

**PEMBUATAN GAME RPG “FINDING A TREASURE OF SORAN”  
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Arief Priyo Setyanto**

**10.12.4696**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PEMBUATAN GAME RPG ‘FINDING A TREASUREOF SORAN’  
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Arief Priyo Setyanto**

**10.12.4696**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAMAE RPG “FINDING A TREASURE  
OF SORAN” MENGGUNAKAN  
RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arief Priyo Setyanto**

**10.12.4696**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 April 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAMAE RPG “FINDING A TREASURE  
OF SORAN” MENGGUNAKAN  
RPG MAKER VX**

yang disusun oleh

**Arief Priyo Setyanto**

**10.12.4696**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**



**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**



**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs**  
**NIK. 190302235**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Agustus 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 9 September 2015

Arief Priyo Setyanto



## HALAMAN MOTTO

*"Jangan pernah berkata tidak bisa, karena yang tidak bisa hanyalah memakan kepala kita sendiri"*

*"Jangan menunda-nunda untuk melakukan suatu pekerjaan karena tidak ada yang tahu apakah kita dapat bertemu hari esok atau tidak"*

*"Do the best, be good, then you will be the best"*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya dedikasikan skripsi ini kepada semua yang sudah dengan tulus memberikan do'a dan dukungan yang tidak henti.

1. Kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Keluarga dan orang tua saya, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya telah memberikan motivasi, dukungan dan do'anya dengan penuh keikhlasan serta begitu banyak kasih sayang yang telah beliau berikan.
3. Pembimbing saya (Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom) yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing saya.
4. Seluruh teman-teman khususnya kelas 10 S1SI12, Sekre Mbah Putih, Basemant99, dan kost Cobra (Puri Melati) yang telah memberikan semangat dan motivasi selama ini.
5. Dan terima kasih sebesar-besarnya kepada STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang sudah membuat saya seperti ini, Insya Allah ilmu yang saya dapat ini, dapat berguna untuk orang lain dan masyarakat.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas kesehatan dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Pembuatan Game RPG "Finding a Treasure of Soran" Menggunakan RPG Maker VX". Skripsi ini saya buat guna menyalurkan jenjang studi Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak baik secara moril maupun material. Maka pada kesempatan kali ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

- a. Prof. Dr. MM. Suyanto selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu di kampus ini.
- b. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom. selaku Pembimbing di Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalaman.
- d. Kedua orang tua saya, semua keluarga saya, dan semua teman-teman yang tercinta.

