

TUTORIAL PEMBUATAN GAME
DENGAN RPGMAKER XP

Bagian 3



SOUTHEAST ASIAN MINISTERS OF EDUCATION ORGANIZATION

REGIONAL OPEN LEARNING CENTER


2010

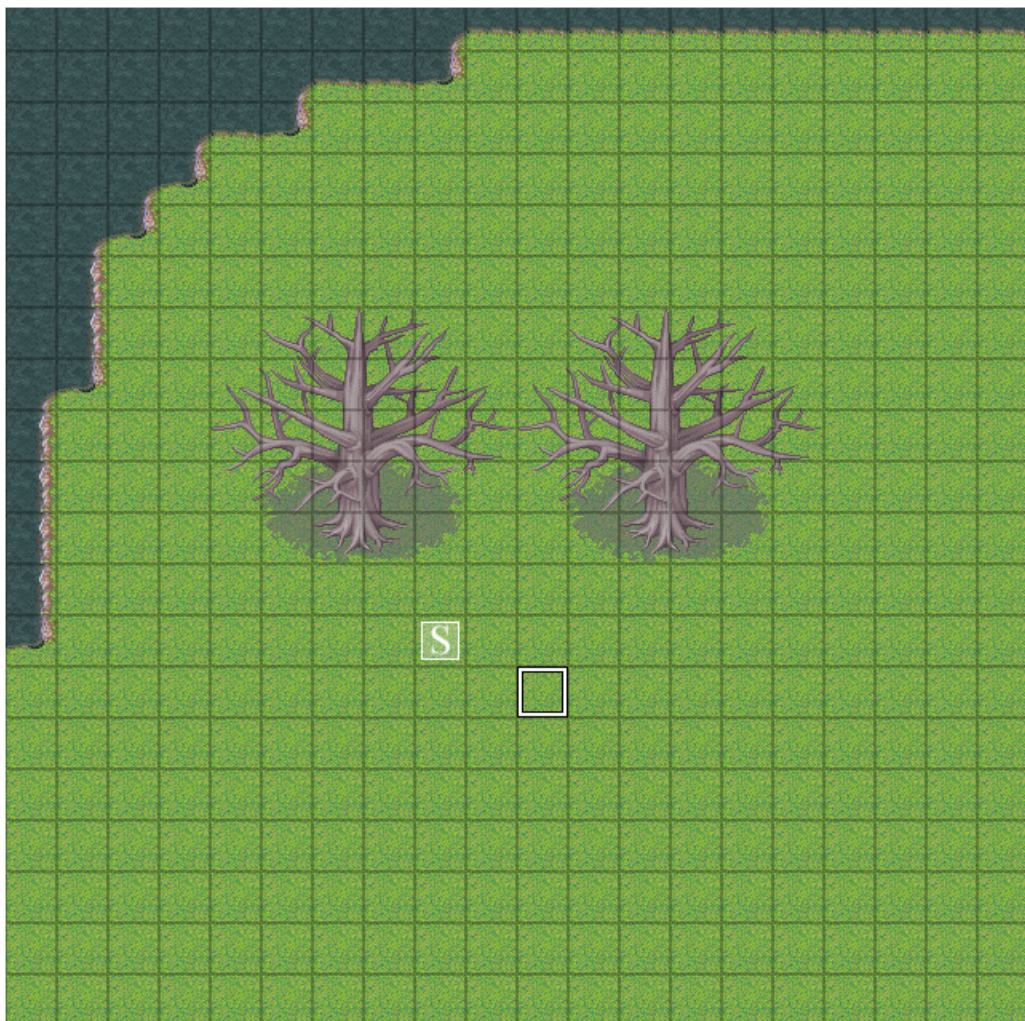
3. Event

Event artinya kejadian. Di dalam game, event merupakan suatu elemen penting yang membuat game terlihat lebih hidup.

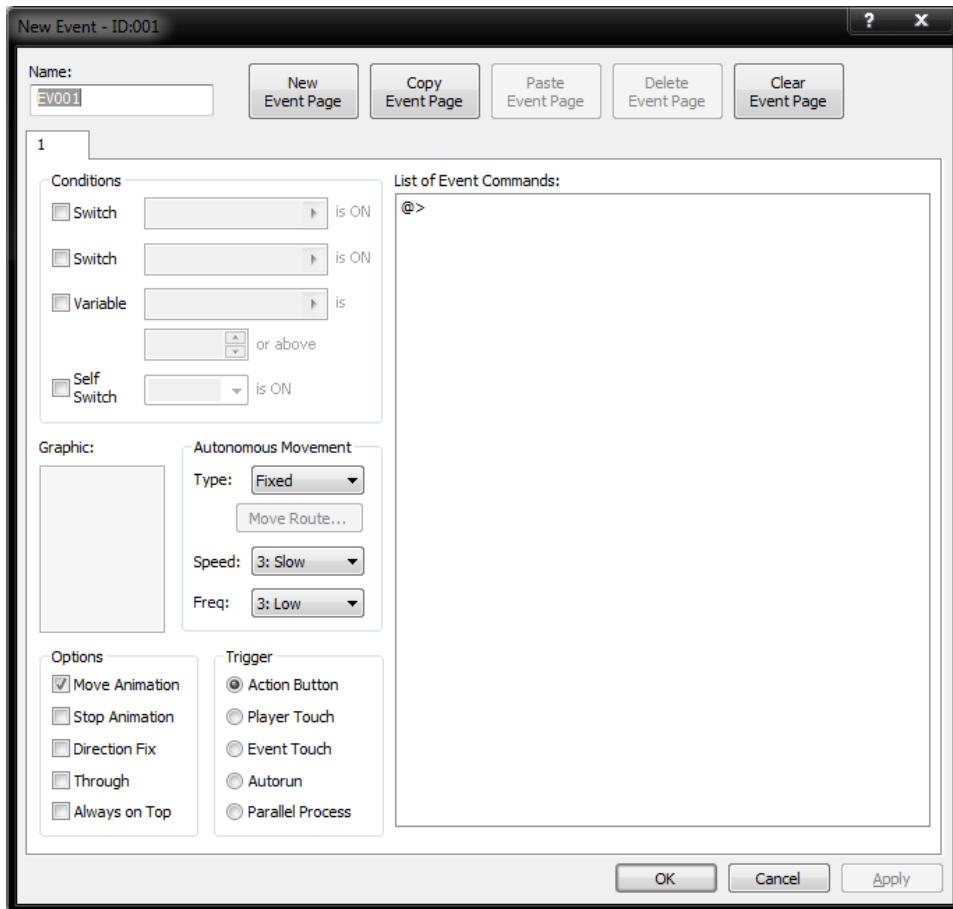
Di RPG Maker XP, kita bisa mengatur event yang akan berjalan ketika sesuatu terjadi. Dalam pengaturannya, sedikit banyak mirip dengan Struktur Kontrol pada pemrograman.

Event dapat diletakkan di map, maupun melalui Common Event yang ada di Databases. Untuk membuat suatu event yang diletakkan di map yang perlu dilakukan adalah:

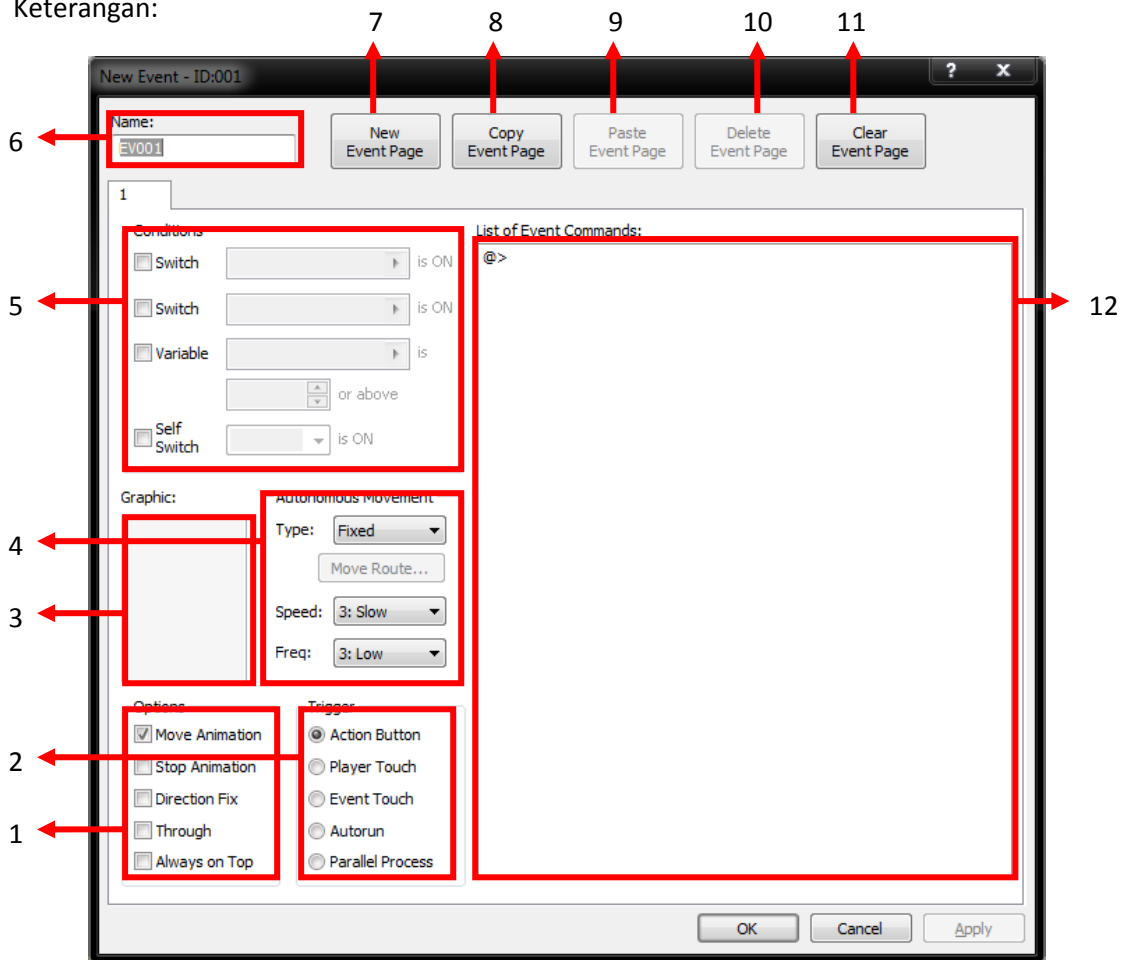
1. Masuk ke layer Event dengan cara klik tombol layer event pada toolbar  atau dengan menekan tombol F8. Tampilan layer event adalah demikian.



