

# PEMBUATAN GAME EDUKASI SEJARAH KERAJAAN SRIWIJAYA MENGUNAKAN RPG MAKER MV

Oleh :

Indraguna BAS, Diki Pahrilah, Indri yanto, Muhamad Malik Ibrohim,  
Redi Zian Abhari <sup>1</sup>, Heri Purwanto <sup>2</sup>

1. Mahasiswa Manajemen Informatika Politeknik LPKIA
2. Dosen Manajemen Informatika STMIK LPKIA Bandung

---

---

## Abstrak

Game saat ini banyak diminati oleh kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa dan menjadikan media hiburan. *Role Playing Game (RPG)* adalah game yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada game tersebut. Game ini dibuat bertujuan untuk media pembelajaran mengenai sejarah kerajaan di Indonesia dengan menggunakan RPG Maker MV. Game ini berkisah mengenai sejarah kerajaan Sriwijaya dan mengambil salah satu kisah Raja yang terkenal yaitu *Raja Balaputradewa*. Berita mengenai *Raja Balaputradewa* awal diketahui dari catatan Prasasti Nalanda. *Raja Balaputradewa* menjabat sekitar abad ke-9, pada masa kekuasaannya, kerajaan Sriwijaya berkembang cepat menjadi kerajaan besar dan menjadi sebuah pusat agama Buddha di Asia Tenggara.

**Kata Kunci :** Game, RPG, Kerajaan Sriwijaya

## Abstract

*Games today are popular with children, teenagers to adults and entertainment media. Role Playing Game (RPG) is a game that has complex story and role-playing elements that make one feel like being a figure in the game. This game was made aimed at learning media in the kingdom history in Indonesia using RPG Maker MV. The game tells about the history of the kingdom of Sri Lanka and took one of the famous King of the Balaputradewa News of the Balaputradewa Prince known from the Nalanda Statement. King Balaputradewa served around the 9th century, during his reign, the kingdom of Sriwijaya flourished rapidly into a great empire and became a center of Buddhism in Southeast Asia.*

**Keywords :** Game, RPG, Kerajaan Sriwijaya

## 1. PENDAHULUAN

Di bidang pendidikan sangatlah penting bagi anak bangsa Indonesia untuk menjadi anak bangsa yang cerdas serta berpendidikan pada bidang sejarah yang sangat penting bagi anak Indonesia untuk dipelajari “Oleh karena itu perbaikan atau perubahan pendidikan pada semua tingkat dan bidang terus-menerus dilakukan sebagai upaya untuk kepentingan masa depan bangsa dalam rangka mewujudkan salah satu tujuan nasional Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, termasuk dalam perbaikan pembelajaran”[1].

Sejarah ini di ambil dari berbagai museum di Sumatera dan buku-buku sejarah kerajaan Sriwijaya. Kerajaan Sriwijaya terletak di Palembang Sumatera Selatan dan didirikan kerajaan pada tahun 600 an sampai tahun 1100. “Karena sejarah Sriwijaya telah menjadi icon kebesaran Sumatera, dan

kerajaan besar nusantara di Jawa Timur selain Majapahit. Pada abad ke 20 kedua kerajaan tersebut menjadi rujukan oleh kaum nasionalis untuk menunjukkan bahwasanya Indonesia adalah satu kesatuan negara sebelum kolonialisme Belanda”[2] dan di ambil dari kisah *Raja Balaputradewa* abad ke 9. *Raja Balaputradewa* di masa kekuasaannya kerajaan Sriwijaya menjadi pusat agama Buddha di Asia Tenggara dan mempunyai hubungan baik dengan kerajaan di India seperti Cola dan Nalanda. *Raja Balaputradewa* merupakan keturunan dari *Dinas Syailendra*, yaitu putra dari *Raja Samaratungga* dengan *Dewi Tara* dari kerajaan Sriwijaya.

