



**REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan:

- I. Nomor dan tanggal permohonan : EC00201601610, 14 Oktober 2016
- II. Pencipta
Nama : **Cecilia Titiek Muniati, Ridwan Sanjaya, Aprilia Ratna Christianti, , dkk**
Alamat : Jl. Pandan Hijau II Blok B No 38, RT 003/ RW 009, Kel. Mangunharjo, Kec. Tembalang , Semarang, Jawa Tengah, 50272
Kewarganegaraan : Indonesia
- III. Pemegang Hak Cipta
Nama : **Cecilia Titiek Muniati, Ridwan Sanjaya, Aprilia Ratna Christianti, , dkk**
Alamat : Jl. Pandan Hijau II Blok B No 38, RT 003/RW 009, Kel. Mangunharjo, Kec. Tembalang, Semarang, Jawa Tengah, 50272
Kewarganegaraan : Indonesia
- IV. Jenis Ciptaan : Buku
- V. Judul Ciptaan : **Panduan Pembuatan Game Menggunakan RPG Maker MV (Game Creation Manual Using RPG Maker MV)**
- VI. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 September 2016, di Semarang
- VII. Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
- VIII. Nomor pencatatan : 00577

Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam Daftar Umum Ciptaan bukan merupakan pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat. Menteri tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang terdaftar. (Pasal 72 dan Penjelasan Pasal 72 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR HAKCIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Dr. Dra. Erni Widhyastari, Apt., M.Si.
NIP. 196003181991032001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Cecilia Titiek Muniati	Jl. Pandan Hijau II Blok B No 38, RT 003/ RW 009, Kel. Mangunharjo, Kec. Tembalang
2	Ridwan Sanjaya	Jl. Bukit Tuton No. 6, RT 005/ RW 011, Kel. Ngesrep, Kec. Banyumanik
3	Aprilia Ratna Christianti	Plamongan Indah Blok D 12 No. 7, RT 004/RW 027, Kel. Batusari, Kec. Mranggen

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Cecilia Titiek Muniati	Jl. Pandan Hijau II Blok B No 38, RT 003/RW 009, Kel. Mangunharjo, Kec. Tembalang
2	Ridwan Sanjaya	Jl. Bukit Tuton No. 6, RT 005/ RW 011, Kel. Ngesrep, Kec. Banyumanik
3	Aprilia Ratna Christianti	Plamongan Indah Blok D 12 No. 7, RT 004/ RW 027, Kel. Batusari, Kec. Mranggen



Panduan Pembuatan Game Menggunakan RPG Maker MV

Game Creation Manual Using RPG Maker MV

Cecilia Titiek Murniati, Ph.D
Ridwan Sanjaya, Ph.D
Aprilia Ratna Christianti



Panduan Pembuatan Game Menggunakan RPG Maker MV

Cecilia Titiek Murniati, Ph.D
Ridwan Sanjaya, Ph.D
Aprilia Ratna Christianti

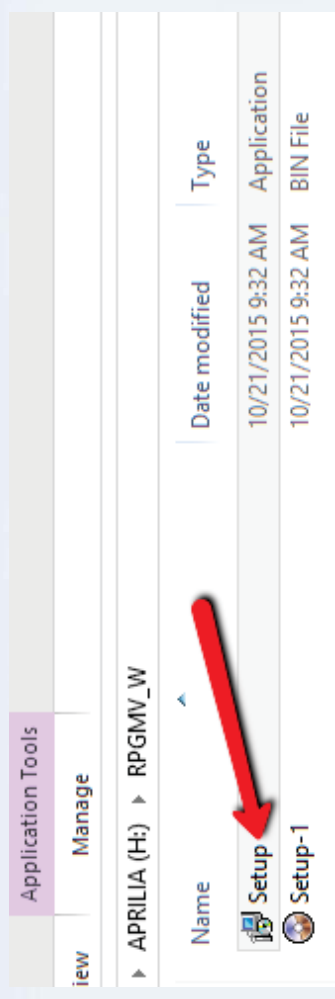


Daftar Isi / Table of Contents

- Panduan Pembuatan Game Menggunakan RPG Maker MV (Versi Bahasa Indonesia) 3
- Game Creation Manual Using RPG Maker MV (English Version) 50



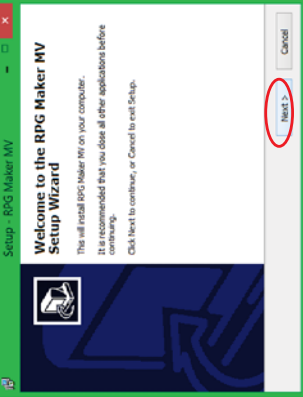
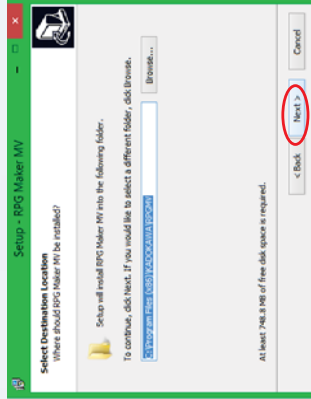
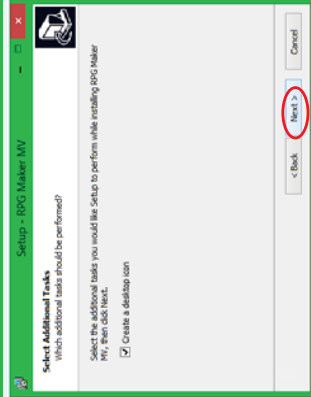
Instalasi RPG Maker MV



Klik dua kali atau tekan enter pada setup.exe



Proses Instalasi Program

- 1). 
- 2). 
- 3). 
- 4). 

Menjalankan Program

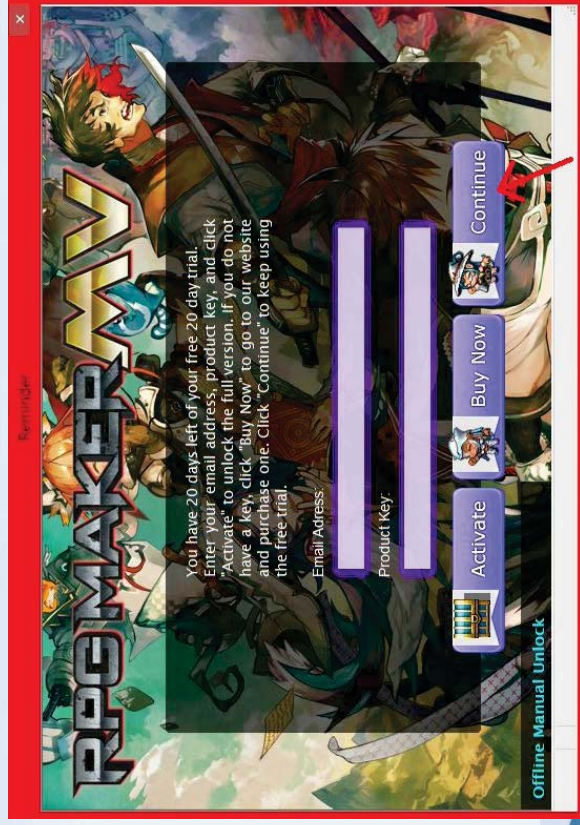


RPG Maker MV

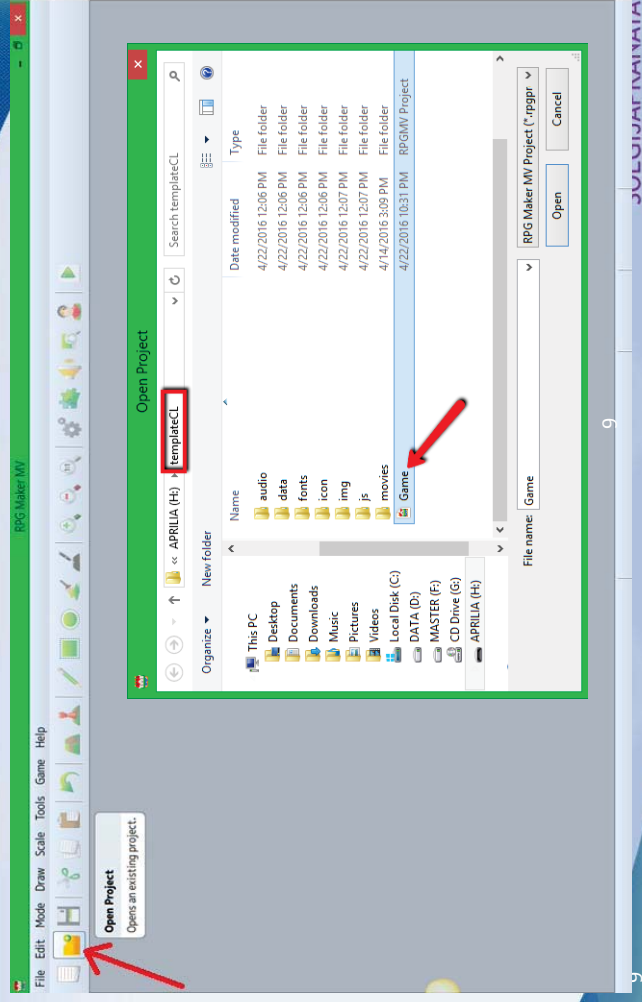
Proses Instalasi Program

- 5). 
- 6). 
- 7). 