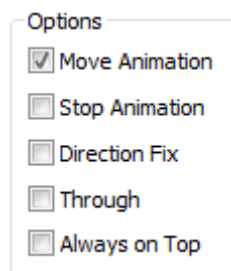
2. Untuk membuat event baru, double-klik lokasi yang diinginkan di layer event. Maka akan muncul jendela Event seperti ini.



Keterangan:



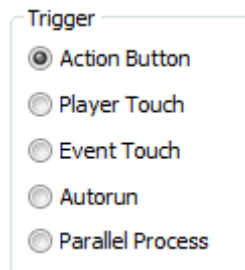
1. Kolom untuk mengatur tampilan dari event.



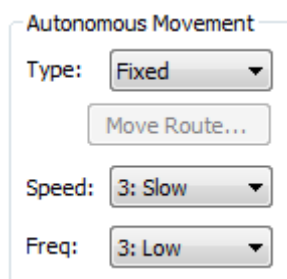
1. Move animation, mengaktifkan animasi saat event berpindah posisi.
2. Stop Animation, mengaktifkan animasi saat event diam.
3. Direction Fix, membuat event tidak menghadap ke arah selain arah yang ditentukan sebelumnya.
4. Through, membuat event bisa berpindah tempat melewati objek lain walaupun seharusnya objek tersebut tidak bisa dilewati.

5. Always on Top, membuat event ditampilkan paling atas menutupi objek-objek lain.
2. Kolom untuk mengatur event bagaimana cara membuat event berjalan /pemicu.

Keterangan



1. Action button, membuat event berjalan ketika player berada di sebelah event dan menekan tombol Enter.
 2. Player Touch, membuat event berjalan ketika player bersentuhan/berada di sebelah event.
 3. Event Touch, sama seperti Player Touch dan akan aktif pula ketika event bersentuhan dengan player.
 4. Autorun, membuat event langsung berjalan ketika player memasuki map yang
 5. Parallel Process, membuat event berjalan ketika ada event lain yang berjalan. Ini adalah cara membuat 2 atau lebih event berjalan secara bersamaan.
3. Bagian untuk mengatur tampilan dari event di map.
 4. Bagian untuk mengatur pergerakan event.

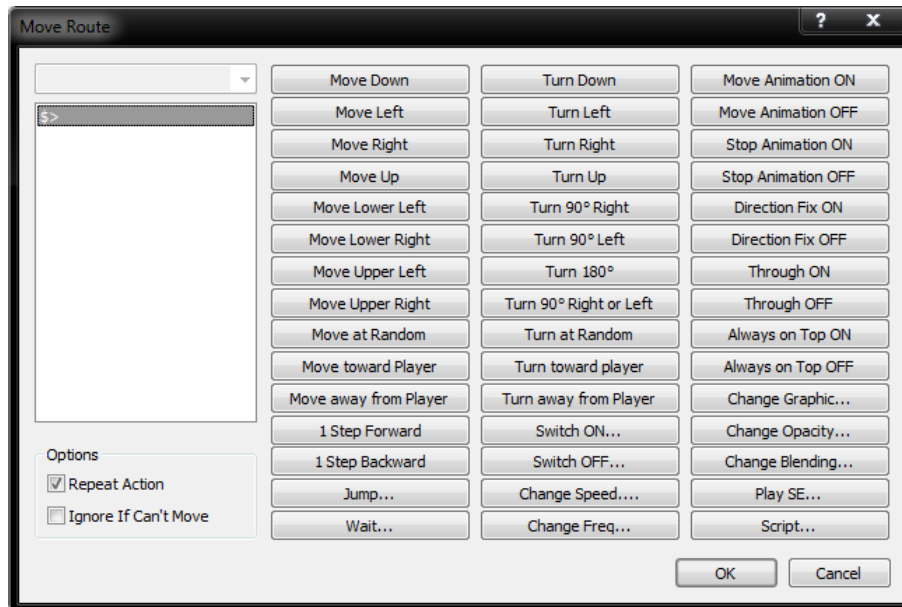


1. Type, mengatur cara gerak event.
 - Fixed, Tidak bergerak.
 - Random, bergerak secara acak.
 - Approach, bergerak mendekati player.

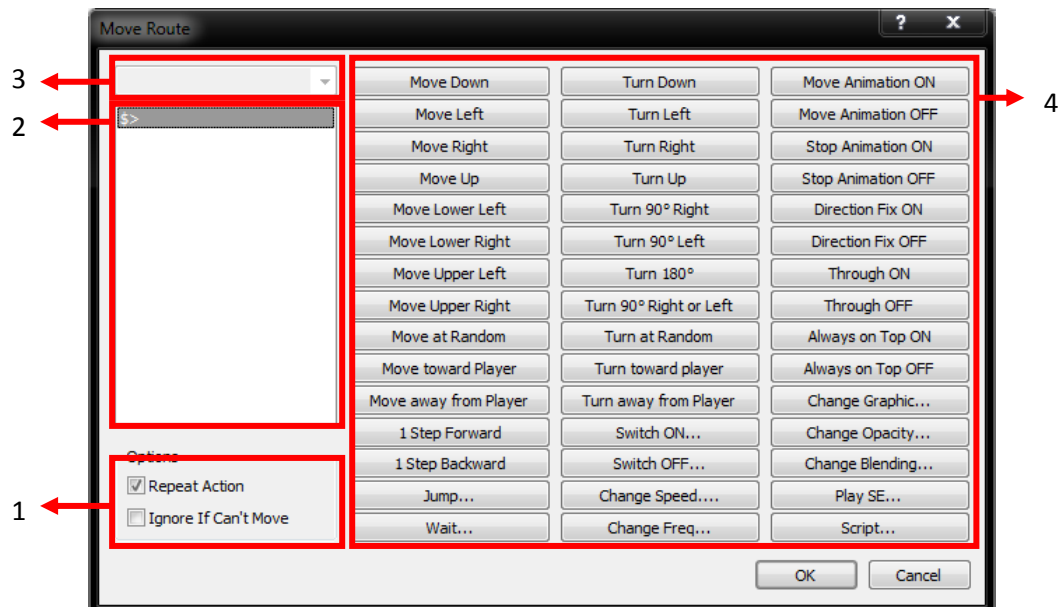
- Custom, bergerak sesuai dengan arah gerak yang ditentukan sebelumnya.

Ketika Type di-set menjadi Custom, Tombol Move Route akan aktif. Gunanya adalah untuk mengatur arah gerak event.

Tampilannya adalah demikian.



Keterangan:



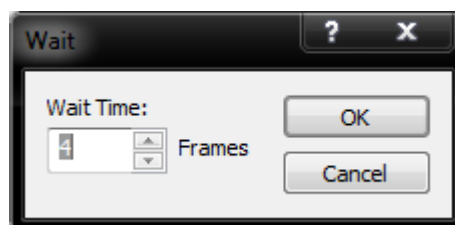
1. Opsi tambahan.

- Repeat Action, bergerak sesuai dengan yang telah diatur dan berulang secara terus-menerus.

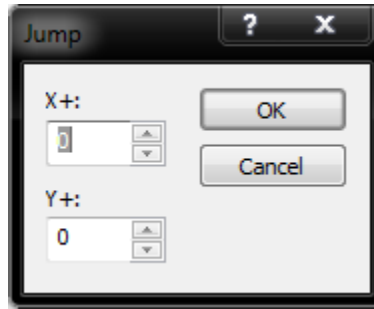
- Ignore If Can't Move, apabila event atau karakter bergerak kemudian menabrak objek yang menyebabkannya tidak bisa bergerak sementara pergerakan belum selesai seperti yang diatur sebelumnya, pergerakan secara otomatis akan berhenti. Apabila tidak di check dan event atau karakter menabrak object, event atau karakter akan terus berusaha bergerak sampai pergerakan selesai.
2. Kolom yang menampilkan pergerakan yang telah diatur sebelumnya.
 3. Menu drop-down yang mengatur event atau karakter yang dijadikan target pergerakan.
 4. Tombol-Tombol yang digunakan untuk mengatur pergerakan event atau objek.