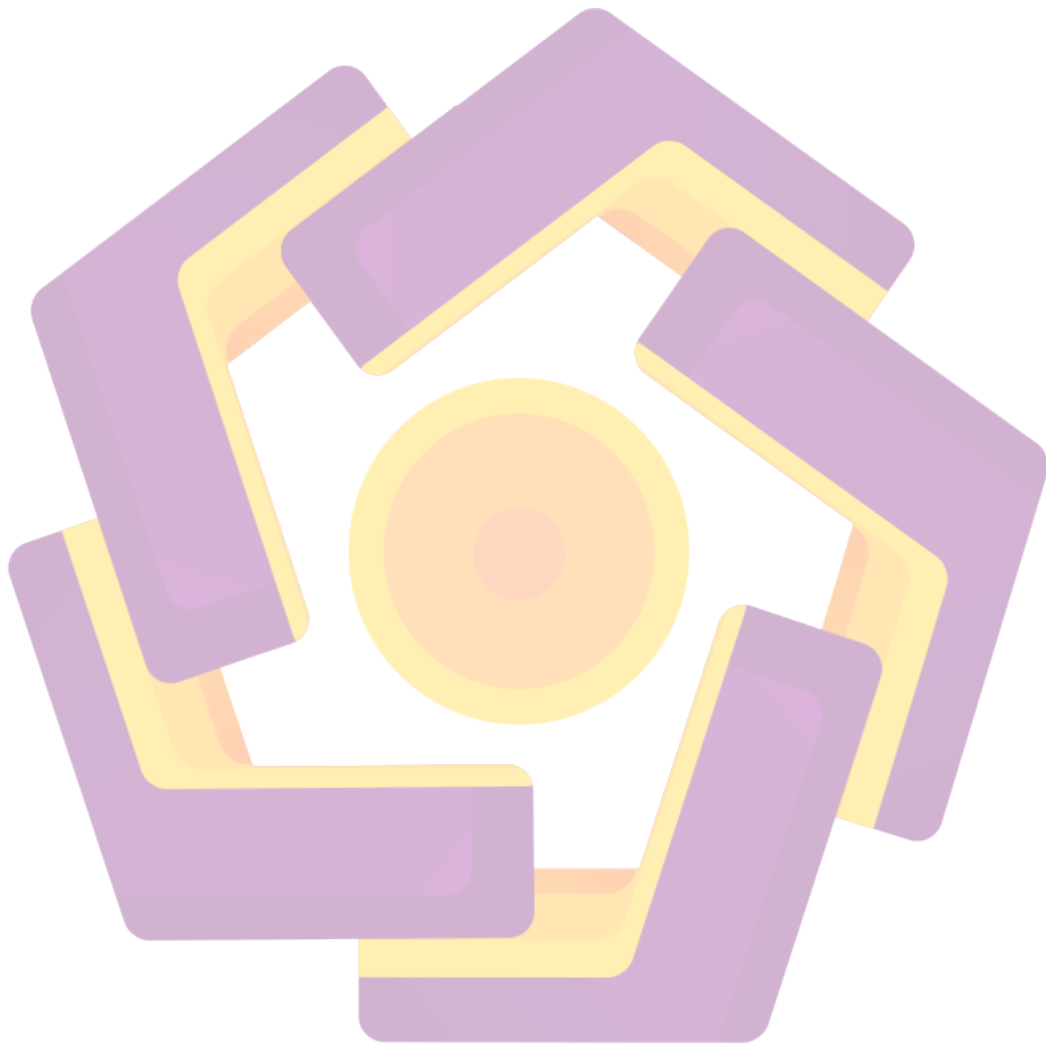


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Konsep Dasar Game .....	8
2.3 Sejarah dan Perkembangan Game .....	10
2.4 Elemen-elemen Game .....	13
2.5 Jenis-jenis ( <i>Genre</i> ) Game .....	18
2.6 Konsep Pengembangan Game .....	23
2.6.1 Perancangan Konsep Game.....	24
2.6.2 Implementasi Engine Game .....	24