Di zaman modern ini banyak sekali game sejarah kerajaan Eropa dan jarang membuat game sejarah tentang kerajaan yang ada di Indonesia terutama buat anak bangsa Indonesia yang bisa melupakan sejarah

negaranya sendiri ,maka dibuatkanlah game edukasi Role Playing Game (RPG) sejarah kerajaan sriwijaya untuk di mainkan oleh anak anak bangsa agar sejarah di negri kita sendiri jangan sampai terlupakan. Karena sangat penting ilmu sejarah bagi anak anak bangsa agar mengetahui betapa susah payah mempertahankan pulau pulau di Indonesia dari jajahan colonial negara negara di eropa, memperlihatkan ke setiaan terhadap kerajaan atau negara dan kesetiaan terhadap pemimpin, merelakan mati demi mempertahankan tanah airnya dari jajahan negara lain, budaya budaya yang yang unik dan menarik, dan agama.

#### 1.1 Rumusan Masalah

1. Jarang sekali anak anak memainkan game sejarah di negaranya sendiri.
2. Game Role Playing Game (RPG) biasanya kebanyakan sejarah kerajaan eropa.
3. Belum terciptanya game RPG sejarah kerajaan sriwijaya di indoneisa.

#### 1.2 Tujuan

1. Agar anak anak Indonesia bisa memainkan game sejarah agar tidak terlupakan.
2. Memperbanyak game edukasi tentang sejarah Indonesia.
3. Agar mengetahui perjuangan orang orang terdahulu.

#### 1.3 Manfaat

1. Agar anak anak Indonesia bisa mengetahui sejarah sejarah Indonesia.
2. Mempunyai wawasan yang luas.
3. Agar tidak melupakan sejarah.

#### 1.4 Penelitian

Multimedia Development Life Cycle Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien menggunakan Augmented Reality dengan memanfaatkan fitur kamrea Smartphone Android/iOS. Dimna metode ini menggunakan 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Sejarah Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya atau biasa disebut Srivijaya merupakan salah satu kerajaan yang sangat besar, kuat, dan sangat disegani yang berasal dari pulau Sumatera dan sangat memberi pengaruh yang kuat khususnya di bumi Nusantara, dengan

daerah kekuasaan yang membentang mulai dari pulau Jawa, Sulawesi, Kalimantan, Thailand, Malaysia atau Semenanjung Malaya, Kamboja, Thailand, bahkan Sumatera Sendiri. Didalam Bahasa Sanssekerta, bahwa pengertian sri itu merupakan “Bersinar atau Bercahaya” dan wijaya mempunyai pengertian “Kemenangan”.

*“Selama berpuluh tahun bahkan beratus tahun lamanya yaitu ketika Kerajaan besar ini runtuh, Kerajaan Sriwijaya mulai terlupakan baik dari kebesarannya dan eksistensinya yang di segani oleh Kerajaan lain maupun dari Kekuatan dan prajuritnya. Baru tahun 1918 Kerajaan Sriwijaya di temukan oleh seorang sejarawan ternama asal Negara Perancis yang bernama George Coedes. Tidak ditemukan tulisan atau catatan lebih lanjut mengenai kebesaran dan kekuatan Kerajaan Sriwijaya dalam historical atau sejarah Indonesia, masa lalunya yang sudah terlupakan dibentuk kembali oleh sejarawan atau sarjana asing. Setelah itu pada tahun 1920-an, George Coedes menyebarkan penemuan pentingnya ini ke dalam bentuk koran yang kebetulan berbahasa Indonesia dan Belanda. George Coedes menyatakan bahwa referensi yang berasal dari Tiongkok yang berbunyi “Sanfo-ts-i”, sebelumnya ini dibaca “Sribhoja”, dan beberapa prasasti dalam Melayu Kuno yang bersumber pada kekaisaran yang sama.”[3]*

Kerajaan Sriwijaya menjadi sebuah *Icon* kebesaran pulau Sumatera awal, dan kerajaan besar Lainnya yang berasal dari pulau Jawa termasuk Jawa Timpur yaitu Kerajaan Majapahit.” *Pada abad ke-20, kedua kerajaan tersebut menjadi rujukan oleh kaum nasionalis untuk menunjukkan bahwasannya Negara Indonesia adalah satu kesatuan negara sebelum kolonialisme Hindia Belanda.”[4].*