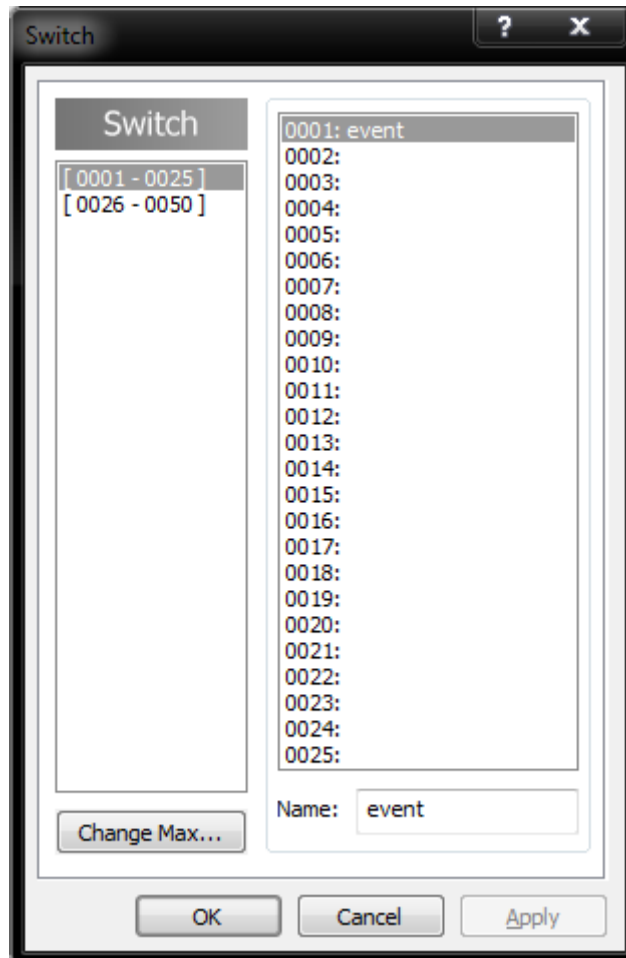
1. Perintah untuk berhenti sejenak/menunggu dalam satuan frame.



2. Perintah untuk melompat.



3. Perintah untuk merubah nilai dari suatu switch (ON/OFF).

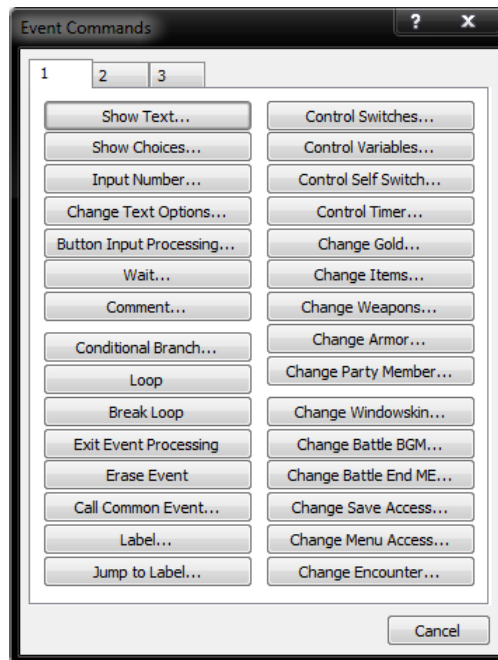


4. Perintah lanjutan untuk merubah arah event atau karakter menghadap. Menghadap ke arah acak, menghadap ke player, menghadap membelakangi player.
5. Perintah lanjutan untuk pergerakan. Bergerak acak, bergerak ke arah player, bergerak menjauhi player, melangkah kedepan, melangkah kebelakang.
6. Perintah dasar untuk mengatur arah event atau karakter menghadap. Menghadap bawah, kiri, kanan, atas, 90° ke kiri, 90° ke kanan, berputar 180°, ke kiri atau kanan 90°.

7. Perintah pergerakan dasar. Atas, bawah, kiri, kanan, kiri-bawah, kiri-atas, kanan-bawah, kanan-atas.
 8. Perintah untuk pengaturan-pengaturan lanjutan. Mengatur Move Animation ON/OFF, Stop Animation ON/OFF, Direction Fix ON/OFF, Trough ON/OFF, Always On Top ON/OFF.
 9. Mengubah tampilan dari karakter. Mengganti Graphic, mengatur kepekatan, mengatur blending.
 10. Pengaturan untuk memainkan SE.
 11. Pengaturan berupa Script tambahan.
 12. Pengaturan untuk mengatur kecepatan dan frekuensi gerak event atau player.
5. Mengatur kondisi yang harus dipenuhi untuk membuat event berjalan.
 6. Mengatur Nama dari event.
 7. Membuat Event Page Baru. Event page digunakan untuk membuat event yang berbeda dalam satu tiles, walaupun hanya satu yang bisa berjalan di satu waktu.
 8. Meng-copy event page yang sedang dibuka.
 9. Meng-paste event page yang sudah dicopy.
 10. Menghapus event page yang sedang dibuka.
 11. Menghapus isi dari Event page yang sedang dibuka.
 12. Kolom yang menampilkan event-event yang ada di event page yang sedang dibuka.

Untuk membuat event baru, bisa dobel-klik pada kolom nomor 12. Atau menekan tombol enter.

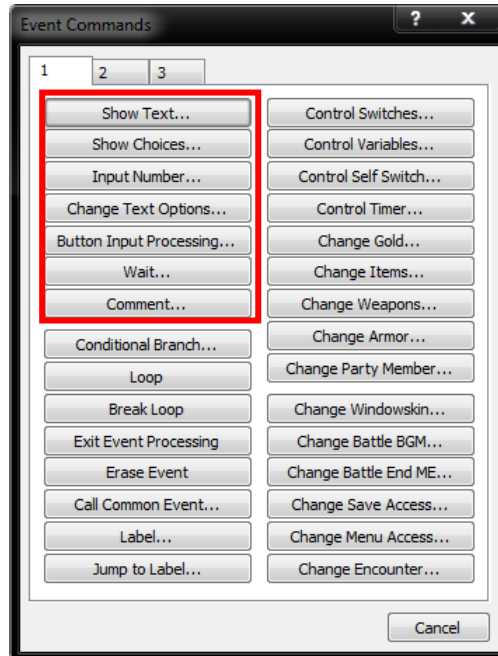
Untuk mengedit event yang telah ada, klik kanan kolom nomor 12 > edit atau dengan menekan tombol spasi.



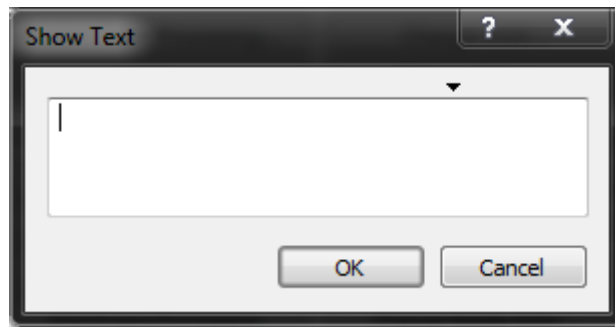
Event Command, adalah perintah-perintah yang digunakan didalam event untuk membuat sesuatu terjadi.

Di jendela ini, Event Command dibagi menjadi 3 tab.

Tab 1



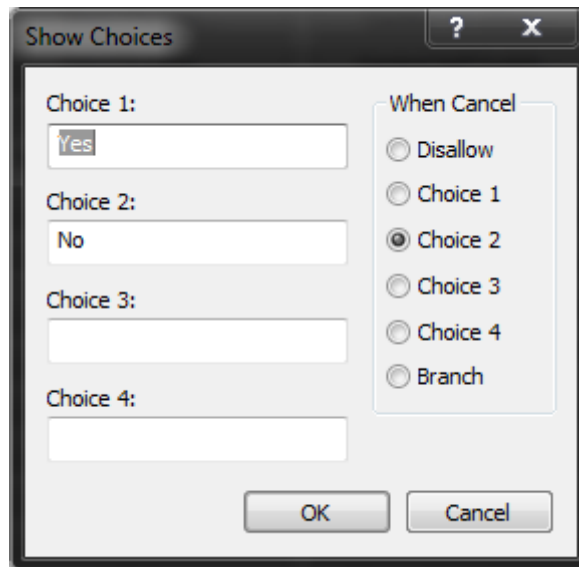
1. Show Text. Event Command untuk menampilkan suatu Text pada tampilan game. Tampilan ketika tombol di klik adalah demikian.



Contoh tampilan ShowText pada game.



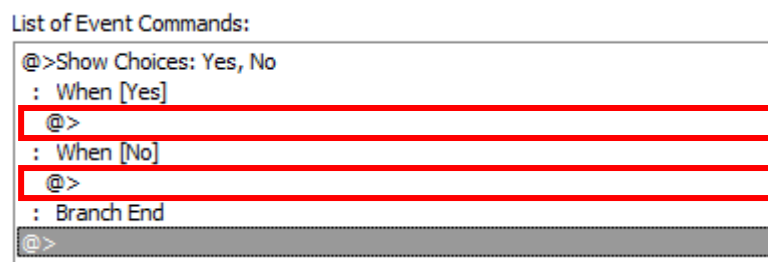
2. Show Choices. Event Command untuk menampilkan Pilihan pada tampilan game. Berikut adalah tampilan Jendela Show Choices.



Keterangan:

- a. Choice 1-4, adalah text yang akan ditampilkan pada game sebagai pilihan.
- b. When Cancel, adalah pengaturan yang akan langsung dipilih ketika dalam pilihan kita menekan tombol escape.
 - Disallow. Berarti tombol escape tidak berfungsi untuk memilih ketika ditekan.
 - Choice 1-4. Berarti tombol escape berfungsi memilih pilihan ke-1, 2, 3, atau 4.

Berikut adalah tampilan di jendela event.

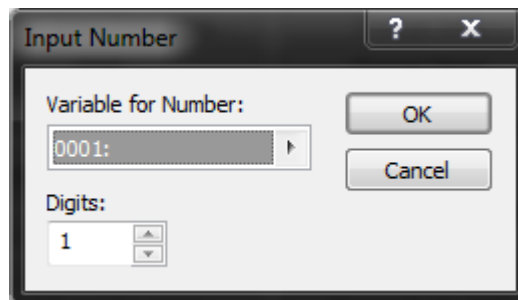


Bagian yang ditandai diatas adalah bagian untuk Commoand Event yang dijalankan jika pilihan tertentu dipilih.