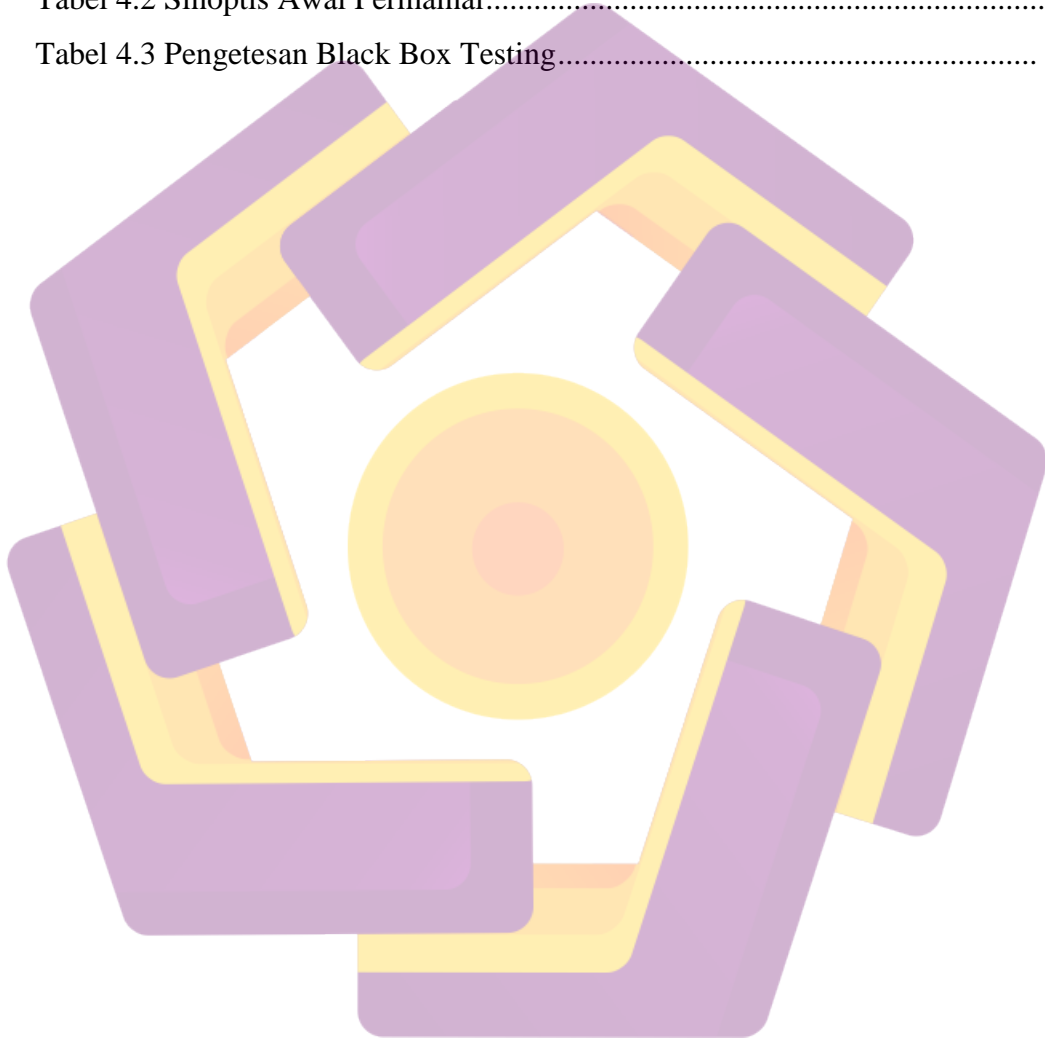
2.6.3	Penanaman Visual dan Audio Game .....	26
2.6.4	Pengujian.....	26
2.7	Pengertian RPG .....	27
2.7.1	Elemen Khas RPG .....	27
2.8	Kategori-kategori RPG .....	34
2.9	Software yang digunakan .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>38</b>
3.1	Gambaran Umum .....	38
3.2	Analisis SWOT.....	38
3.3	Analisis Kebutuhan .....	40
3.4	Analisis Kelayakan.....	43
3.5	Perancangan Game .....	43
3.5.1	Ide Cerita.....	44
3.5.2	Tema Game .....	44
3.5.3	Menentukan Tool .....	44
3.5.4	Game Play .....	44
3.6	Aturan Permainan.....	46
3.7	Rincian Game .....	46
3.7.1	Genre Game .....	49
3.8	Rincian Gameplay .....	49
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>78</b>
4.1	Implementasi .....	78
4.1.1	Pembuatan Naskah Cerita .....	79
4.1.2	Pembuatan Senjata, Armor, Item, Status dan Class .....	79
4.2	Pembahasan Game Finding a Treasure of Soran.....	92
4.3	Karakter yang ada dalam permainan .....	94
4.4	Membuat Map Finding a Treasure of Soran.....	94
4.5	Tampilan Game .....	95
4.6	Make Exe.....	101
4.7	Instalasi Game .....	101
4.8	Uji Coba Pemakai.....	102

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran.....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xvii



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penjelasan Main Menu.....	67
Tabel 3.2 Penjelasan Condition.....	70
Tabel 4.1 Karakter dalam Permainan.....	91
Tabel 4.2 Sinoptis Awal Permainan.....	94
Tabel 4.3 Pengetesan Black Box Testing.....	102