“Sebagai titik pusat pengajaran Agama Buddha Vajrayana di Sumatera, Kerajaan Sriwijaya menarik banyak peziarah dan para sarjana dari berbagai negara Asia. Termasuk I Tsing yaitu seorang pendeta dari Tiongkok, yang melakukan ekspansi penelitian ke Sumatera. Dalam perjalanan belajarnya di Universitas Nalanda yaitu di negara India, pada tahun 671 sampai 695, dan di abad ke-11, Atisha merupakan sarjana Buddha yang berasal dari Benggala yang berperan dalam perkembangan agama Buddha Vajrayana di negara Tibet.”[5].

Selain itu juga bahwasannya ajaran Buddha Hinayana juga turut berkembang di Kerajaan ini. Budaya India juga banyak mempengaruhi Kerajaan Sriwijaya, yang diawali dengan budaya Hindu kemudian diikuti oleh agama Buddha. Para Raja dari Kerajaan Sriwijaya telah berhasil menguasai kepulauan Melayu yaitu melalui jalur perdagangan dan invasi penaklukan yang dimulai dari abad ke-7 hingga abad ke-9, sehingga secara langsung ikut serta mengembangkan kebudayaan Melayu dan Bahasanya di Nusantara ini.

## 2.2 Pengertian RPG Maker MV

RPG Maker 2000 (disingkat menjadi RM2k) merupakan program pembuat game RPG komputer yang dikembangkan oleh Enterbrain dan diterbitkan oleh ASCII. RPG Maker 2000 merupakan RPG maker paling populer di masanya dan selalu didiskusikan di berbagai macam website populer. RPG Maker 2000 merupakan salah satu seri RPG Maker yang secara ilegal diterjemahkan dan didistribusikan oleh seorang programmer Rusia bernama Don Miguel.

## 2.3 Game

Game(permainan) secara umum merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan.

Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Sedangkan computer game adalah permainan video yang dimainkan pada komputer pribadi, dan bukan pada konsol permainan, maupun mesin dingdong. Permainan komputer telah berevolusi dari sistem grafis sederhana sampai menjadi kompleks dan mutakhir. Namun, pasar permainan komputer di Amerika Serikat mulai menurun sejak tahun 1999. adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video.

Jenis-jenis Game yang ada didunia :

### A. Action Game

Action Game dikategorikan sebagai gameplay dengan model pertarungan. Action Adventure Game, berfokus pada eksplorasi dan biasanya mempunyai unsur item gathering, penyelesaian puzzle simpel, dan pertarungan (combat).

### B. Adventure Game

Gameplay jenis ini adalah keharusan player memecahkan bermacam-macam puzzle melalui interaksi dengan orang lingkungan dalam game tersebut.

### C. Role-Playing Game

Computer role-playing games atau CRPGs atau RPGs mempunyai gameplay di mana karakter milik player akan bertualang dengan skill combat atau cast spell dalam cerita game. Action Role-Playing Game, genre game yang memasukkan unsur action game dan action-adventure game

### D. Simulation Game

Genre ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Construction and management simulation Game, disingkat CMSs, adalah tipe game simulasi di mana player harus mendirikan, memperluas, atau mengelola komunitas atau proyek fiksi.

## 2.4 Metode Penelitian Pengumpulan data

Metodologi penelitian adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan penelitian. Adapun metodologi yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah :

### Studi Kepustakaan

Studi pustaka yaitu mempelajari dan memahami landasan teori yang terkait dengan masalah dari berbagai sumber pustaka, karya tulis ilmiah, berbagai bahan dari internet yang berhubungan dengan topik dan beberapa sumber yang berkaitan dengan *Linear congruential generator* dan beberapa soal yang digunakan dalam sistem untuk penelitian ini.