Tampilan di game adalah demikian.



3. Input Number. Event Command yang digunakan untuk memasukkan suatu nilai berupa angka ke sebuah variabel. Tampilan jendela Input Number adalah demikian.



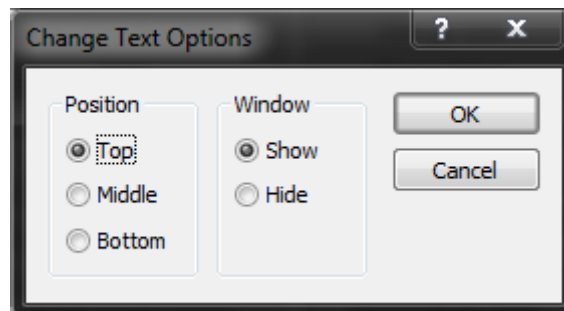
Keterangan:

- a. Variable for Number. Mengatur variabel mana yang akan menjadi tempat menyimpan angka yang dimasukkan.
- b. Digits. Mengatur jumlah digit yang dimasukkan oleh player.

Tampilan dalam game adalah demikian.



4. Change Text Options. Command Event untuk mengatur Posisi & keadaan Text Box. Tampilan Jendela Change Text Options adalah demikian.

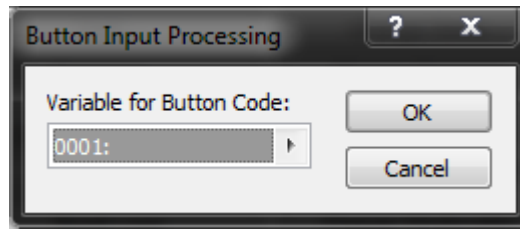


Keterangan:

- a. Position. Mengatur posisi Text Box. Atas, Tengah, atau Bawah.
- b. Windows. Mengatur apakah TextBox tampil atau tidak.

5. Button Input Processing. Command Event untuk input dari player. Tampilan akan terhenti sejenak dan menunggu player menekan tombol pada keyboard. Input berupa angka akan disimpan di sebuah variabel yang sudah dipilih.

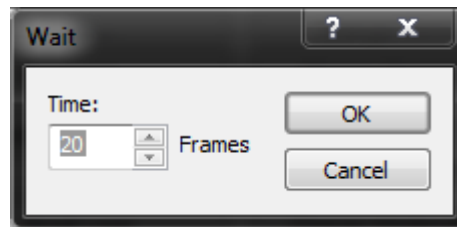
Tampilan jendela Button Input Processing adalah demikian.



Keterangan:

- a. Variable for Button Code. Digunakan untuk memilih variabel yang akan dijadikan tempat menyimpan variabel yang telah diinputkan tadi.
6. Wait. Command Event yang digunakan untuk menunggu sejenak selama jumlah frame yang telah diatur sebelumnya, kemudian melanjutkan ke Command Event yang diletakkan setelahnya.

Tampilan jendela Wait adalah sebagai berikut.

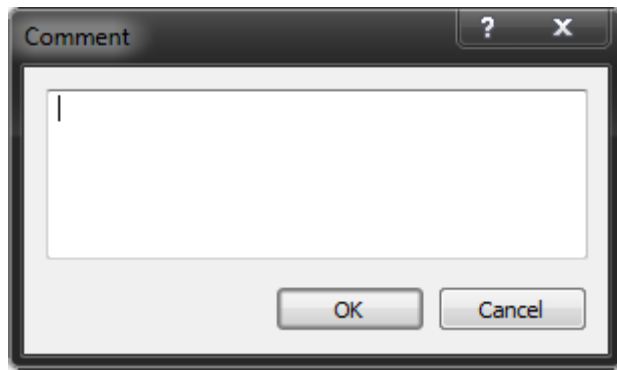


Keterangan:

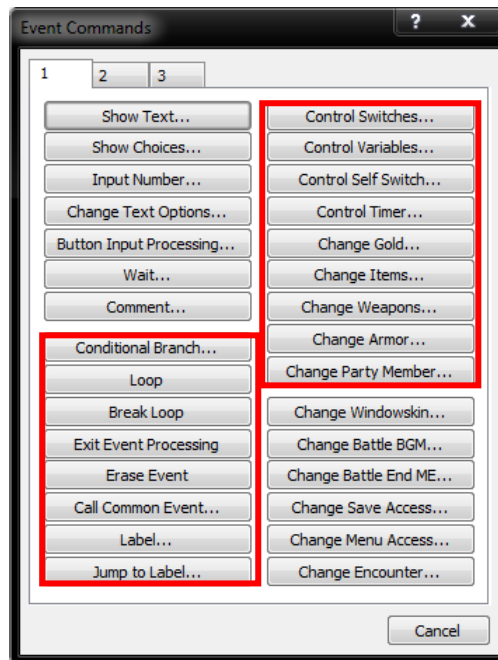
- a. Time. Waktu yang digunakan untuk menunggu sejenak. Satuan yang digunakan adalah Frames.

7. Comment. Command Event yang berfungsi sebagai comment/komentar yang tidak ikut dijalankan ketika event dijalankan. Gunanya adalah untuk mengingatkan pembuat game atau orang lain tentang maksud dari event tersebut.

Tampilan dari Jendela Comment adalah berikut.



Tab 1

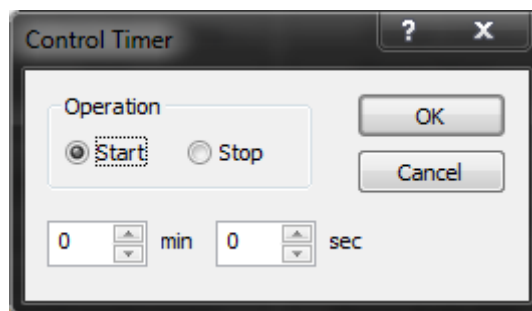


1. Conditional Branch. Adalah Comman Event untuk melakukan Event Command tertentu yang telah diatur ketika suatu kondisi terpenuhi.

Tampilan dari Jendela Conditional Branch adalah sebagai berikut.

2. Control Timer. Command Event yang digunakan untuk memulai atau menghentikan Timer.

Tampilan jendela Control Timer adalah sebagai berikut.

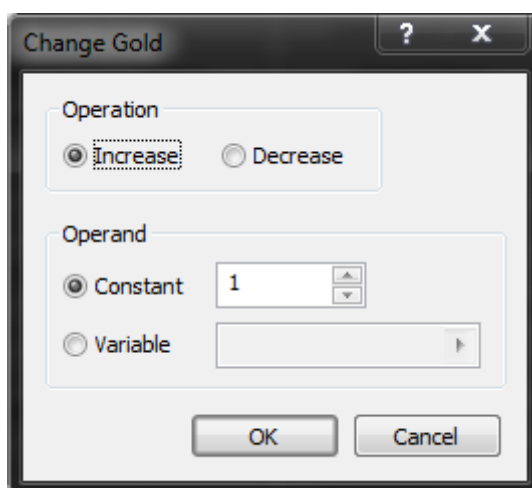


Keterangan:

- a. Operation. Operasi yang dilakukan. Mulai atau berhenti.
- b. Dua Box dibawah digunakan mengatur waktu timer. Menit dan Detik.

3. Change Gold. Command event untuk merubah nilai Gold(uang).

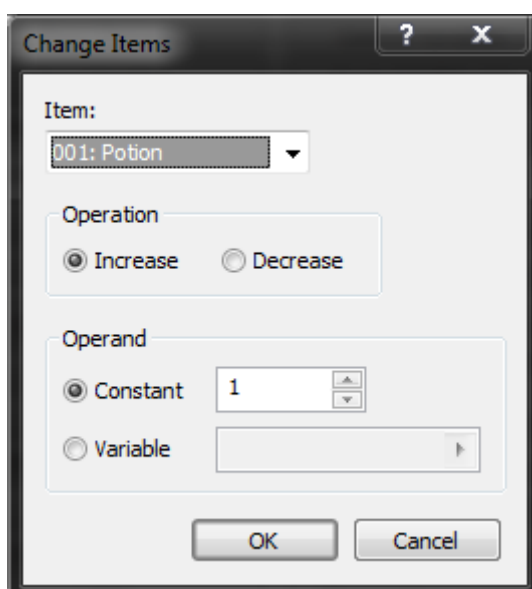
Tampilan jendela Change Gold adalah demikian.



Keterangan:

- a. Operation. Mengatur operasi yang dijalankan. Ditambah atau dikurangi.
 - b. Operand. Mengatur nilai dari gold yang dirubah.
 - Constant. Merubah Gold sesuai dengan nilai yang diinputkan
 - Variable. Merubah Gold sesuai dengannilai dari sebuah variabel.
4. Change Items. Comman Event untuk menambah atau mengurangi item yang dimiliki oleh karakter.

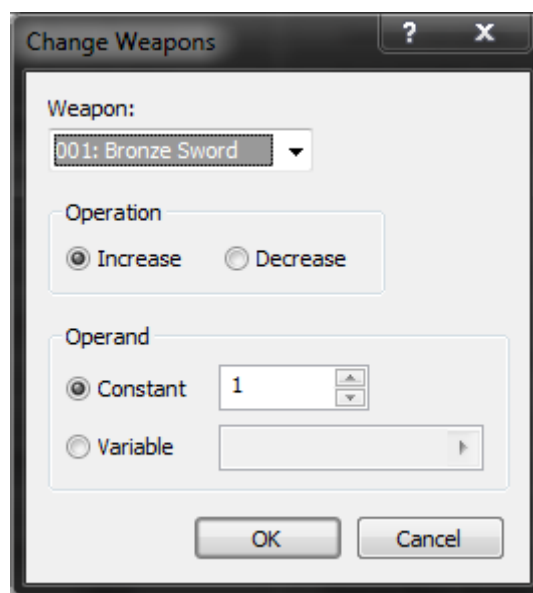
Tampilan jendela Change Items adalah demikian.