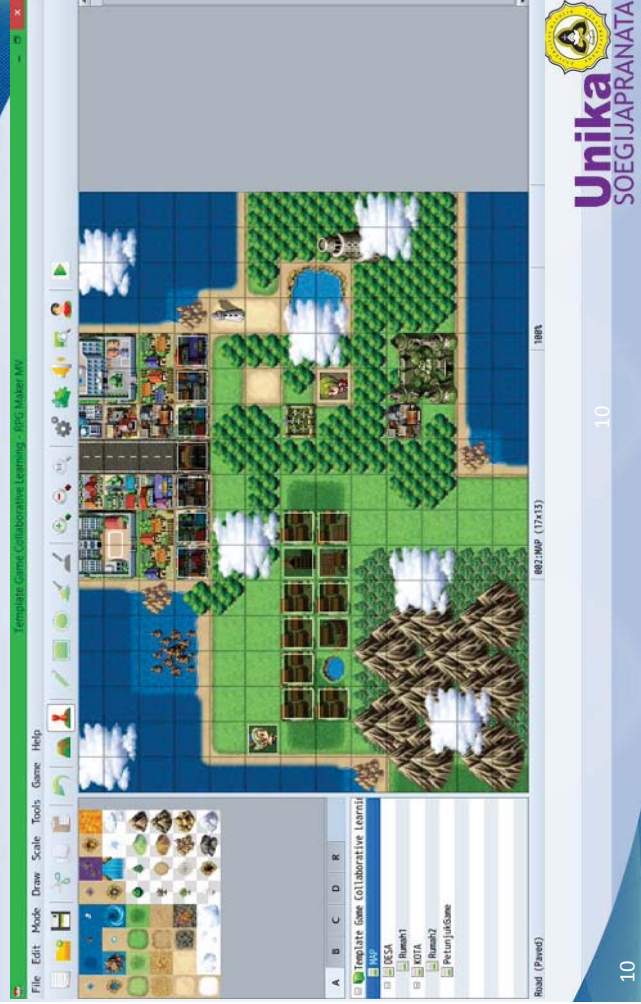
Tekan tombol Continue



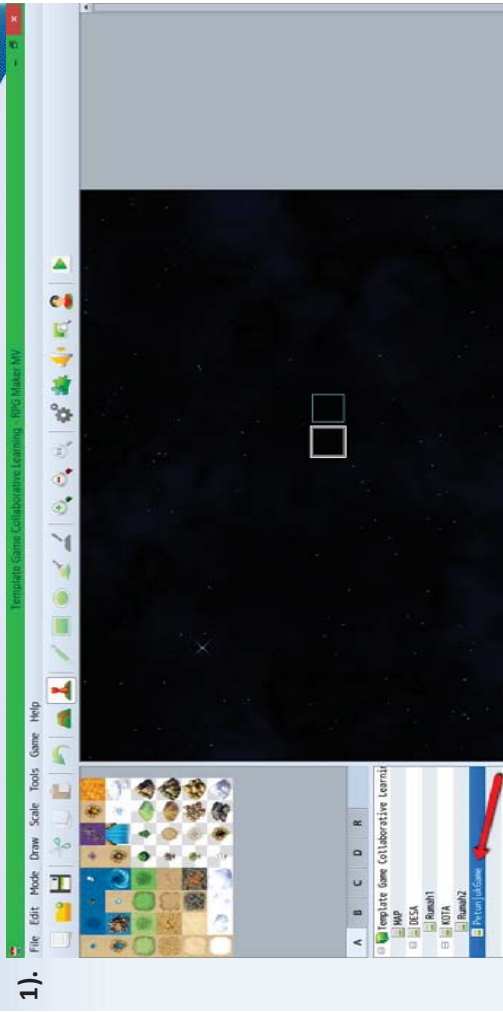
Membuka Template Game



Tampilan Awal



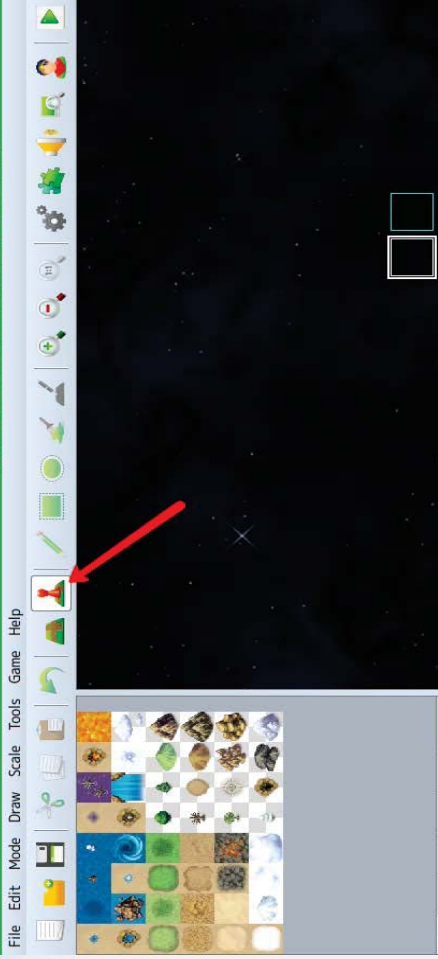
Membuat Petunjuk Game



Klik 'PetunjukGame' yang ditunjuk tanda panah

Membuat Petunjuk Game

2).

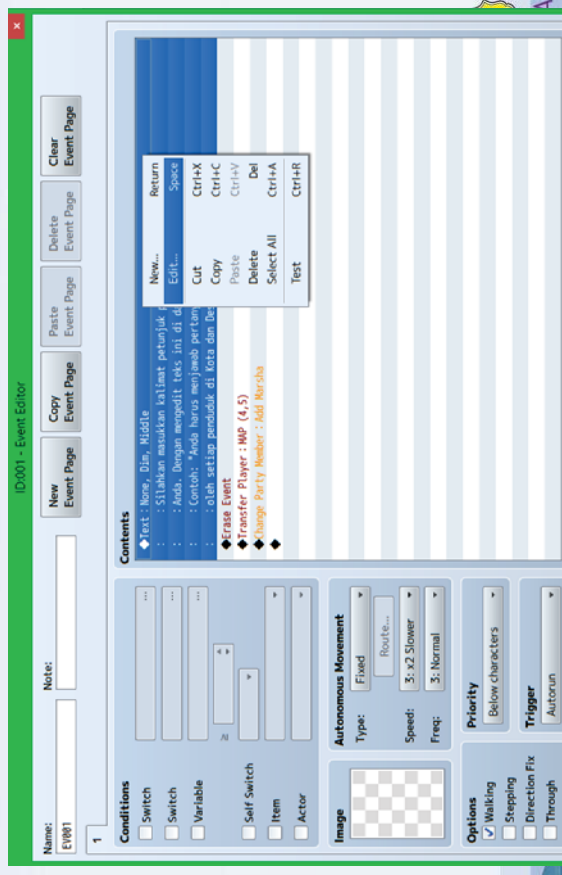


Klik tombol 'Event' yang ditunjuk tanda panah

13

Membuat Petunjuk Game

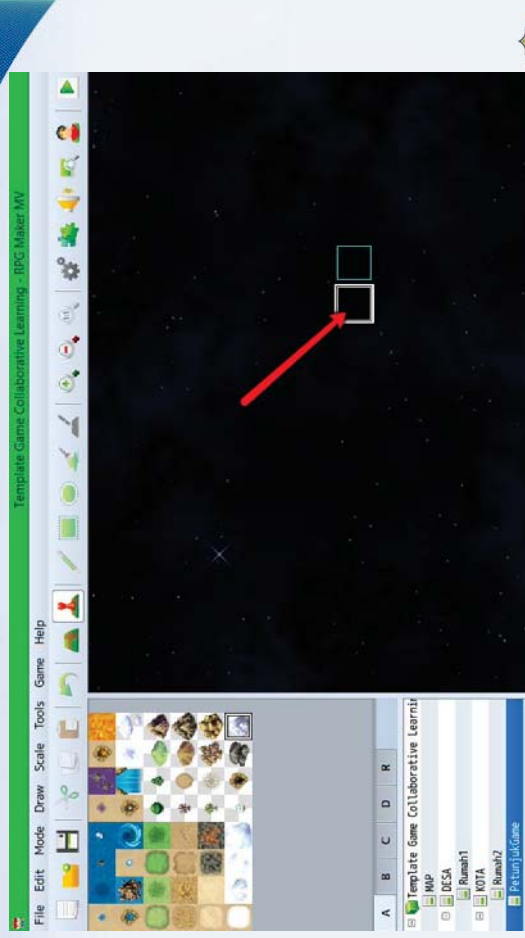
4). Klik Kanan pada *Text*, lalu pilih *Edit* atau menekan spasi pada keyboard



15

Membuat Petunjuk Game

3).