### Wawancara

Setelah mempelajari teori berdasarkan literatur terdahulu juga diperlukan wawancara dengan rekan mahasiswa yang juga memiliki kapasitas sebagai narasumber dan juga konsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan yang lebih baik untuk penelitian yang diangkat.

### Dokumentasi dan Penyusunan Laporan

Dokumentasi dilakukan untuk jangka waktu sekarang dan yang akan datang agar

memudahkan *maintenance* jika terjadi kesalahan program akibat ketidakstabilan perangkat atau karena gangguan teknis lainnya. Penyusunan laporan adalah tahap dimana melaporkan semua hal-hal dan data-data yang sudah dikerjakan selama penelitian.

### 3. PERANCANGAN

#### 3.1 Analisa Kebutuhan

Untuk mempermudah analisis kebutuhan dalam menentukan keseluruhan yang dibutuhkan secara lengkap, maka dibagi menjadi dua yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

##### 3.1.1 Analisa Kebutuhan Fungsional

Dengan melihat kondisi generasi muda seperti sekarang, masih banyak yang lupa akan sejarah daerah masing-masing, penulis berinisiatif membuat *game* yang dapat membantu mengingatkan generasi muda Indonesia khususnya Sumatera tentang pentingnya akan sejarah masa lalu. *Game* yang dibangun pada penelitian ini menggunakan konsep RPG yaitu sebuah jenis *game* yang biasanya memakai dasar cerita dan diubah menjadi sebuah permainan. Didalam *game* yang akan penulis buat *player* berperan sebagai seorang tokoh utama, dimana tokoh utama tersebut sebagai seorang ksatria kerajaan Sriwijaya. *Game* ini memiliki unsur kerajaan yang sangat kental dimana seorang ksatria mengalahkan musuhnya.

##### 3.1.2 Analisa Kebutuhan non-fungsional

Analisa kebutuhan non-fungsional merupakan analisa yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi non-fungsional juga meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan mulai dari sistem dibangun sampai diimplementasikan. Pada analisis kebutuhan non-fungsional dijelaskan analisis kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, dan juga analisis pengguna.

#### 3.2 Perancangan Sistem

Perancangan adalah suatu bagian dari metodologi pengembangan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah tahapan analisis kebutuhan untuk memberikan gambaran secara terperinci. Perancangan sistem dapat berupa penggambaran, perancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

##### 3.2.1 Design Treatment

*Design treatment* berisi informasi dasar mengenai aplikasi yang dikembangkan. Adapun *design treatment* pada *game* edukasi yang dibangun pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Judul Aplikasi : Game edukasi Kerajaan Sriwijaya menggunakan RPG maker.
- b. Definisi : Pengambilan judul didasari dari sejarah Kerajaan Sriwijaya.
- c. Genre : Education Game.
- d. Player Interaction : Single Player.
- e. Platform : Desktop.
- f. Software digunakan : RPG MakerMV.
- g. Target Player : Semua kalangan (10 sampai 25 tahun).
- h. Basic goal : Pemain dapat menyelesaikan *game* dengan menjalankan misi utama dengan benar.
- j. Basic Space : Memiliki latar sebuah kerajaan dan hutan.
- k. Basic Mechanic : RPG.
- l. Basic Rule : Player ditantang untuk menyelesaikan sebuah misi untuk menyelesaikan sebuah misi.

##### 3.2.2 Story Board

Kerajaan Sriwijaya atau biasa disebut Sriwijaya adalah salah satu kerajaan maritim yang kuat di wilayah pulau Sumatera dan memberi pengaruh banyak di Nusantara dengan daerah kekuasaan membentang dari Thailand, Kamboja, Semenanjung Malaya, Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Sulawesi. Didalam bahasa Sanskerta, sri artinya "bercahaya" dan wijaya artinya "kemenangan".