Keterangan:

- a. Item. Item yang akan ditambah atau dikurangi dari karakter.
 - b. Operation. Operasi yang dilakukan. Ditambah atau dikurang.
 - c. Operand. Jumlah item yang ditambah atau dikurangi .
 - Constant. Merubah jumlah Item sesuai dengan nilai yang diinputkan
 - Variable. Merubah jumlah Item sesuai dengan nilai dari sebuah variabel.
5. Change Weapons. Common Event untuk menambah atau mengurangi Weapon yang dimiliki oleh karakter.

Tampilan jendela Change Weapon adalah demikian.

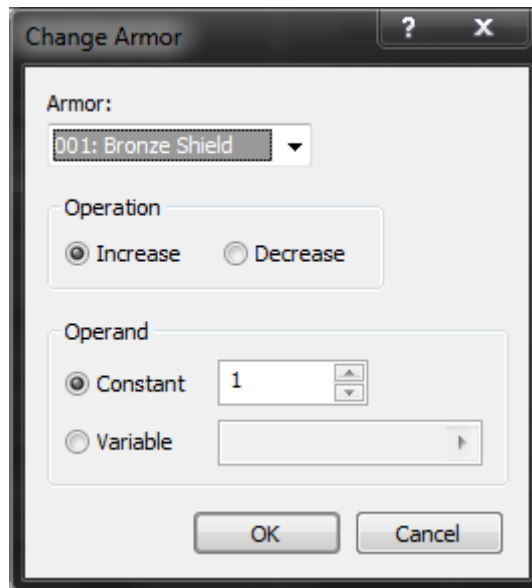


Keterangan:

- a. Weapon. Weapon yang akan ditambah atau dikurangi dari karakter.
- b. Operation. Operasi yang dilakukan. Ditambah atau dikurang.
- c. Operand. Jumlah weapon yang ditambah atau dikurangi .
 - Constant. Merubah jumlah weapon sesuai dengan nilai yang diinputkan
 - Variable. Merubah jumlah weapon sesuai dengan nilai dari sebuah variabel.

6. Change Armor. Comman Event untuk menambah atau mengurangi Armor yang dimiliki oleh karakter.

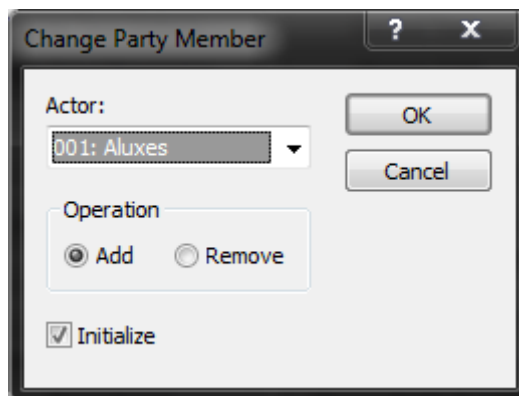
Tampilan jendela Change Items adalah demikian.



Keterangan:

- a. Armor. Armor yang akan ditambah atau dikurangi dari karakter.
 - b. Operation. Operasi yang dilakukan. Ditambah atau dikurang.
 - c. Operand. Jumlah Armor yang ditambah atau dikurangi .
 - Constant. Merubah Armor sesuai dengan nilai yang diinputkan
 - Variable. Merubah Armor sesuai dengan nilai dari sebuah variabel.
7. Change Party Member. Command Event untuk merubah anggota dari party.

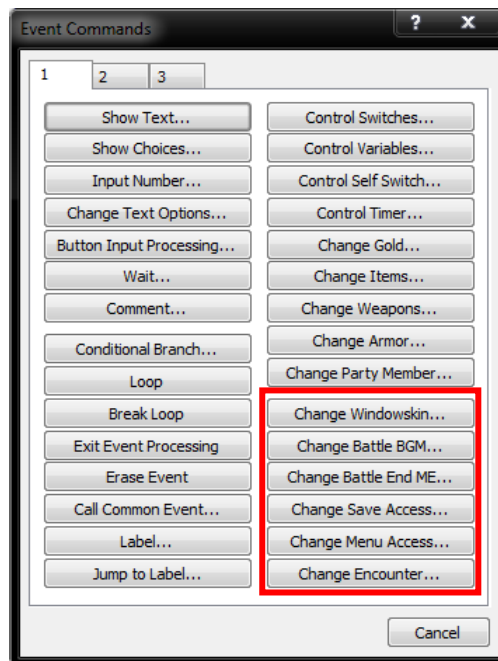
Tampilan dari Jendela Change Party Member adalah demikian.



Keterangan:

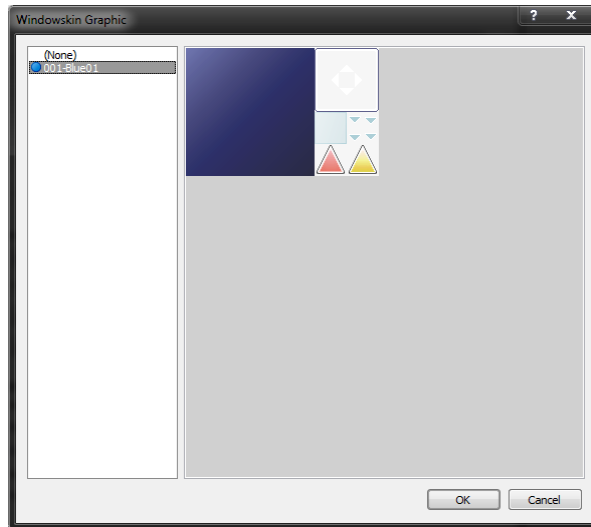
- a. Actor. Mengatur Actor yang akan ditambahkan atau dikeluarkan dari party.
- b. Operation. Operasi yang akan dilakukan. Ditambah atau dikeluarkan.
- c. Initialize. Mengatur apakah urutan di party akan berubah atau tidak setelah anggota party bertambah atau berkurang. Apabila tidak di-check, urutan party pada menu akan tetap. Jika di-check, urutan party pada menu akan berubah sesuai dengan urutan yang ada di database.

Tab 1



1. Change Windowskin. Command event yang digunakan untuk mengganti Windowskin yang digunakan.

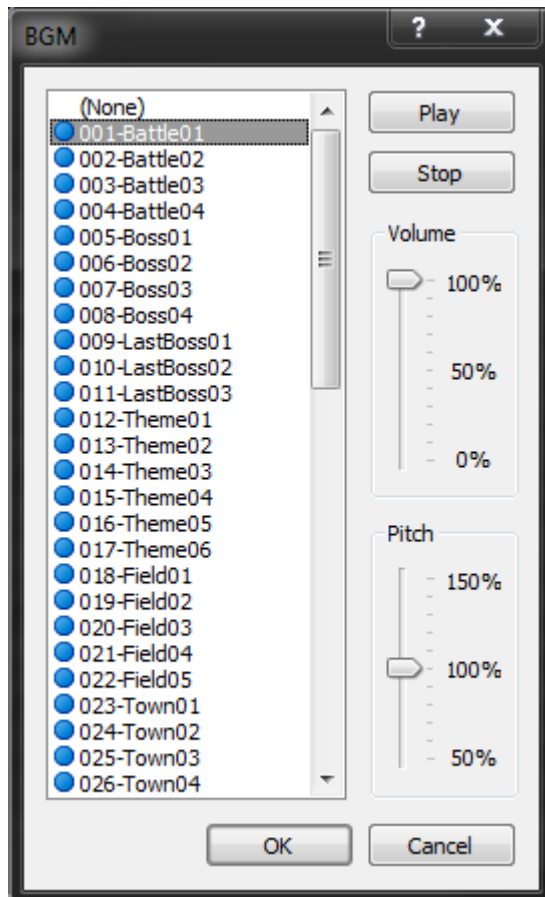
Tampilan Jendela Change Windowskin adalah demikian.



Tampilan diatas untuk memilih Windowskin yang akan digunakan. Kolom sebelah kiri berisi Windowskin yang tersedia yang bisa dipilih.

2. Change Battle BGM. Command Event untuk mengganti Battle BGM.

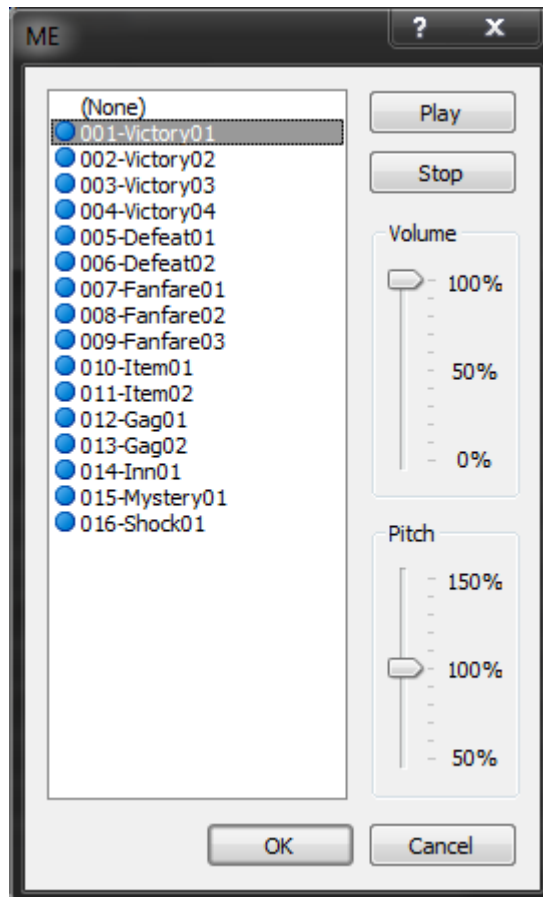
Tampilan jendela Chang Battle BGM adalah demikian.