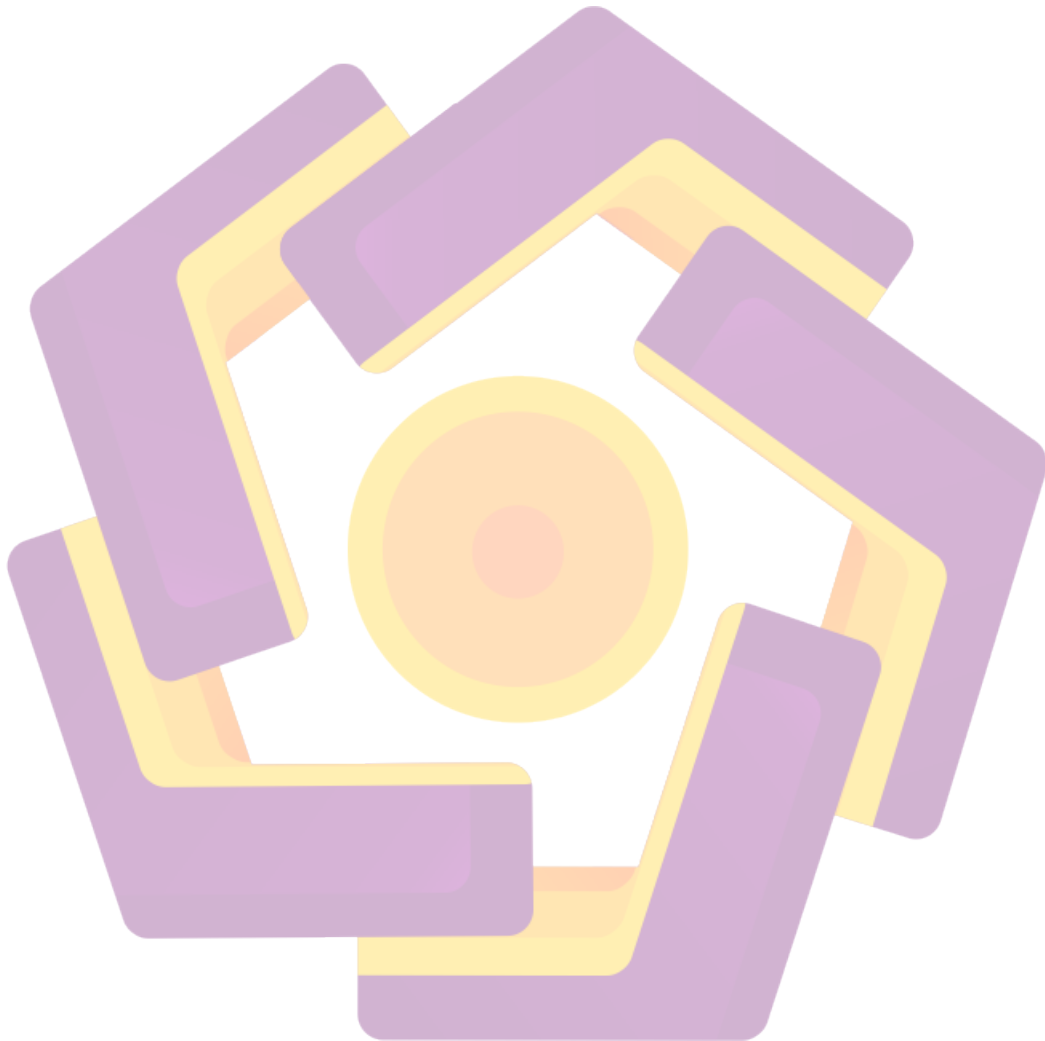
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembang Game .....	24
Gambar 2.2 Splash Screen dari RPG Maker VX Ace.....	36
Gambar 2.3 Splash Screen dari Adobe Photoshop CS5.....	37
Gambar 3.1 Flowchart Chapter 1 .....	51
Gambar 3.2 Flowchart Chapter 2 .....	52
Gambar 3.3 Flowchart Chapter 3 .....	53
Gambar 3.4 Flowchart Chapter 4 .....	54
Gambar 3.5 Flowchart Chapter 5 .....	55
Gambar 3.6 Karakter Archi.....	57
Gambar 3.7 Karakter Ruth .....	58
Gambar 3.8 Karakter Izac .....	59
Gambar 3.9 Karakter Ayah Archi .....	60
Gambar 3.10 Karakter Kakek Archi .....	61
Gambar 3.11 Karakter Bandit Zlodey #1 .....	62
Gambar 3.12 Karakter Bandit Zlodey #2 .....	63
Gambar 3.13 Karakter Raja Grupo .....	64
Gambar 3.14 Rancangan Menu Title .....	72
Gambar 3.15 Rancangan Main Menu .....	73
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Skill .....	74
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Equipment .....	74
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Status .....	75
Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Save .....	76
Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Game Over .....	77
Gambar 4.1 Window yang muncul memilih New Project .....	78
Gambar 4.2 Posisi Change Maximum Senjata.....	79
Gambar 4.3 Senjata Baru yang diedit .....	80
Gambar 4.4 Parameter Senjata baru yang akan diedit .....	81
Gambar 4.5 Elemen dan Status Senjata yang bisa diaktifkan .....	81