Bukti awal mengenai keberadaan kerajaan Sriwijaya ini berawal dari abad ke-7, I Tsing, seorang pendeta Tiongkok, menuliskan bahwa ia tinggal selama 6 bulan saat mengunjungi Sriwijaya tahun 671. Prasasti sejarah yang paling tua mengenai Kerajaan Sriwijaya juga berada pada abad ke-7, di Palembang yaitu *prasasti Kedukan Bukit*, pada tahun 682.

Kerajaan Sriwijaya menjadi *icon* kebesaran Sumatera awal, dan kerajaan besar Nusantara di Jawa Timur selain Majapahit. Pada abad ke-20, kedua kerajaan tersebut menjadi rujukan oleh kaum nasionalis untuk menunjukkan bahwasanya Indonesia adalah satu kesatuan negara sebelum kolonialisme Belanda. Kekaisaran Sriwijaya telah ada sejak tahun 671, pada tahun 682 dari prasasti Kedukan Bukit di diketahui imperium ini di bawah kepemimpinan Dapunta Hyang. Di abad ke-7 ini, orang Tionghoa mencatat

bahwa terdapat dua kerajaan yaitu Kedah dan Malayu menjadi bagian kekuasaan Sriwijaya.

*Raja Balaputradewa:* Berita mengenai raja Balaputradewa awal diketahui dari catatan Prasasti Nalanda. Raja Balaputradewa menjabat sekitar abad ke-9, pada masa kekuasaannya, kerajaan Sriwijaya berkembang cepat menjadi kerajaan besar dan menjadi sebuah pusat agama Buddha di Asia Tenggara. Ia menjalin sebuah hubungan baik dengan kerajaan-kerajaan di India seperti Cola dan Nalanda. Balaputradewa merupakan keturunan dari dinas Syailendra, yaitu putra dari Raja Samaratunga dengan Dewi Tara dari kerajaan Sriwijaya.

Prasasti Peninggalan Kerajaan Sriwijaya :

- Prasasti Kedukan Bukit
- Prasasti Karang Berahi
- Prasasti Talang ibo
- Prasasti Palas Pasemah
- Prasasti Telaga Batu
- Prasasti Kota Kapur
- Prasasti Leiden
- Prasasti Talang Tuwo
- Prasasti Ligor
- Prasasti Hujung Langit

Runtuhnya kerajaan Sriwijaya dikala itu ada serangan dari Rajendra Chola I yg merupakan seseorang dari dinasti Cholda di wilayah Koromande, india bagian selatan pada tahun 1017 dan 1025. Dari serangan tersebut, banyak armada perang kerajaan Sriwijaya yang luluh lantah. Hal ini jugalah yang membuat perdagangan yang dikuasai oleh Sriwijaya jatuh ke tangan Raja Chola. Meskipun kekuatan kerajaan jadi lemah kerajaan Sriwijaya masih tetap berdiri. Kekuatan militer yang melemah membuat beberapa daerah yang sudah dikuasai melepaskan diri. Bahkan, telah muncul kekuatan baru dari Pagaruyung dan Dharmasraya yang menguasai daerah kekuasaan Kerajaan Sriwijaya. Tak hanya itu, telah bermunculan pula raja-raja hebat di berbagai wilayah yang membuat aktivitas perdagangan di Sriwijaya semakin melemah. Pada akhirnya, Sejarah Kerajaan Sriwijaya menyebutkan bahwa kerajaan ini runtuh pada abad ke-13.

### 3.2.3 Rule Game

Pada masing masing level memiliki agenda atau misi utama. Berikut ini merupakan rincian penjelasan mengenai *rules* pada setiap harinya seperti terlihat pada table.