Pada jendela diatas, tersedia list BGM yang dapat digunakan. Kolom sebelah kanan berisi:

- Play. Untuk memainkan BGM. Hanya untuk testing.
 - Stop. Untuk menghentikan BGM. Hanya untuk testing.
 - Volume. Mengatur volume BGM.
 - Pitch. Mengatur Pitch/tinggi nada BGM.
3. Change Battle End ME. Command Event untuk mengganti Battle End ME.

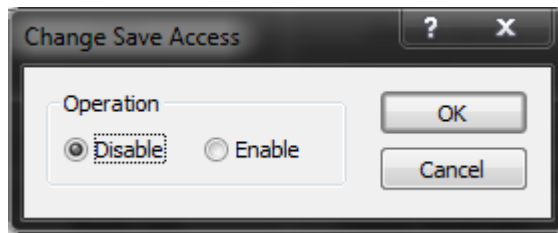
Tampilan dari jendela Battle End ME adalah sebagai berikut.



Pada jendela diatas, tersedia list ME yang dapat digunakan. Kolom sebelah kanan berisi:

- Play. Untuk memainkan ME. Hanya untuk testing.
 - Stop. Untuk menghentikanME. Hanya untuk testing.
 - Volume. Mengatur volume ME.
 - Pitch. Mengatur Pitch/tinggi nada ME.
4. Change Save Access. Mengatur apakah player bisa meng-save gamenya atau tidak. Terkadang ada saat dimana player tidak bisa saving game pada game RPG. Seperti ketika akan melawan Boss.

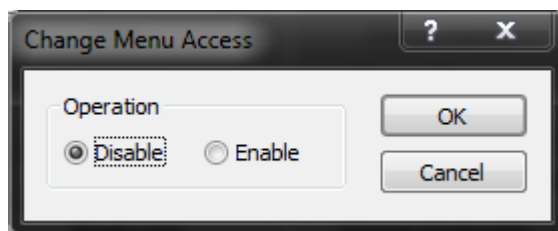
Tampilan jendela Change Saving Access adalah demikian.



Pengaturan yang tersedia adalah men-disable atau meng-enable. Disable berarti player tidak bisa saving game, Enable berarti player bisa saving game.

5. Change Menu Access, Mengatur apakah player bisa membuka Menu Screen atau tidak.

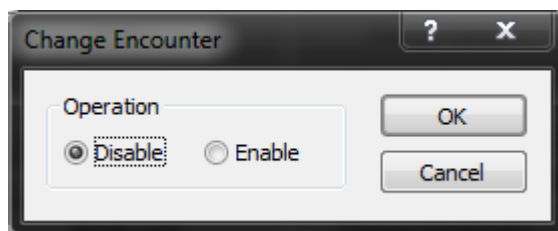
Tampilan jendela Change Menu Access adalah demikian.



Pengaturan yang tersedia adalah men-disable atau meng-enable. Disable berarti player tidak bisa masuk ke menu, Enable berarti player bisa masuk ke menu.

6. Change Ecounters. Mengatur apakah karakter bisa bertemu dengan musuh atau tidak.

Tampilan jendela Change Ecounters adalah demikian.



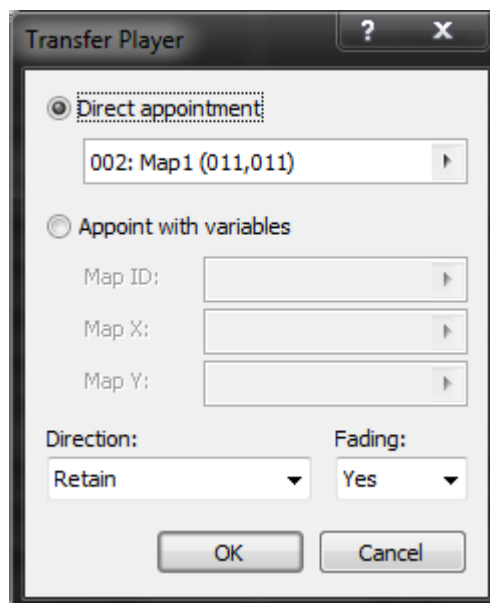
Pengaturan yang tersedia adalah men-disable atau meng-enable. Disable berarti player tidak bisa bertemu musuh, Enable berarti player bisa bertemu musuh.

Tab 2



1. Transfer Player. Comman Evet untuk memindahkan karakter ke tempat lain. Entah itu ke koordinat lain di map yang sama atau ke map yang berbeda.

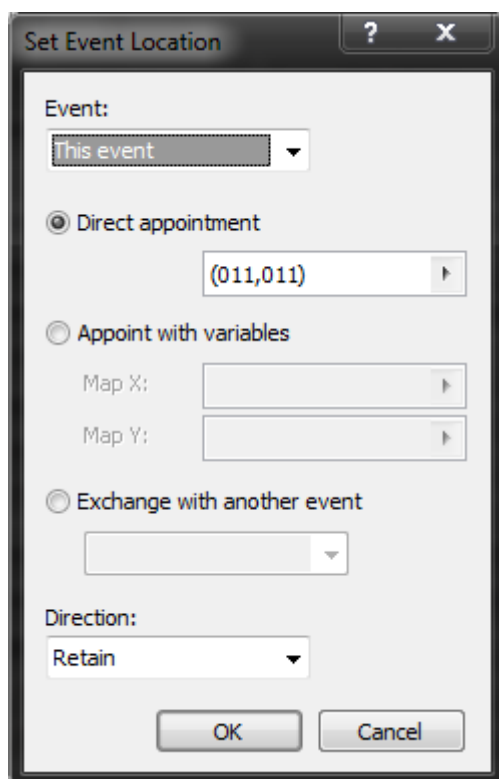
Tampilan dari jendela Transfer Player adalah demkian.



Keterangan:

- a. Direct Appointment. Mengatur lokasi yang menjadi tempat karakter dikirim. Pengaturannya dengan memilih sendiri tempat di map secara langsung.
 - b. Appoint with variables. Mengatur lokasi yang menjadi tempat karakter dikirim. Pengaturannya menggunakan nilai dari suatu variabel.
 - c. Direction. Mengatur arah hadap karakter setelah berpindah tempat. Retain berarti tidak berubah. Down, Left, Right, Up berarti karakter menghadap Bawah, Kiri, Kanan, atau Atas setelah berpindah tempat.
2. Set Event Location. Command Event untuk merubah posisi suatu event. Perubahan posisi terbatas hanya di map yang sama.

Tampilan jendela Set Event Location adalah demikian.

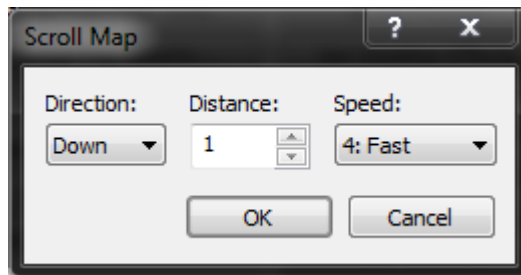


Keterangan:

- a. Event. Mengatur event yang posisinya akan dipindah.
- b. Direct appointment. Mengubah koordinat suatu event dengan cara langsung menentukan lokasi di map.
- c. Appoint with variables. Engubah koordinat suatu event berdasarkan nilai dari variabel yang dipilih.
- d. Map Y. Memilih variabel yang digunakan untuk koordinat Y event.
- e. Map X. Memilih variabel yang digunakan untuk Koordinat X event.

- f. Exchange With Another Event. Mengatur agar event bertukar posisi dengan event lain pada map yang sama.
 - g. Direction. Mengatur arah hadap event setelah berpindah tempat.
3. Scroll Map. Command Event untuk menggerakkan tampilan game tanpa menggerakkan karakter.

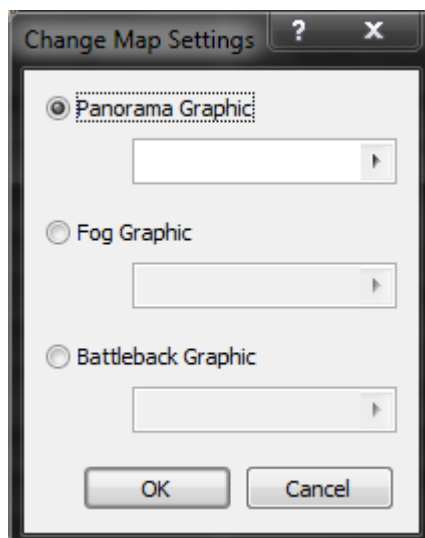
Tampilan jendela Scroll Map adalah demikian.



Keterangan:

- a. Direction. Mengatur arah gerak Map.
 - b. Distance. Mengatur jarak Map akan bergerak.
 - c. Speed. Mengatur kecepatan gerak map.
4. Change Map Setting. Command Event untuk mengganti setting dari map (Fog, Panorama, & Battleback).