Gambar 4.6 Posisi Change Maximum Armor.....	82
Gambar 4.7 Armor Baru yang diedit.....	82
Gambar 4.8 Elemen dan Status Item yang bisa diakifkan .....	83
Gambar 4.9 Posisi Change Maximum Item .....	83
Gambar 4.10 Item Baru yang diedit.....	84
Gambar 4.11 Bagian Harga Pembelian sampai Animasi dari Item .....	84
Gambar 4.12 Bagian Parameter dari Item.....	85
Gambar 4.13 Elemen dan Status Item yang bisa diaktifkan .....	85
Gambar 4.14 Posisi Change Maximum Skill.....	86
Gambar 4.15 Jumlah MP Cost dan Skill Type.....	86
Gambar 4.16 Kalimat yang akan muncul saat menggunakan skill .....	86
Gambar 4.17 osisi Change Maximum Status.....	87
Gambar 4.18 Status baru yang diedit .....	87
Gambar 4.19 Parameter dari Status Skill .....	88
Gambar 4.20 Kalimat yang muncul saat syarat terpenuhi .....	89
Gambar 4.21 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	89
Gambar 4.22 Posisi Change Maximum Class.....	90
Gambar 4.23 Pembuatan Class Baru dan Pengaktifan Skills.....	90
Gambar 4.24 Elemen dan Status Skill yang bisa diaktifkan .....	91
Gambar 4.25 Tempat mengatur jurus yang bisa diaktifkan .....	91
Gambar 4.26 Membuat project game Finding a Treasure of Soran.....	92
Gambar 4.27 Membuat map baru.....	94
Gambar 4.28 Mendesain map baru .....	94
Gambar 4.29 Tampilan Menu Utama.....	95
Gambar 4.30 Event didalam sinopsis.....	96
Gambar 4.31 Rumah Archi .....	97
Gambar 4.32 Archi masuk ke Desa 1.....	97
Gambar 4.33 Script event masuk Desa Soran .....	98
Gambar 4.34 Rumah Kakek Zack.....	98
Gambar 4.35 Percakapan dengan Kakek Zack .....	99
Gambar 4.36 Script event percakapan dengan Kakek Zack .....	100



Gambar 4.37 Pertokoan.....	100
Gambar 4.38 Script event masuk pertokoan .....	101
Gambar 4.39 Compress Game Data.....	101
Gambar 4.40 Hasil Exe .....	102



## INTISARI

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin pesat dan berkembang. Dan siapa yang tidak mengenal game, dari kalangan muda sampai tua hampir pasti suka memainkannya, untuk hanya sekedar iseng ataupun memang hobi. Dalam kesempatan kali ini akan membahas mengenai perancangan game Role Playing Game (RPG) menggunakan RPG Maker VX.

Software RPG Maker VX ini digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan perangkat lunak game atau software game. Objektif utama adalah mengembangkan permainan atau game menggunakan RPG Maker VX sehingga menghasilkan perangkat lunak game atau software game yang berbasis RPG.

Di dalam pembuatan game ini akan menceritakan kisah seorang pemuda yang bernama archi mengembara mencari harta karun soran, yang di kisah harta karun tersebut tak ternilai harganya dan membutuhkan perjuangan dan tenaga yang ekstra kuat untuk mendapatkannya.

**Kata Kunci :** Game, RPG, RPG Maker VX

## ABSTRACT

*The development of technology is very influential on the development of the game, which changes lately and growing more rapidly. And who does not know the game, from the young to the old will almost certainly like to play, for it is just a fad or a hobby. In this occasion will discuss the design of games Role Playing Game (RPG) RPG Maker VX uses.*

*RPG Maker VX software is used to facilitate the making of the game software or game software. The main objective is to develop a game or games using RPG Maker VX game resulting software or software-based RPG game.*

*In the making of this game will tell the story of a young man named archi wandering in search treasure of soran, which profiled the treasure is priceless and requires struggle and effort to get his extra strong.*

**Keywords:** Games, RPG, RPG Maker VX

