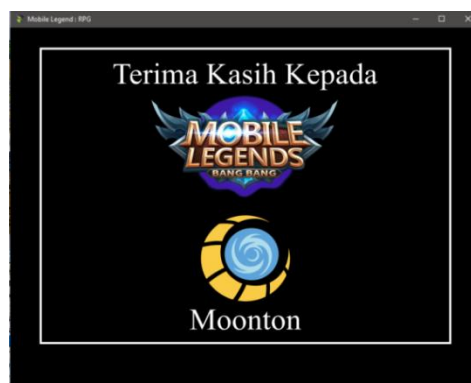
Info window game menampilkan informasi kepada pemain seputar kegiatan yang harus pemain lakukan atau arahan kepada pemain untuk menuju tempat tujuan.



Gambar 7. Info Window Game

5.) *Credit screen*

Ditujukan untuk pihak yang berkontribusi pada *game* yang dikembangkan. Pada *game* ini pengembang memberikan *credit* pada Moonton selaku *developer game Mobile Legends : Bang Bang*.



Gambar 8. Credit Screen Game

d. **Pengujian**

1.) *Alpha test*

Game yang telah diimplementasikan, selanjutnya akan diuji. Tujuan pengujian adalah mencari *bug* dan menguji syarat minimal perangkat keras *game* untuk dijalankan.

Perangkat keras yang digunakan dalam pengujian ini adalah laptop dengan spesifikasi prosesor intel atom *dual-core* 1.2Ghz, RAM 2 GB dan perangkat lunak sistem operasi Windows 7. Tahap pengujian ini berfokus pada pengujian mengenai fungsi berikut :

a.) Pengujian Kontrol Game

Tabel 4. Hasil Pengujian Kontrol

No	Nama	Pengamatan	Hasil
1	Bergerak keatas	Pemain menekan key W pada keyboard untuk bergerak keatas pada map	Sesuai
2	Bergerak kebawah	Pemain menekan key S pada keyboard untuk bergerak keatas pada map	Sesuai
3	Bergerak kekanan	Pemain menekan key D pada keyboard untuk bergerak keatas pada map	Sesuai
4	Bergerak ke kiri	Pemain menekan key A pada keyboard untuk bergerak keatas pada map	Sesuai
5	Berlari (<i>Dash</i>)	Pemain menekan key SHIFT pada keyboard untuk bergerak keatas pada map	Sesuai
6	Membatalkan (<i>Cancel</i>) / Membuka Menu	Pemain menekan key ESC pada keyboard untuk membatalkan aksi dan membuka menu	Sesuai

b.) Pengujian Event Game

Tabel 5. Hasil Pengujian Event

No	Nama	Pengamatan	Hasil
1	Event Vexana	Event membuat pemain bertarung melawan Vexana.	Sesuai
2	Event Helcurt	Event membuat pemain bertarung melawan Helcurt.	Sesuai
		Event Helcurt tidak berjalan karena pemain tidak mengalahkan Vexana untuk memicu event.	Sesuai
3	Event Argus	Event membuat pemain bertarung melawan Argus.	Sesuai
		Event Argus tidak berjalan karena pemain tidak mengalahkan Helcurt untuk memicu event.	Sesuai
4	Event Aldous	Event membuat pemain bertarung melawan Aldous.	Sesuai
		Event Aldous tidak berjalan karena pemain tidak mengalahkan Argus untuk memicu event.	Sesuai
5	Event Zhask	Event membuat pemain bertarung melawan Zhask.	Sesuai
		Event Zhask tidak berjalan karena pemain tidak mengalahkan Aldous untuk memicu event.	Sesuai
6	Event membeli kapal (Kota Minami)	Mendapat kapal karena pemain memiliki uang (<i>Gold</i>) yang cukup. (>7000 <i>Gold</i>)	Sesuai
		Tidak mendapat kapal karena pemain tidak memiliki uang (<i>Gold</i>) yang cukup. (<7000 <i>Gold</i>)	Sesuai

2.) *Beta Test*

Peneliti memilih 6 (enam) *beta tester* untuk melakukan *testing* terhadap *game* yang telah lulus uji dari *alpha test*. Peneliti meminta para *beta tester* untuk bermain *game* dengan skenario yang sama pada pengujian *alpha*. Berikut adalah hasil pengujiannya :

a.) Pengujian Kontrol *Game*

Tabel 6. Hasil Pengujian Kontrol

No	Nama	Pengamatan	Hasil
1	Bergerak keatas	Pemain menekan key W pada keyboard untuk bergerak keatas pada map	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
2	Bergerak kebawah	Pemain menekan key S pada keyboard untuk bergerak keatas pada map	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
3	Bergerak kekanan	Pemain menekan key D pada keyboard untuk bergerak keatas pada map	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
4	Bergerak kekiri	Pemain menekan key A pada keyboard untuk bergerak keatas pada map	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
5	Berlari (<i>Dash</i>)	Pemain menekan key SHIFT pada keyboard untuk bergerak keatas pada map	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
6	Batal (<i>Cancel</i>) / Membuka Menu	Pemain menekan key ESC pada keyboard untuk membatalkan aksi dan membuka menu	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.