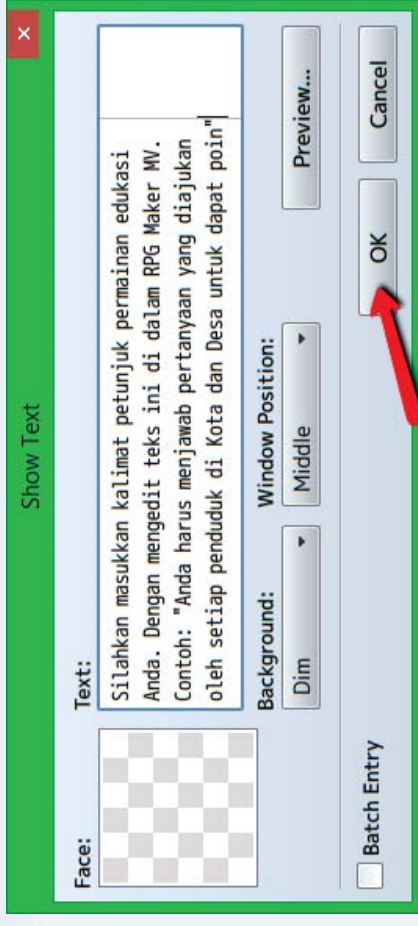


Klik dua kali yang ditunjuk oleh tanda panah

14

Mengedit Tulisan Petunjuk Game

4). Tuliskan Petunjuk Game sesuai tema permainan Anda, lalu klik OK

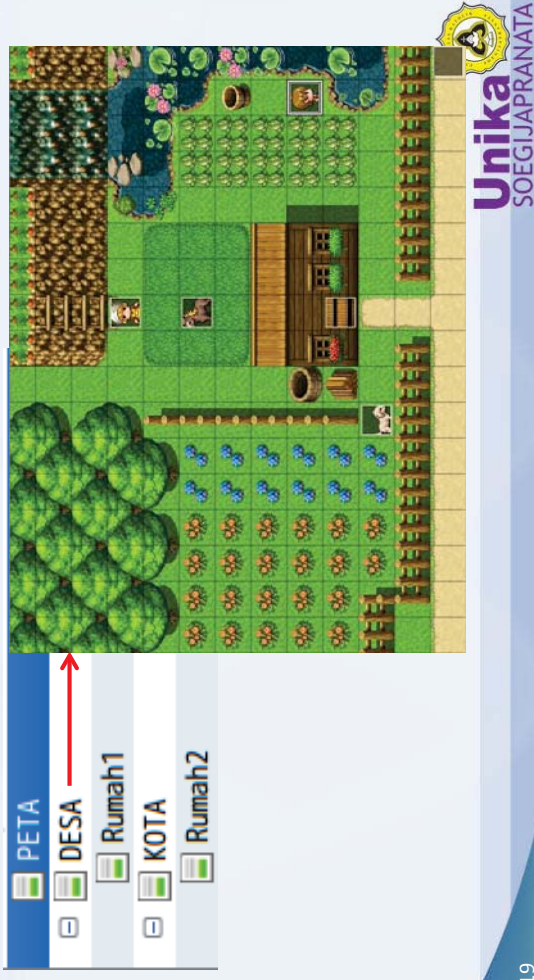


16

Task #2






MEMBUAT TANYA-JAWAB

Membuat pertanyaan dan jawaban di peta **DESA**



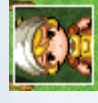
A screenshot of a game menu with a blue header. The menu items are: PETA, DESA (highlighted with a red arrow), Rumah1, KOTA, and Rumah2. To the right is a preview of a village map with a house, trees, and a river. The Unika SOEGIJAPPRANATA logo is in the top right corner.

Tersedia 5 (lima) Map atau Peta

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

Setiap peta sudah disediakan 2 (dua) karakter atau tokoh pendukung, sebagai pemberi pertanyaan kepada pemain

Membuat Pertanyaan



1. Klik dua kali pada karakter Ibu peta Desa.


2. Klik kanan pada event text, pilih *edit* atau tekan spasi pada keyboard.



A screenshot of a game's event editor interface. It shows a list of events with columns for Name, Note, and various actions like New, Copy, Paste, Delete, and Clear. The 'Contents' panel on the right lists various actions and their keyboard shortcuts, such as 'Return', 'Space', 'Ctrl+X', 'Ctrl+C', 'Ctrl+V', 'Delete', 'Select All', and 'Test'. The 'Autonomous Movement' section shows options for Type (Fixed, Route) and Route. The 'Image' section shows a small image icon.

Membuat Pertanyaan

- 3. Tuliskan pertanyaan di dalam kotak Text

Face: 

Text: Silahkan masukkan teks pertanyaan

Background: Window

Window Position: Bottom

Preview...

Batch Entry

OK Cancel

Memberikan Pilihan Jawaban

- 2. Tuliskan pilihan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan Anda.

Choices

#1: [Jawaban yang Benar]

#2: [Jawaban yang Salah]

#3:

#4:

#5:

#6:

Background: Window

Window Position: Right

Default: Choice #1

Cancel: Choice #2

OK Cancel

Memberikan Pilihan Jawaban

- 1. Klik kanan pada 'Show Choices', pilih edit atau tekan spasi pada keyboard.

Name: EY005

Note:

1 2

Conditions

- Switch
- Switch
- Variable
- Self Switch
- Item
- Actor

Autonomous Movement

Type: Fixed

Route...

Speed: 3: x2 Slower

Freq: 3: Normal

Contents

- Text: home, Window, Bottom
- Show Choices: [Jawaban yang Benar], [Jawaban yang Salah], [Jawaban yang Benar]
- Text: Silahkan masukkan teks pertanyaan
- When [Jawaban yang Benar]
- Text: Peoplet(5), Window, Bottom
- Text: Contoh percakapan jika jawabannya BE
- Text: Iwaw jawabamu benar, sebagai hadiah
- Control Variables: #0001 poin += 10
- Text: Actors(7), Window, Bottom
- Text: Contoh tanggapan pemain terhadap hadiah
- yang di dapat:
- Text: Terima kasih banyak Bu!
- Text: Peoplet(5), Window, Bottom
- CEK POIN
- Poin yang kamu miliki sekarang adalah
- : AV(001) poin
- Silahkan menuju ke pertanyaan selanjutnya.
- When [Jawaban yang Salah]

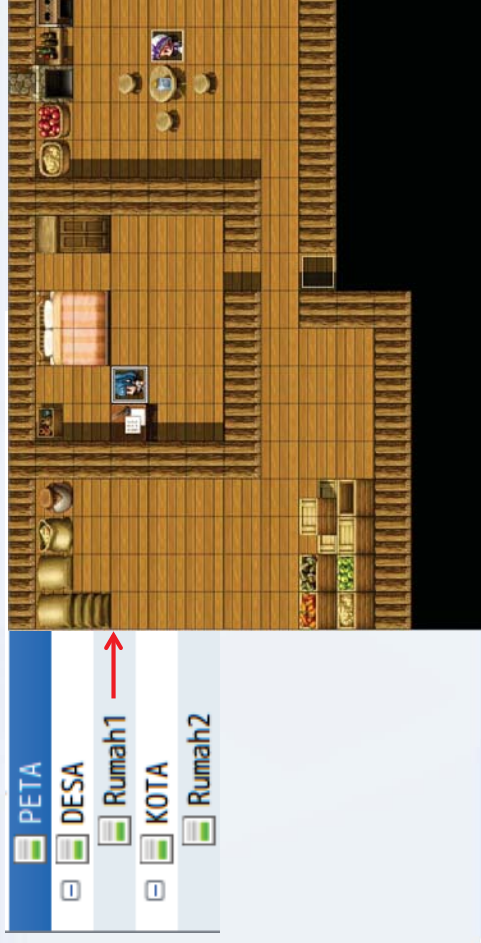
Task #3

ULANGI UNTUK KARAKTER LAIN

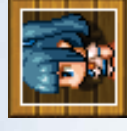
Gantilah pertanyaan dan jawaban pada karakter lain di peta **DESA**, dengan cara yang sama.