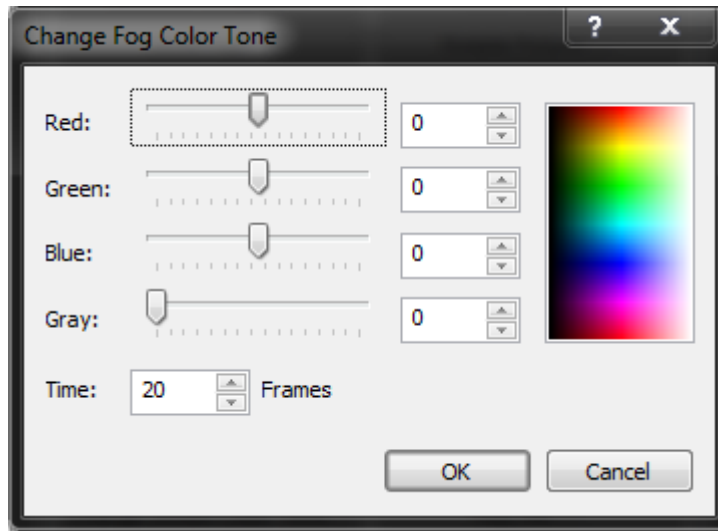
Tampilan jendela Map Setting adalah demikian.



Keterangan:

- a. Panorama Graphic. Mengganti Graphic yang digunakan untuk Panorama.
 - b. Fog Graphic. Mengganti graphic yang digunakan untuk Fog.
 - c. Battleback Graphic. Mengganti graphic yang digunakan untuk Battleback.
5. Change Fog Color Tone. Mengganti warna dari kabut. Ini hanya berfungsi sementara.

Tampilan jendela Change Fog Color Tone adalah demikian.

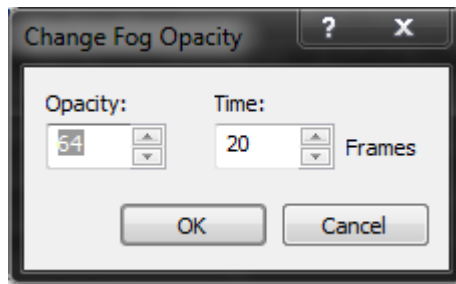


Keterangan:

- a. Red. Mengatur nilai Red/Merah yang akan ditambahkan ke warna kabut.
- b. Green. Mengatur nilai Green/Hijau yang akan ditambahkan ke warna kabut.
- c. Blue. Mengatur nilai Blue/Biru yang akan ditambahkan ke warna kabut.
- d. Gray. Mengatur warna Grey/Abu-abu yang akan ditambahkan ke warna kabut.
- e. Time. Mengatur lama waktu kabut akan berubah warna. Satuannya adalah frames.

6. Change Fog Opacity. Comman Event untuk mengatur kepekatan Fog.

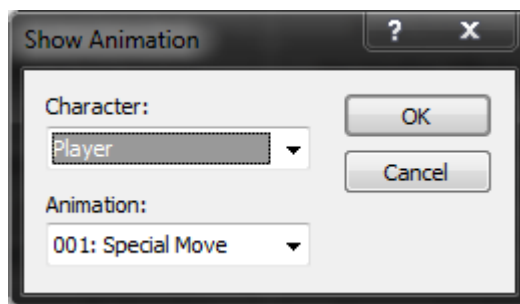
Tampilan jendela Change Fog Opacity adalah demikian.



Keterangan:

- a. Opacity. Mengatur kepekatan warna Fog.
 - b. Time. Mengatur lama waktu fog memiliki kepekatan tersebut.
7. Show Animation. Command Event untuk menampilkan animasi.

Tampilan jendela Show Animation adalah demikian.



Keterangan

- a. Character. Memilih target untuk menampilkan animasi tersebut. Bisa diatur untuk menampilkan animation pada karakter utama atau pada event lain.
 - b. Animation. Memlih animasi yang ditampilkan.
8. Change Transparent Flag. Command Event untuk menentukan apakah karakter ditampilkan terlihat atau tidak.

Tampilan jendela Change Transparent Flag adalah sebagai berikut.



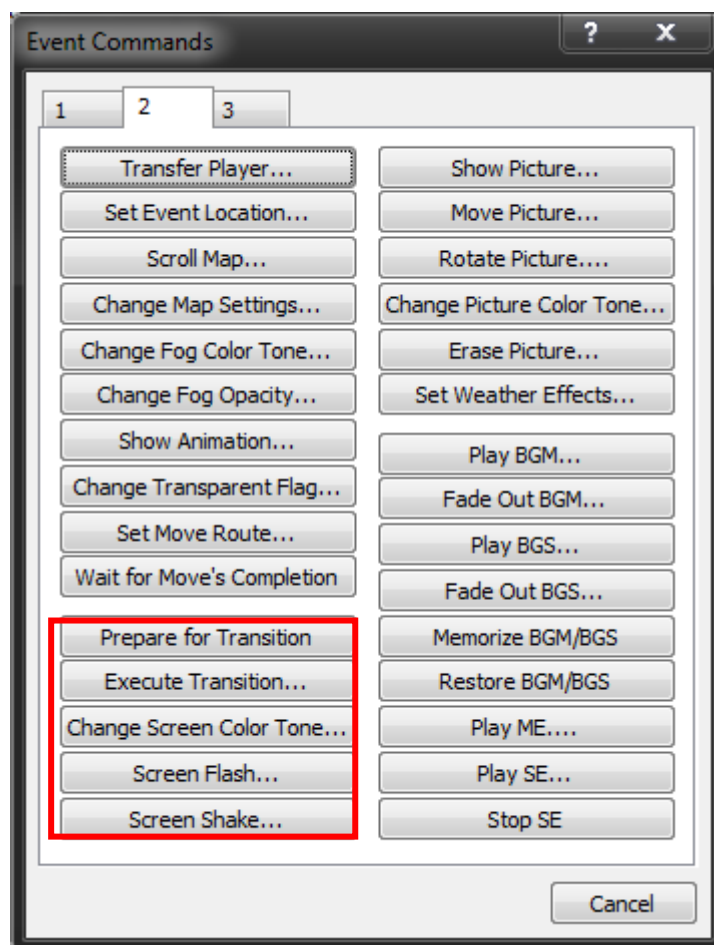
Pengaturannya adalah menentukan apakah karakter player ditampilkan terlihat atau tidak.

9. Set Move Route. Command Event untuk menggerakkan karakter player atau event lain.

Tampilan dan pengaturannya sama dengan membuat Custom movement pada Autonomous Movement.

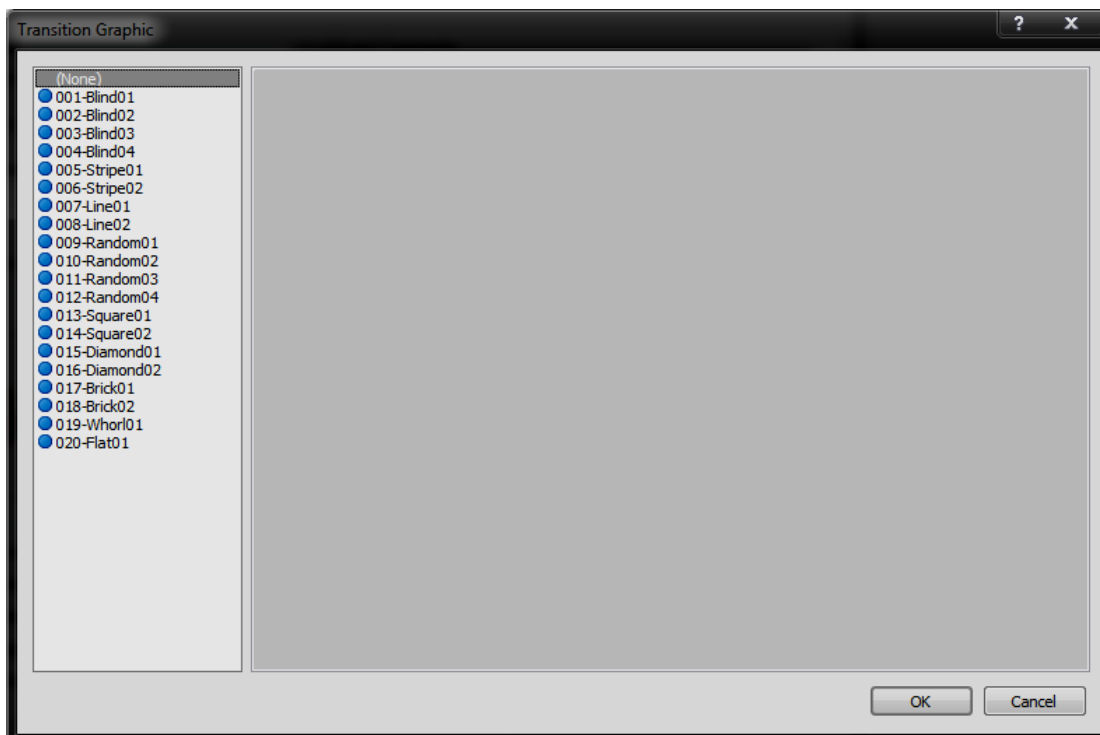
10. Wait for Move Completion. Command Event untuk menunggu sampai pergerakan selesai yang telah dibuat di Set Move Route, baru kemudian melanjutkan ke Command Event berikutnya.

Tab 2



1. Prepare for Transition. Command Event untuk membuat tampilan bersiap untuk transisi. Semua penampilan tampilan didisable hingga Execute Transition dipanggil.
2. Execute Transition. Command Event untuk membuat tampilan yang sudah di-Prepare for Transition untuk bertransisi ke tampilan berikutnya.