b.) Pengujian *Event Game*

Tabel 7. Hasil Pengujian *Event*

No	Nama	Pengamatan	Hasil
1	<i>Event Vexana</i>	<i>Event</i> membuat pemain bertarung melawan Vexana.	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
2	<i>Event Helcurt</i>	<i>Event</i> membuat pemain bertarung melawan Helcurt.	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
		<i>Event</i> Helcurt tidak berjalan karena pemain tidak mengalahkan Vexana untuk memicu event.	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
3	<i>Event Argus</i>	<i>Event</i> membuat pemain bertarung melawan Argus.	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
		<i>Event</i> Argus tidak berjalan karena pemain tidak mengalahkan Helcurt untuk memicu event.	1 (satu) dari 6 (enam) <i>tester</i> menyatakan <i>error</i> .
4	<i>Event Aldous</i>	<i>Event</i> membuat pemain bertarung melawan Aldous.	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
		<i>Event</i> Aldous tidak berjalan karena pemain tidak mengalahkan Argus untuk memicu event.	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
5	<i>EventZhask</i>	<i>Event</i> membuat pemain bertarung melawan Zhask.	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan

			sesuai.
		Event Zhask tidak berjalan karena pemain tidak mengalahkan Aldous untuk memicu event.	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
6	Event membeli kapal (Kota Minami)	Mendapat kapal karena pemain memiliki uang (<i>Gold</i>) yang cukup.	Ke-enam <i>tester</i> menyatakan sesuai.
		Tidak mendapat kapal karena pemain tidak memiliki uang (<i>Gold</i>) yang cukup.	2 (dua) dari 6 (Enam) <i>tester</i> menyatakan <i>error</i> .

5. Kesimpulan

Telah dirancang bangun *Role Playing Game* bertema *Mobile Legends: Bang Bang*. *Game Mobile Legends RPG (Role Playing Game)* ini memberikan nuansa baru bagi *game Mobile Legends : Bang Bang* dengan merubah *genre game* tersebut. *Game* ini dapat berjalan pada komputer dengan spesifikasi *low-end* dan *game* ini memberikan suatu pandangan bahwa dalam pembuatan *game* memiliki kemudahan dan kesulitannya sendiri.

Adapun saran yang dapat membantu agar *game* ini menjadi lebih baik adalah perlu ditambahkan *plug-in* supaya *interface* tidak monoton dan *battle animation* lebih baik. Karakter dan *map* di dalam *game* juga perlu ditambahkan, agar dapat memperluas cerita didalam *game* serta memberikan kesan *role playing game* yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Byl, P. D. (2015). *Holistic Mobile Game Development With Unity*. Burlington : Focal Press.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game* . Jakarta: Gramedia
- Husniah, L., Pratama, B. F., & Wibowo, H. (2018). Gamification And GDLC (Game Development Life Cycle) Application For Designing The Sumbawa Folklore Game "The Legend Of Tanjung Menangis (Crying Cape)". *Kinetik* , Vol 3 (No 4), 351-358.
- Putra, A. C. (2018). *Game Edukasi Dengan Role Playing Game (RPG) Maker Untuk Kelas 2 SD*. Mojokerto: Universitas Islam Majapahit Mojokerto.
- Rangkuti, F., (2015). *Analisis SWOT*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Saputri, F. H., & Pratiwi, i. D. (2016). Pembuatan Game RPG “ Roro Jonggrang” Dengan RPG Maker MV. *Seminar Nasional Cendekiawan*, (hal. 9.1-9.9).
- Sukanto, P. S., & Adnyana, I. K. (2018). Game Edukasi RPG Seal Breaker Menggunakan RPG Maker MV Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Rupa* , Vol. 2 (No. 1), 68-79.
- Wahyuni, S. N., & Andiyoko, C. (2018). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan RPG Maker MV. *Jurnal Mantik Penusa* , Vol.2 (No.2), 29-33.
- Wulandari, A.D.(2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang* : Universitas Negeri Yogyakarta.