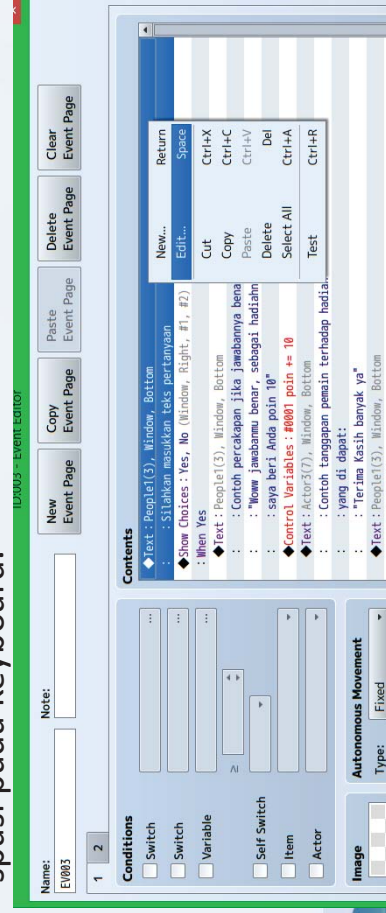
Membuat pertanyaan dan jawaban di peta **Rumah1**



Membuat Pertanyaan



1. Klik dua kali pada karakter **Rumah1**. yang ada di peta
2. Klik kanan pada event text, pilih *edit* atau tekan spasi pada keyboard.



Task #4

PINDAH KE PETA LAIN

Membuat Pertanyaan

3. Tuliskan pertanyaan tentang tema Anda.

Face: 

Text: Silahkan masukkan teks pertanyaan

Background: Window

Window Position: Bottom

Batch Entry

OK

Preview...

Cancel

29

29

Memberikan Pilihan Jawaban

1. Klik kanan pada 'Show Choices', pilih *edit* atau tekan spasi pada keyboard.

Name: E1003

Note:

1 2

Conditions

- Switch
- Switch
- Variable
- Self Switch
- Item
- Actor

Image

Autonomous Movement

Type: Fixed

Speed: 3: x2 Slower

Freq: 3: Normal

Contents

- ◆ Text : People1(3), Window, Bottom
- ◆ Show Choices : [Jawaban yang Benar], [Jawaban yang Salah] (Window: Right, #1, #2)
- ◆ Text : [Jawaban yang Benar]
- ◆ Text : [Jawaban yang Salah]
- ◆ Text : People1(3), Window, Bottom
- ◆ Text : Contoh percakapan jika jawaban benar, sebagai
- ◆ Control Variables : #0001 poin += 10
- ◆ Text : Actor3(7), Window, Bottom
- ◆ Text : Contoh tanggapan pemain terhadap
- ◆ Text : yang di dapat:
- ◆ Text : Terima kasih banyak ya"
- ◆ Text : People1(3), Window, Bottom
- ◆ Text : CEK POIN
- ◆ Text : Poin yang kamu miliki sekarang adalah
- ◆ Text : \V[001] poin
- ◆ Text : Silahkan menuju ke pertanyaan selanjutnya.
- ◆ Text : when [Jawaban yang Salah]

32

Memberikan Pilihan Jawaban

2. Tuliskan pilihan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan Anda.

Background: Window

Window Position: Right

Default: Choice #1

Cancel: Choice #2

OK

Cancel

Choices

- #1: [Jawaban yang Benar]
- #2: [Jawaban yang Salah]
- #3:
- #4:
- #5:
- #6:

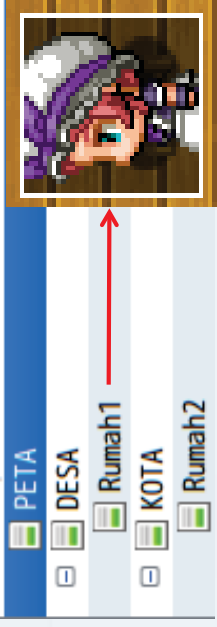
31

Task #5

ULANGI UNTUK KARAKTER LAIN

32

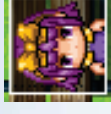
Gantilah atau edit pertanyaan dan jawaban pada karakter lain yang berada pada **Rumah1**, dengan cara yang sama.



Membuat pertanyaan dan jawaban di peta **KOTA**



Membuat Pertanyaan



1. Klik dua kali pada karakter **Kota** yang ada di peta
2. Klik kanan pada event text, pilih *edit* atau tekan spasi pada keyboard.




Task #6

LANJUTKAN KE PETA LAIN

Membuat Pertanyaan

3. Tuliskan pertanyaan tentang tema Anda.

Face: 

Text: Silahkan masukkan teks pertanyaan

Background: Window Window Position: Bottom

Preview... OK Cancel

Batch Entry

37

Memberikan Pilihan Jawaban

2. Tuliskan pilihan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan Anda.

Background: Window Window Position: Right

Default: Choice #1 Cancel: Choice #2

OK Cancel

Choices

- #1: [Jawaban yang Benar]
- #2: [Jawaban yang Salah]
- #3:
- #4:
- #5:
- #6:

39

39

Memberikan Pilihan Jawaban


1. Klik kanan pada 'Show Choices', pilih *edit* atau tekan spasi pada keyboard.

Name: E1089 Note:

1 2

Conditions

- Switch
- Switch
- Variable
- Self Switch
- Item
- Actor

Image 

Autonomous Movement

Type: Fixed Route... Speed: 3: x2 Slower Freq: 3: Normal

Contents

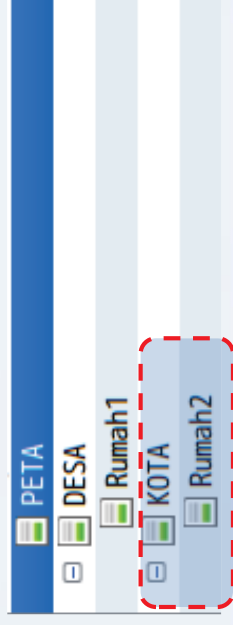
- ◆ text : People(1), Window, Bottom
- ◆ Show Choices : [Jawaban yang Benar], [Jawaban yang Salah] (#Window, Right, #1, #2)
- ◆ When [Jawaban yang Benar]
- ◆ text : Contoh percakapan jika jawabannya benar:
- ◆ text : "Naw! Jawabmu benar, sebagai hadiahnya
- ◆ Control Variables : #0001 poin += 10
- ◆ text : Actor(3(7), Window, Bottom
- ◆ Contoh tanggapan pemain terhadap hadiah
- ◆ yang ud dapat:
- ◆ text : "Terima kasih banyak ya"
- ◆ text : CEK POIN
- ◆ Poin yang kamu miliki sekarang adalah
- ◆ :V1000] poin.
- ◆ Silahkan menuju ke pertanyaan selanjutnya.
- ◆ When [Jawaban yang Salah]

40

Task #7

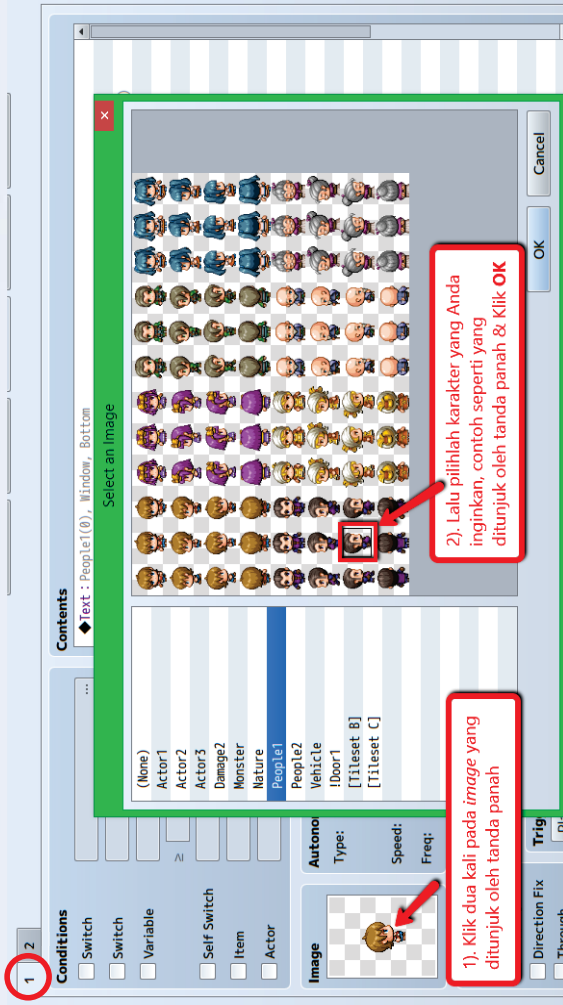
ULANGI UNTUK KARAKTER LAIN DI PETA LAINNYA

Gantilah pertanyaan dan jawaban pada karakter lain di peta **KOTA** dan **Rumah2**, dengan cara yang sama.