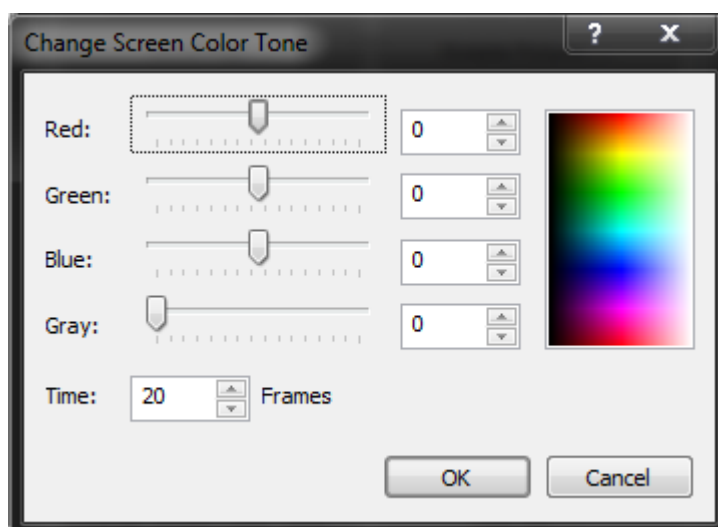
Tampilan jendela Execute Transition adalah demikian.



Pada kolom sebelah kiri tersedia graphic untuk transisi.

3. Change Screen Color Tone. Command Event untuk mengganti Color Tone dari tampilan.

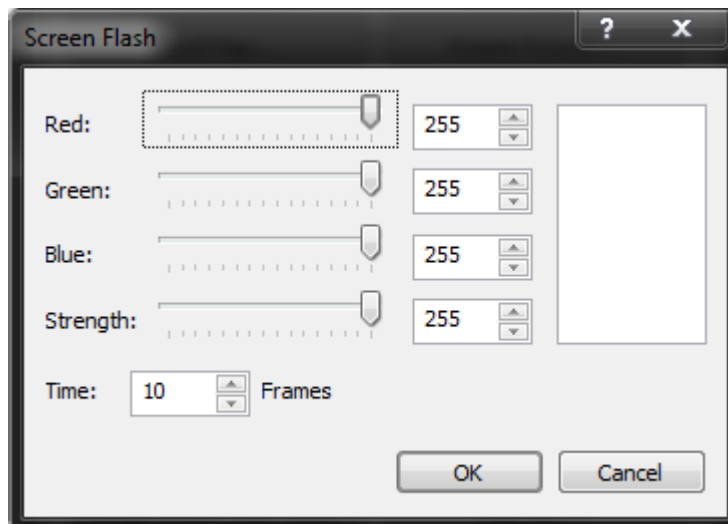
Tampilan Jendela Chage Screen Color Tone adalah demikian.



Keterangan:

- a. Red. Mengatur nilai Red/Merah yang akan ditambahkan ke warna tampilan.
 - b. Green. Mengatur nilai Green/Hijau yang akan ditambahkan ke warna tampilan.
 - c. Blue. Mengatur nilai Blue/Biru yang akan ditambahkan ke warna tampilan.
 - d. Gray. Mengatur warna Grey/Abu-abu yang akan ditambahkan ke warna tampilan.
 - e. Time. Mengatur lama waktu tampilan akan berubah warna. Satuannya adalah frames.
4. Screen Flash. Command Event untuk menimbulkan efek flash di layar.

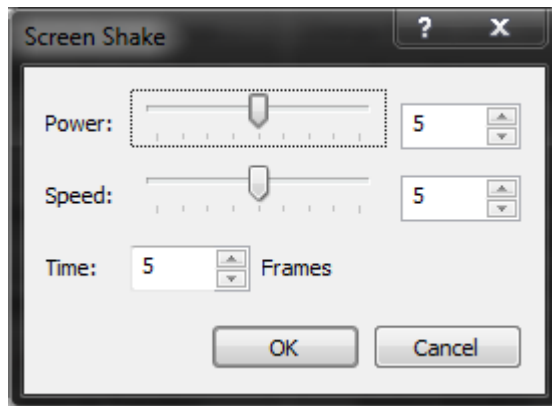
Tampilan dari jendela Screen Flash adalah demikian.



Keterangan:

- a. Red. Mengatur nilai Red/Merah.
 - b. Green. Mengatur nilai Green/Hijau.
 - c. Blue. Mengatur nilai Blue/Biru.
 - d. Strength. Mengatur kekuatan warna.
 - e. Time. Mengatur lama flash akan ditampilkan.
5. Screen Shake. Command Event untuk menampilkan efek bergetar. Biasanya digunakan ketika adegan gempa.

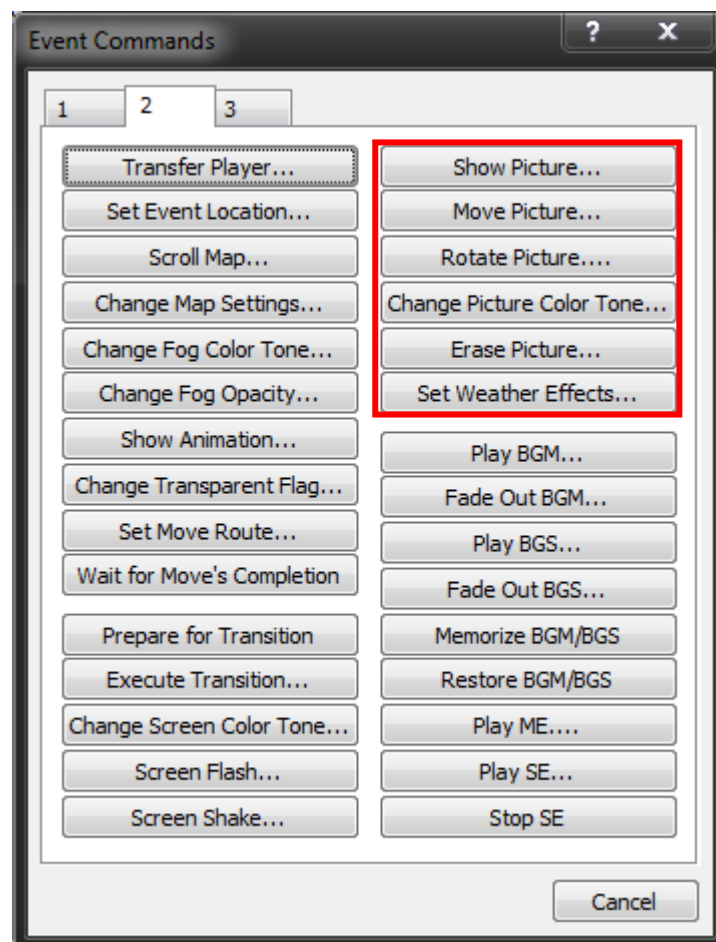
Tampilan jendela Screen Shake adalah demikian



Keterangan:

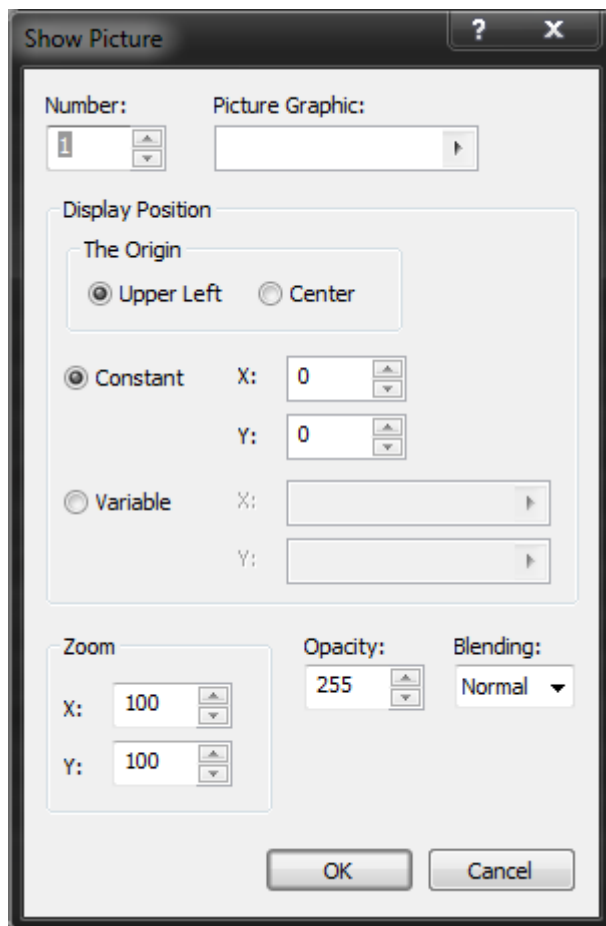
- a. Power. Mengatur kekuatan getaran.
- b. Speed. Mengatur kecepatan getaran.
- c. Time. Mengatur lama waktu terjadinya getaran.

Tab 2



1. Show Picture. Command Event untuk menampilkan Gambar ke layar.

Tampilan jendela Show Picture adalah demikian.



2. Keterangan:

- a. Number. Nomer dari gambar.
- b. Picture Graphic. Mengatur Gambar yang ditampilkan.
- c. Display Position. Bagian kita mengatur posisi gambar.
- d. The Origin. Koordinat gambar yang dijadikan titik tumpu penempatan.
 - Upper Left. Berarti yang dijadikan titik tumpu adalah sudut kiri atas gambar.
 - Center. Berarti yang dijadikan titik tumpu adalah tengah gambar.
- e. Constant. Mengatur koordinat gambar berdasarkan angka yang dimasukkan.
 - X. Koordinat x gambar.
 - Y. Koordinat y gambar.

- f. Variable. Mengatur koordinat gambar berdasarkan nilai dari variabel.
 - X. Variable yang dijadikan koordinat x gambar.
 - Y. Variabel yang dijadikan koordinat y gambar.
 - g. Zoom. Mengatur zoom gambar.
 - X. Presentasi perbesaran x gambar.
 - Y. Presentasi perbesaran y gambar.
 - h. Opacity. Mengatur kepekatan gambar.
 - i. Blending. Mengatur Blending gambar.
3. Move Picture. Command Event untuk mengubah posisi gambar yang ditampilkan.

3.1.