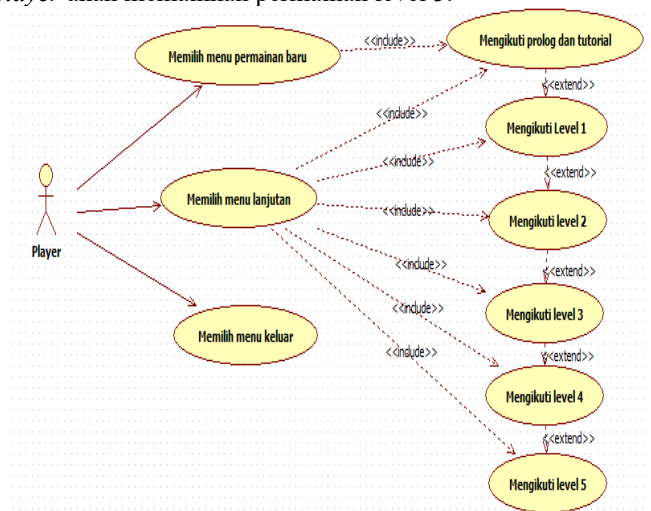
Tabel 3.4 Rule Game

Level 1	
Misi Utama	Training menjadi sebuah prajurit biasa.
Level 2	
Misi Utama	Mengalahkan musuh dan mendapatkan tambahan item.
Level 3	
Misi Utama	Mengalahkan musuh dan mendapatkan tambahan item baru.
Level 4	
Misi Utama	Mengalahkan musuh dan mendapatkan kenaikan pangkat menjadi komandan prajurit.
Level 5	
Misi Utama	Perang dengan kerajaan lain dan menjadi raja.

### 3.2.4 UML (Unified Modeling Language)

#### 1. Use Case Diagram

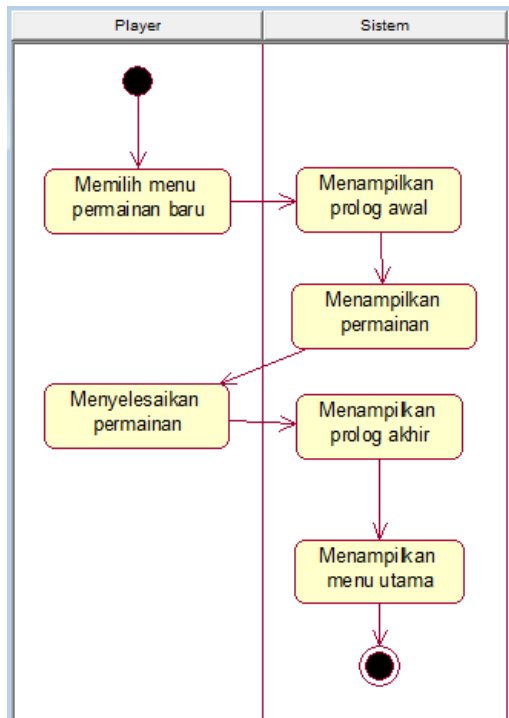
Pada Gambar ditampilkan *use case diagram* dari game Kerajaan Sriwijaya. Ketika *player* memilih menu permainan baru *player* akan mengikuti prolog awal dan tutorial terlebih dahulu, setelah itu *player* akan memainkan permainan level 1, saat permainan level 1 selesai *player* akan melanjutkan permainan level 2 dan akan sampai kelevel terakhir *player* akan memainkan permainan level 5.



Gambar 1 Use Case Diagram

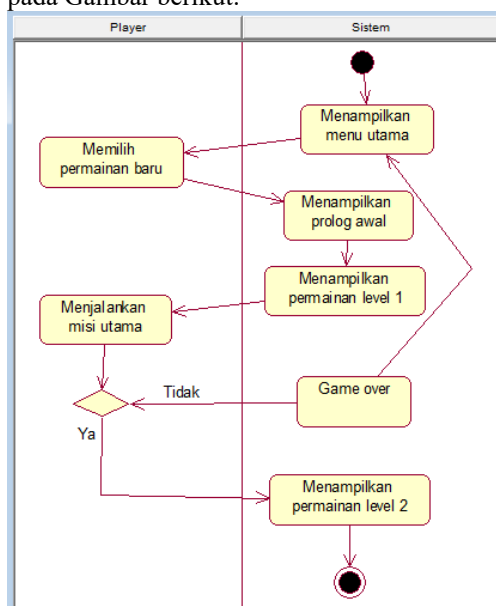
#### 2. Activity Diagram

Menu Mulai pada game edukasi Kerajaan Sriwijaya dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 2 Activity Diagram menu