Mengganti karakter

1. Klik dua kali pada player yang baru saja di *copy-paste*.
2. Ganti image karakter pada tab event ke-1 (lihat gambar).



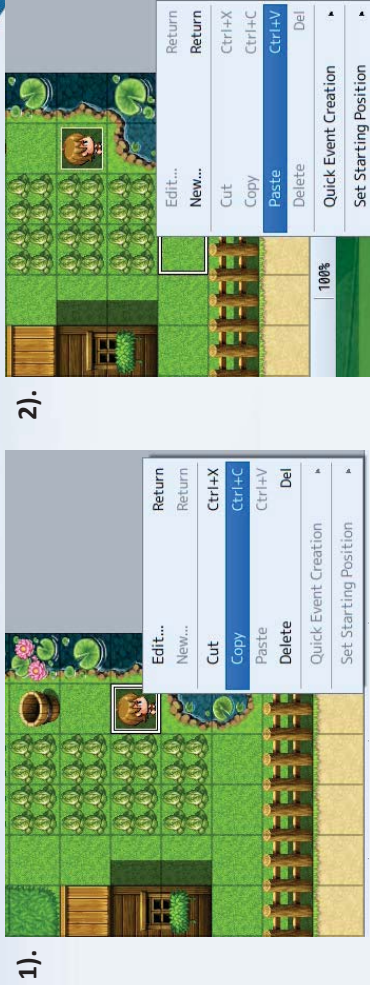
1). Klik dua kali pada image yang ditunjuk oleh tanda panah

2). Lalu pilihlah karakter yang Anda inginkan, contoh seperti yang ditunjuk oleh tanda panah & Klik OK

Task #8

MENAMBAH PEMAIN

Menambah Pemain



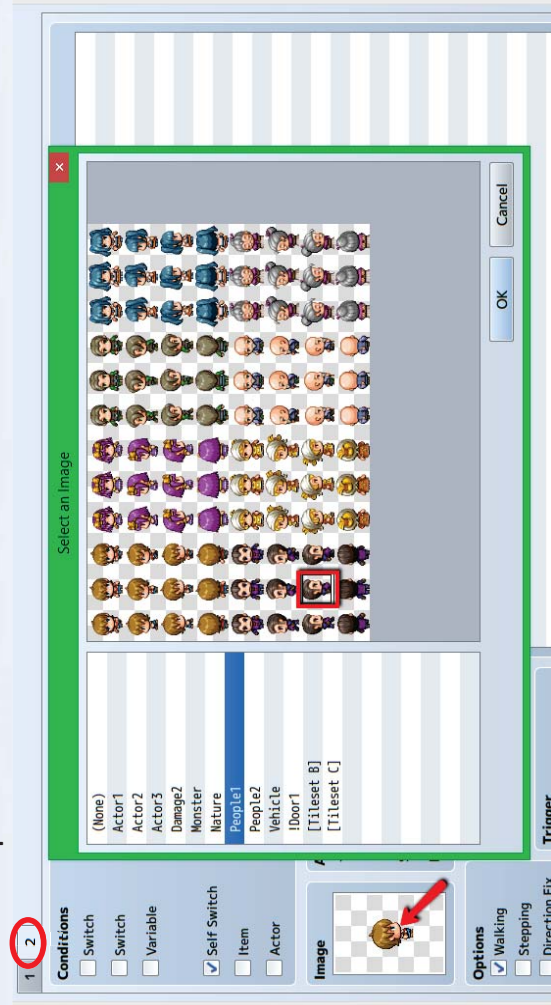
1).

2).

Copy-Paste dari karakter lain

Mengganti karakter

Lakukan cara yang sama untuk mengganti Image karakter pada tab event ke-2



1

2

Options

Walking

Stepping

Direction Fix

Triager

OK

Cancel

Triager

Mengganti karakter

1).

2).

3).

Unika SOEGIJAPPRANATA

45

Memainkan Game

Template Game Collaborative Learning - RPG Maker MV

Template Game Collaborative Learning

New Game
Continue
Options

46

Hasil Game dimainkan di Smartphone

Template Game Collaborative Learning

New Game
Continue
Options

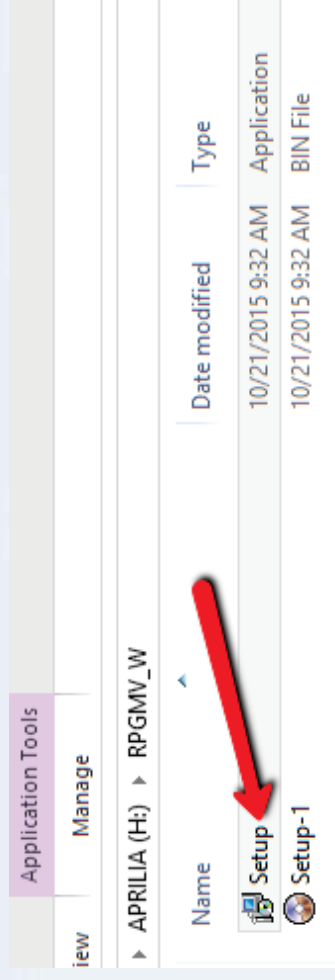
46

MENJALANKAN PERMAINAN

Task #9

Terima Kasih

RPG Maker MV Installation



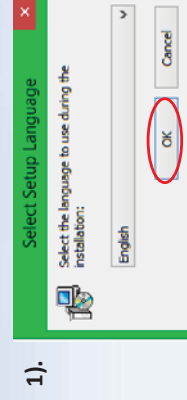
Double click or press the Enter key on Setup.exe

English Version

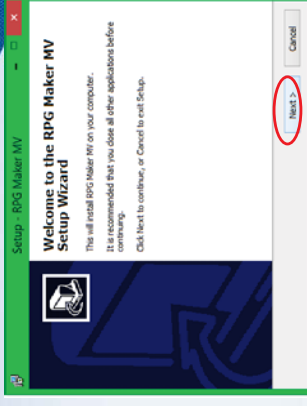
Game Creation Manual Using RPG Maker MV

Cecilia Titiek Murniati, Ph.D
Ridwan Sanjaya, Ph.D
Aprilia Ratna Christianti

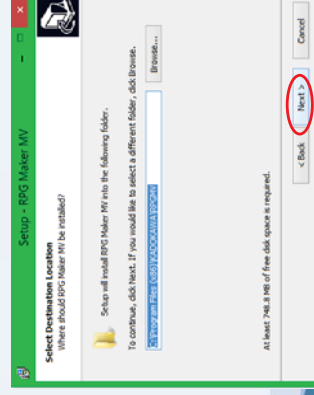
Program Installation Process



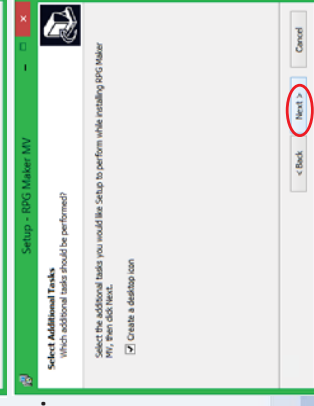
1).



2).



3).



4).

Program Installation Process

5).

6).

7).

Running the Program

RPG Maker MV

Press 'Continue'

Opening the Game Template

Initial Appearance



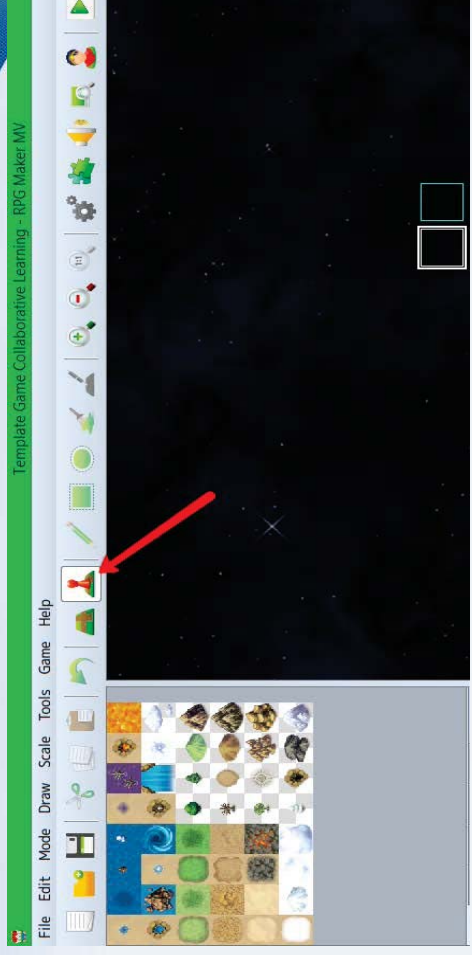
Creating Game Instructions

1).



Click on 'Instruction' as shown by the arrow

2).



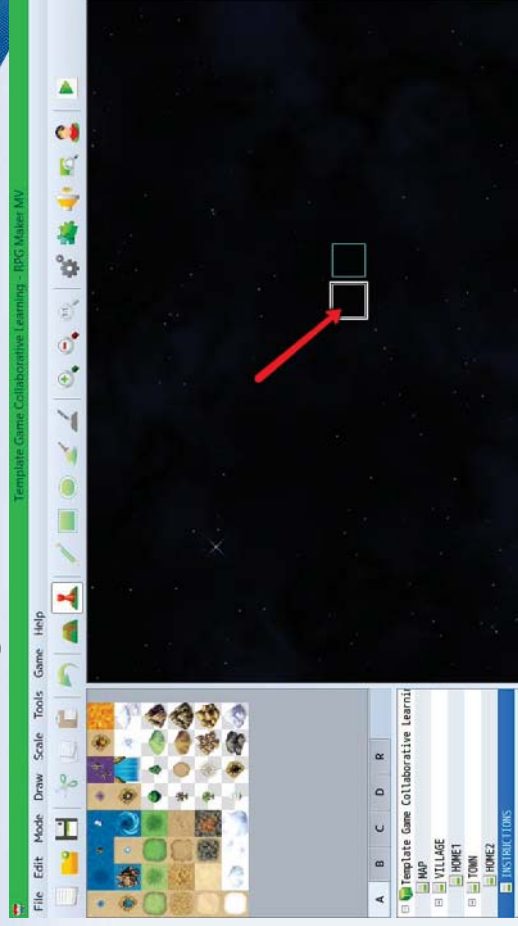
Click the 'Event' menu pointed by the arrow

Task #1

CREATING GAME INSTRUCTIONS

Creating the Game Instruction

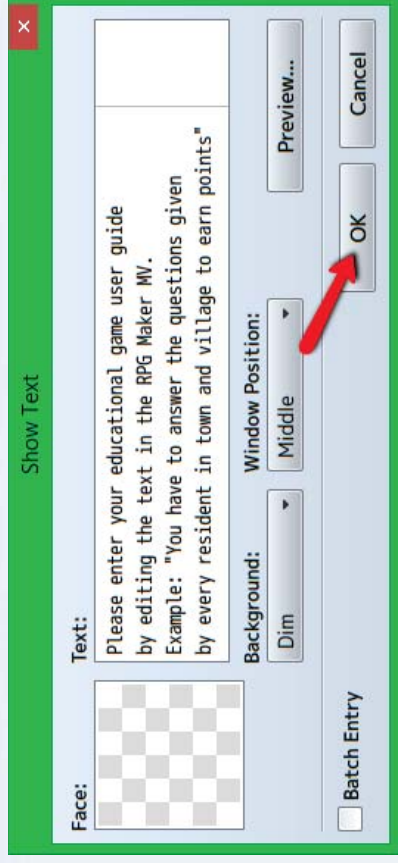
3).



Double click on the area pointed by the arrow

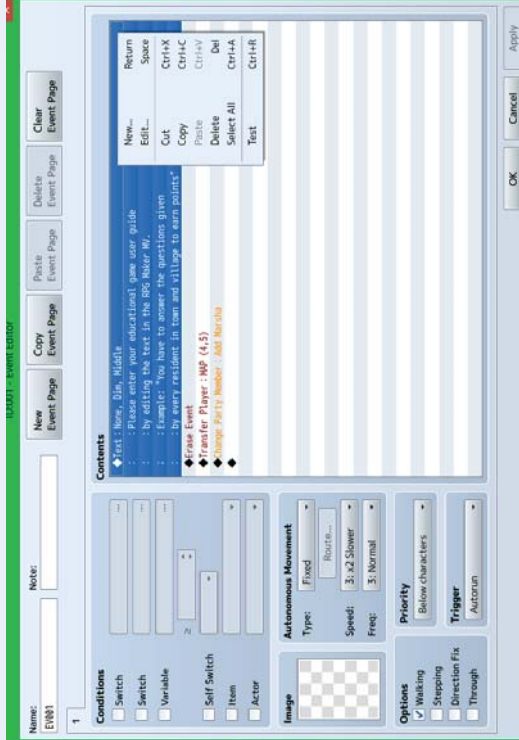
Editing the Game Instructions

4). Write the game instructions according to your gameplay theme, then click OK



Creating Game Instructions






4). Right click on *Text*, then select *Edit* or press the space button on the keyboard



CREATING ACTIVITIES TO PLAY THE GAME

Task #2

There are 5 (five) Maps available

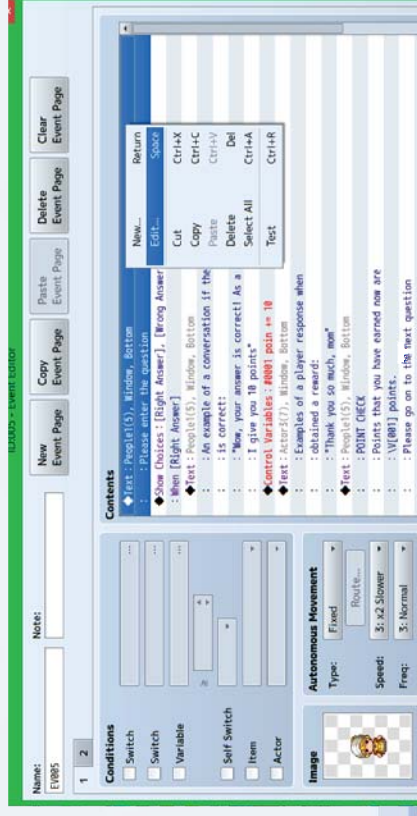
1.  MAP
2.  VILLAGE
3.  HOME1
4.  TOWN
5.  HOME2

Each map provides 2 (two) characters or supporting characters who will give questions for players






Creating Questions

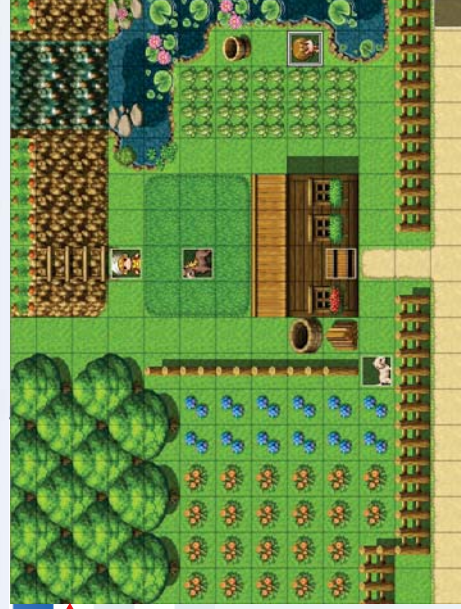


1. Double click on the Mother character which is located on the Village map.
2. Right click on the event text, choose *edit* or press the space button on the keyboard.