Activity diagram level 1 pada game edukasi Kerajaan Sriwijaya dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 3 Activity Diagram Level 1

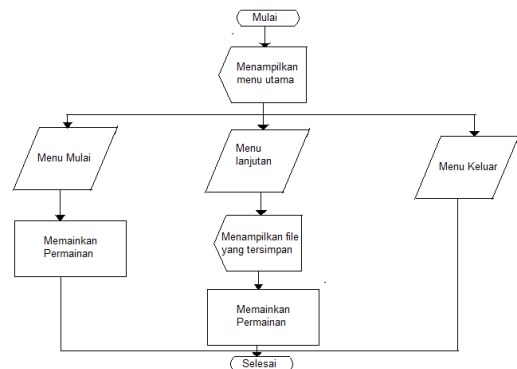
Keterangan gambar:

- Sistem menampilkan menu utama.
- Player memilih permainan baru.
- Sistem menampilkan prolog awal.
- Setelah sistem menampilkan prolog awal, sistem akan menampilkan permainan level 1.
- Setelah sistem menampilkan permainan level player harus menjalankan misi utama,

jika tidak permainan akan berakhir (*game over*) dan system kembali menampilkan menu utama, jika ya *player* dapat melanjutkan ke permainan level

### 3.2.5 Perancangan Prosedur

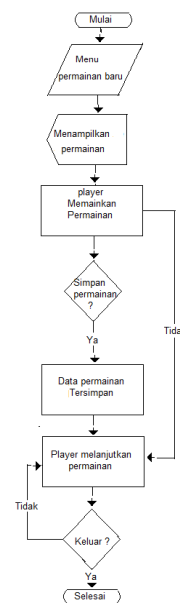
Pada gambar ditampilkan *flowchart* dari Menu Utama *game* Kerajaan Sriwijaya. Ketika *player* membuka aplikasi *game* maka *gymbol* akan menampilkan tiga pilihan menu yang dapat dipilih oleh *player*. Menu tersebut adalah menu pemain baru, menu lanjutan dan menu keluar.



Gambar 5 Flowchart Menu

Perancangan Prosedur Menu permainan baru

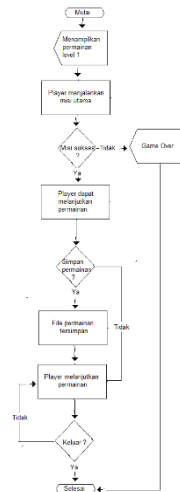
Gambar merupakan aktivitas yang akan dilalui *player* ketika *player* memilih menu permainan baru pada menu utama sebelumnya. Prosedur Menu Permainan Baru pada *game* edukasi Kerajaan Sriwijaya dapat dilihat pada gambar.



Gambar 6 Flowchart Permainan Baru

Perancangan Prosedural Level 1

Prosedur perancangan level 1 pada game Kerajaan Sriwijaya dapat dilihat pada gambar.



Gambar 7 Flowchart Permainan level 1

#### 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

##### 1. Lingkup dan Batasan

Lingkup dan Batasan untuk implementasi program ini adalah hanya mengisahkan Raja Balaputradewa yang menjabat jadi raja di abad ke-9 di kerajaan sriwijaya. Dari teknologi masih menggunakan 2D pixel dan Teknologi Grafis Menggunakan Game Role Playing (RPG). Game ini masih BETA Tester.

##### 2. Kebutuhan sumberdaya

Hardware yang dibutuhkan yaitu :

1. CPU : core – duo @2.00Ghz (4 CPUs).
2. Memory RAM : 2 GB.
3. Disk Space : (minimum) 500 MB.
4. Graphic Card : dengan VGA 512 MB.
5. Monitur VGA 14' dengan Resolusi 1366x 768 (32 bit) (60Hz).
6. Keyboard.