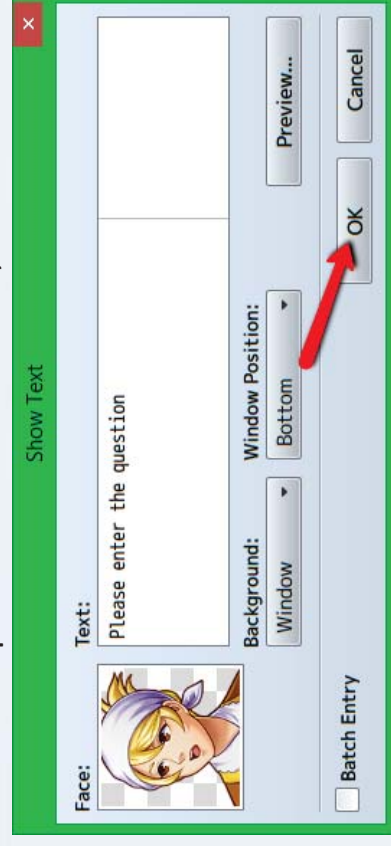
Creating the activities in the VILLAGE map

1.  MAP
2.  VILLAGE
3.  HOME1
4.  TOWN
5.  HOME2



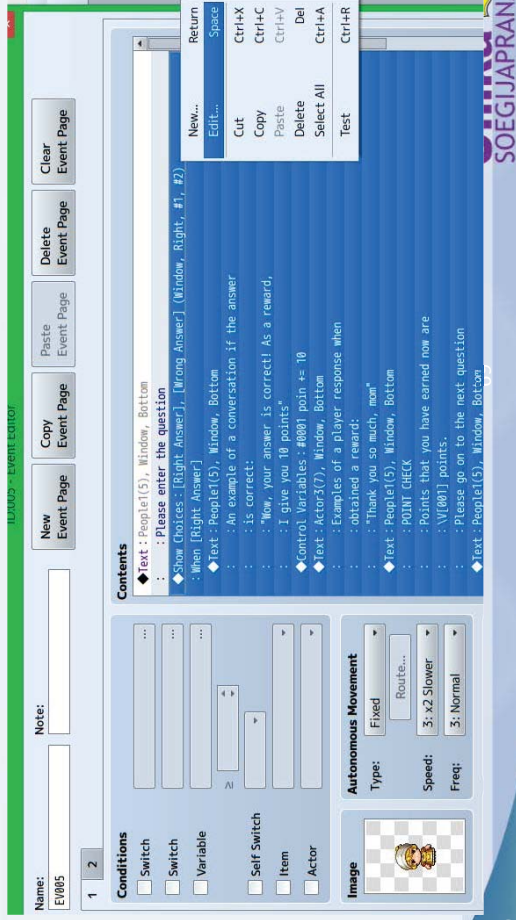
Creating Questions

3. Write the question on the Text box, then click OK



Providing Answer Options

1. Right click on 'Show Choices', choose *Edit* or press the space button on the keyboard.

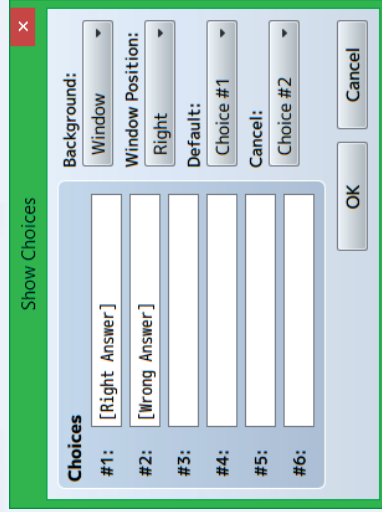


REPEAT THE PROCESS FOR OTHER CHARACTERS

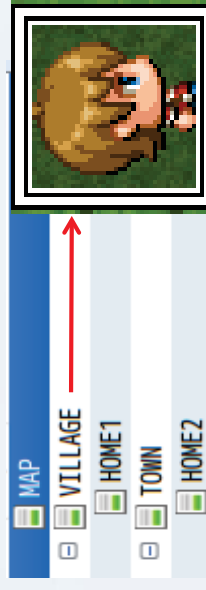
Task #3

Providing Answer Options

2. Write down the answers to your questions.




Change the questions and answers of other characters on the **VILLAGE** map by using the same step as the previous one.



Task #4

SWITCHING TO ANOTHER MAP

Creating Questions

1. Double click on the character  which is located on the **HOME1** map.
2. Right click on event text, choose *Edit* or press the space button on the keyboard.

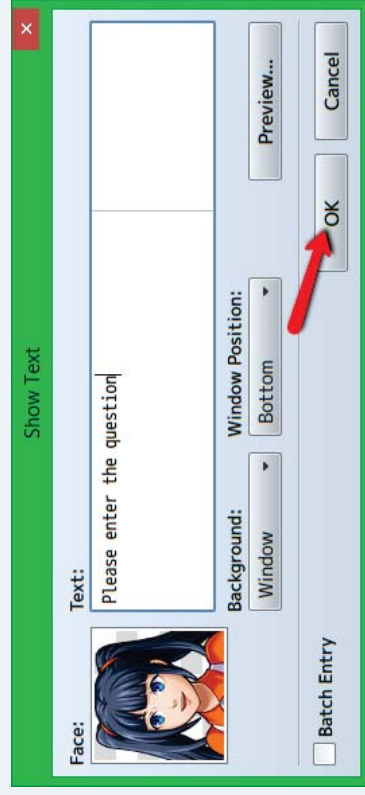


Creating activities in HOME1



Creating the Question

3. Write the question(s) according to your theme, the click OK.

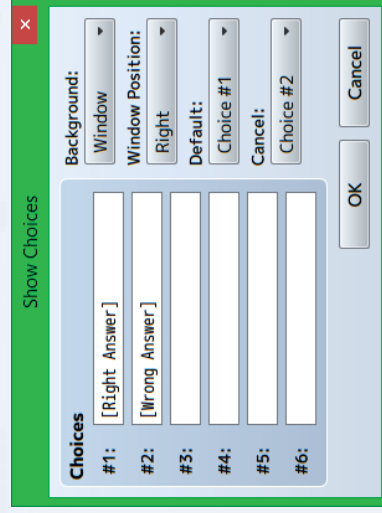


- Providing Answer Options**
1. Right click on the keyboard.



Providing Answer Options

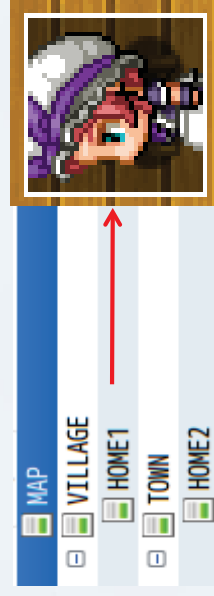
2. Write the answer options which are related to your question(s).



Task #5

REPEAT THE PROCESS FOR OTHER CHARACTERS

Change or edit the activities of other characters which are located on **HOME1** map by using the same step as the above.




Task #6

CONTINUE TO THE NEXT MAP

Creating the activities in the TOWN map



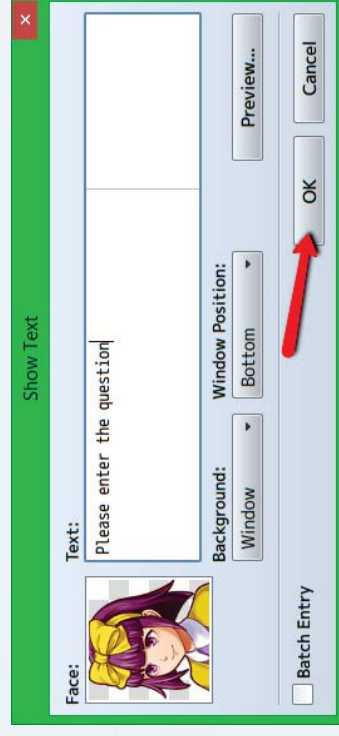
Creating Questions

1. Double click on the character  which is located in the TOWN map
2. Right click on event text, choose **t** or press the space button on the keyboard.



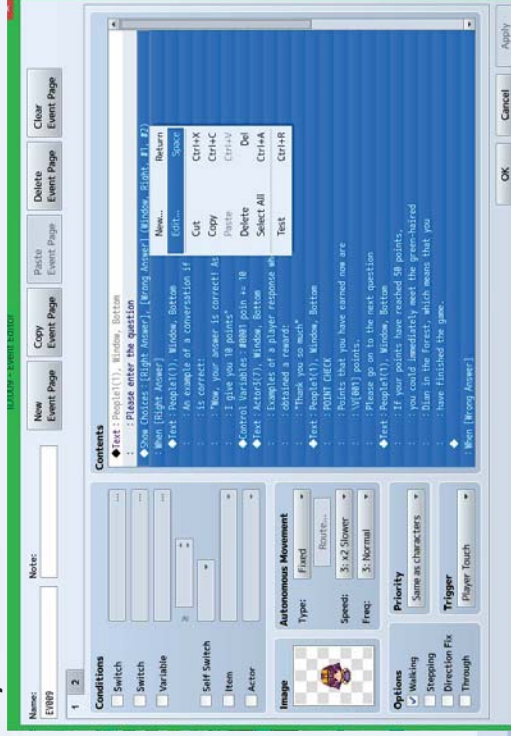
Creating the Question

3. Write the question(s) according to your theme, then click OK.



Providing Answer Options

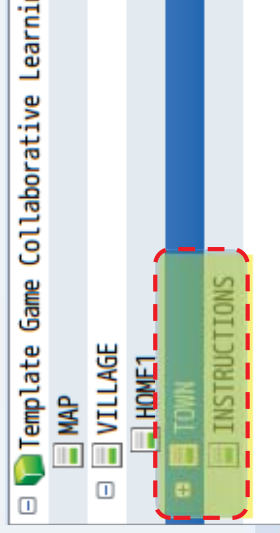
1. Right click on 'Show Choices', choose *Edit* or press the space button on the keyboard.



Task #7

REPEAT THE PROCESS FOR OTHER CHARACTERS IN OTHER MAPS

Change the activities of other characters on the TOWN and HOME2 maps by using the same step.

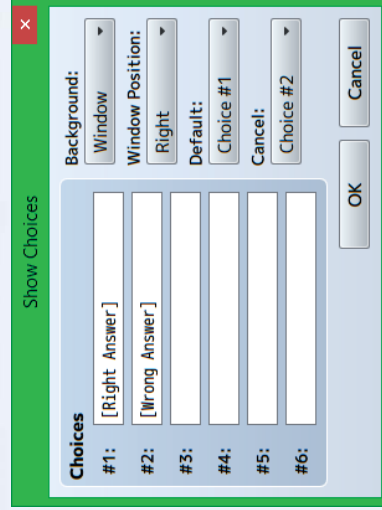


Task #8

ADDING NEW CHARACTER(S)

Providing Answer Options

2. Write the answer options which are related to your question(s).



Adding new character(s)



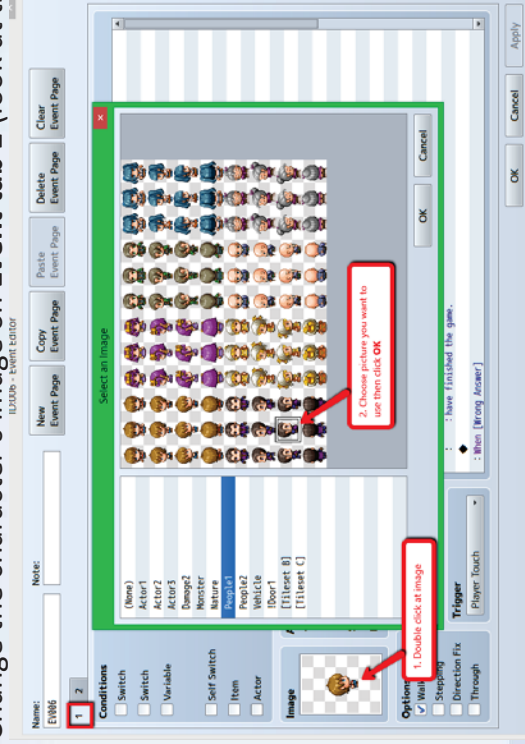
1).

2).

Copy the available characters and paste them.

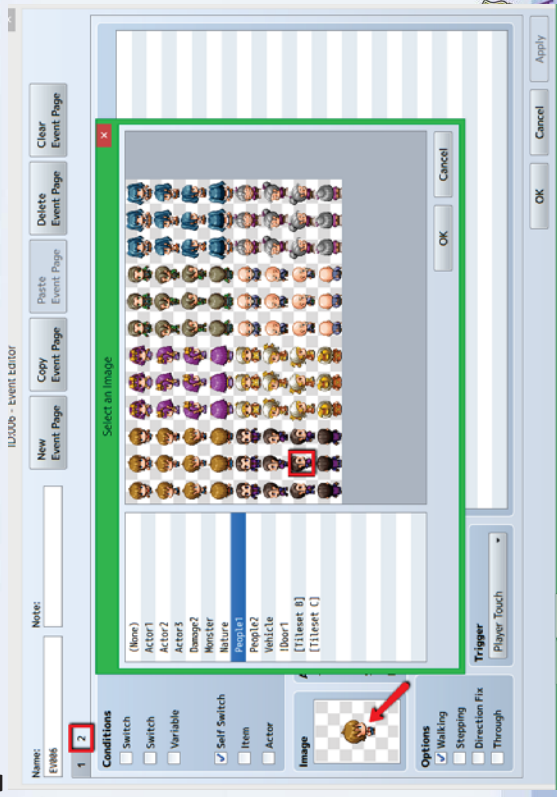
Changing the Character

1. Double click on the character which has been copied and pasted.
2. Change the character's image on Event tab 1 (look at the picture).

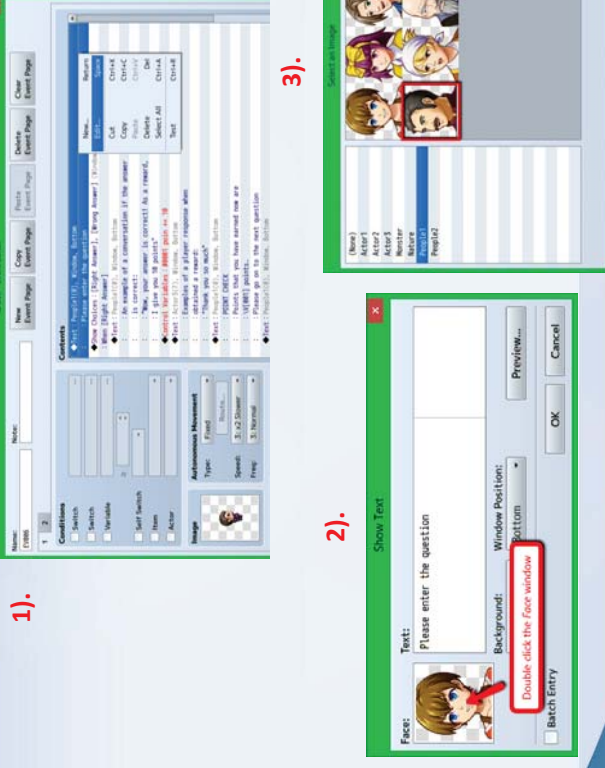


Changing the Character

Repeat the process to change the character's image on Event tab 2



Changing the Characters



1).

2).

3).

Task #9

RUNNING THE GAME

93

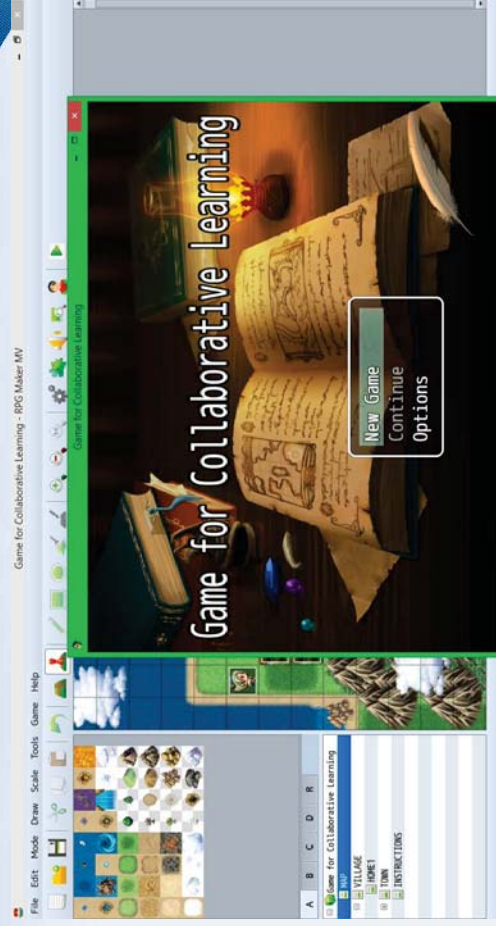
The Game when played on smartphones



95

95

Running the Game



94

94

Thank You

96