Software yang di butuhkan.

1. Operating System.

Implementasi Antarmuka



Gambar 8 Tampilan menu

Gambar di atas yaitu map awal yg terdiri dari kota 1, kota 2, kota 3, hutan, pergunungan, dan kastil raja.

Menjelaskan Mengenai alur cerita game dan nama nama tokoh utama seperti:



Gambar 9 Raja Balaputradewa

Tokoh Raja di kerajaan Sriwijaya : Raja Balaputradewa salah satu Raja yang terkenal dari salah satu raja di kerajaan Sriwijaya dimana menjadi pusat agama hindu di asia.



Gambar 10 Kastil Kerajaan

Didalam kastil , pemain akan bertemu raja dan akan mendapatkan misi.



Gambar 11 Pemukiman Warga

Disini pemain bisa interaksi dengan warga warga yang ada di pemukiman tersebut.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan game RPG berjudul “Kerajaan Sriwijaya” diantaranya adalah:

1. Dalam pembuatan game RPG untuk kalangan anak-anak sampai remaja dalam mengenal cerita kerajaan sriwijaya diperlukan kandungan konten game RPG yang dinamis dan realistis. Dinamis dan realistis bermakna bahwa dalam proses belajar dan bermain di game RPG ini dibuat dengan konsep petualangan yang terjadi dimasa Kerajaan Sriwijaya.
2. Dengan adanya perkembangan jaman, pembuatan game ini diharapkan membantu masyarakat dalam mengenal sejarah Indonesia termasuk di pulau Sumatera.
3. Game ini masih perlu perkembangan lagi untuk bisa mengetahui manfaat dari penerapan permainan ini untuk penggunanya.

### 5.2 Saran

Game ini masih memiliki kekurangan yang harus diperbaiki maupun dikembangkan adapun saran saran yang disampaikan yaitu:

1. Permainan dapat lebih di perluas dengan menambahkan cerita ketika melawan musuh.
2. Daerah yang dijelajahi atau map dibuat lebih beragam dan menantang supaya

pemain benar benar merasakan alur cerita yang dibuat dalam game.

3. Elemen elemen yang dipakai seperti peralatan, skill, dan musuh dibuat lebih variatif lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Edi Priyono. *Pengembangan Media Pembelajaran EDU-GAME Adventure Pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC Di SMKN 1Tuban*. Surabaya : Universitas Surabaya.
- [2] Agustina Dwi Wulandari. 2012. *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran DI SMP Negri 2 Kalibawang*. Fakultas Teknik Universitas Negri Yogyakarta.
- [3] Prof.Dr.Slamet Muljana. LkiS. 2006. *Sriwijaya*. Yogyakarta.
- [4] Ibnu Asmara. 2017. *Sejarah Kerajaan Sriwijaya*. Indonesia.
- [5] [Muljana, Slamet](#). 2006. In F.W. Stapel. *Sriwijaya*. PT. LKiS Pelangi Aksara. Yogyakarta.
- [6] Elistiana Siswanti, Silvi Andriyani, Bhagas Ardi N. 2015. *Jejak Merah Putih: Game Perjuangan Berbasis RPG (Role Playing Game) DI Platform Destop*. Universitas Telkom Bandung.
- [7] Fiqih Hana Saputri, Dian Pratiwi. 2016. *Pembuatan Game RPG “RORO JONGGRANG” Dengan RPG Maker MV*. Fakultas Teknologi Industri Universitas Trisakti Bekasi.
- [8] Dahlan Abdullah, Baihaqi Reza, Cut Ita Erliana. *Game Edukasi Role Playing Game Dengan Metode Finite State Machine*. Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh. Aceh Utara, Aceh
- [9] Erwin. 2013, Game RPG. “*True Destiny*”Menggunakan RPG Maker Vx, Jakarta
- [10] Aziz, Fazri. 2011. *Cara Asyik Membuat Game RPG*. Gardu Studio Yogyakarta