

**ANALISIS DAN PEMBANGUNAN GAME 2D “THE MONKEY KING”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI



Disusun oleh

I Gusti Wahyu Wardana

11.12.6109

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

2015

**ANALISIS DAN PEMBANGUNAN GAME 2D “THE MONKEY KING”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan
Sistem Informasi



disusun oleh

I Gusti Wahyu Wardana

11.12.6109

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBANGUNAN GAME 2D “THE MONKEY KING”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

I Gusti Wahyu Wardana

11.12.6109

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Mei 2015

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBANGUNAN GAME 2D “THE MONKEY KING”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

I Gusti Wahyu Wardana

11.12.6109

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

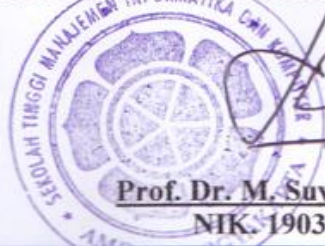
Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Mei 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Analisis dan Pembangunan Game 2d “The Monkey King” Menggunakan RPG Maker VX Ace” dan dalam sepengetahuan saya di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 Mei 2015

I Gusti Wahyu Wardana

NIM. 11.12.6109

HALAMAN MOTTO

“Sungguh bersama kesukaran dan keringanan. Karna itu bila kau telah selesai
(mengerjakan yang lain). Dan kepada Tuhan, berharaplah”.

(Q.S Al Insyirah : 6-8)

“ Siapa yang membuat ibu bapaknya gembira (memberi keridhaan), maka
sesungguhnya ia mendapat ridha Allah SWT ”

(HR. Bukhari)

“One way to forget about pain, is to do something you will be in, completely,
so..., computer games“

(Danil Ishutin)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Hasil karya ini dipersembahkan untuk :

1. Puji syukur kepada Tuhan YME atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untuk ku dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang membiayai pendidikan dari kecil sampai besar, yaang memberikan perhatian, nasihat, dan bimbingan
3. Dan Juga ucapan terimakasih kepada Bapak Agus Purwanto, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Teruntuk teman-teman angkatanku yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah, terimakasih banyak. "Tiada hari yang indah tanpa kalian semua"

KATA PENGANTAR

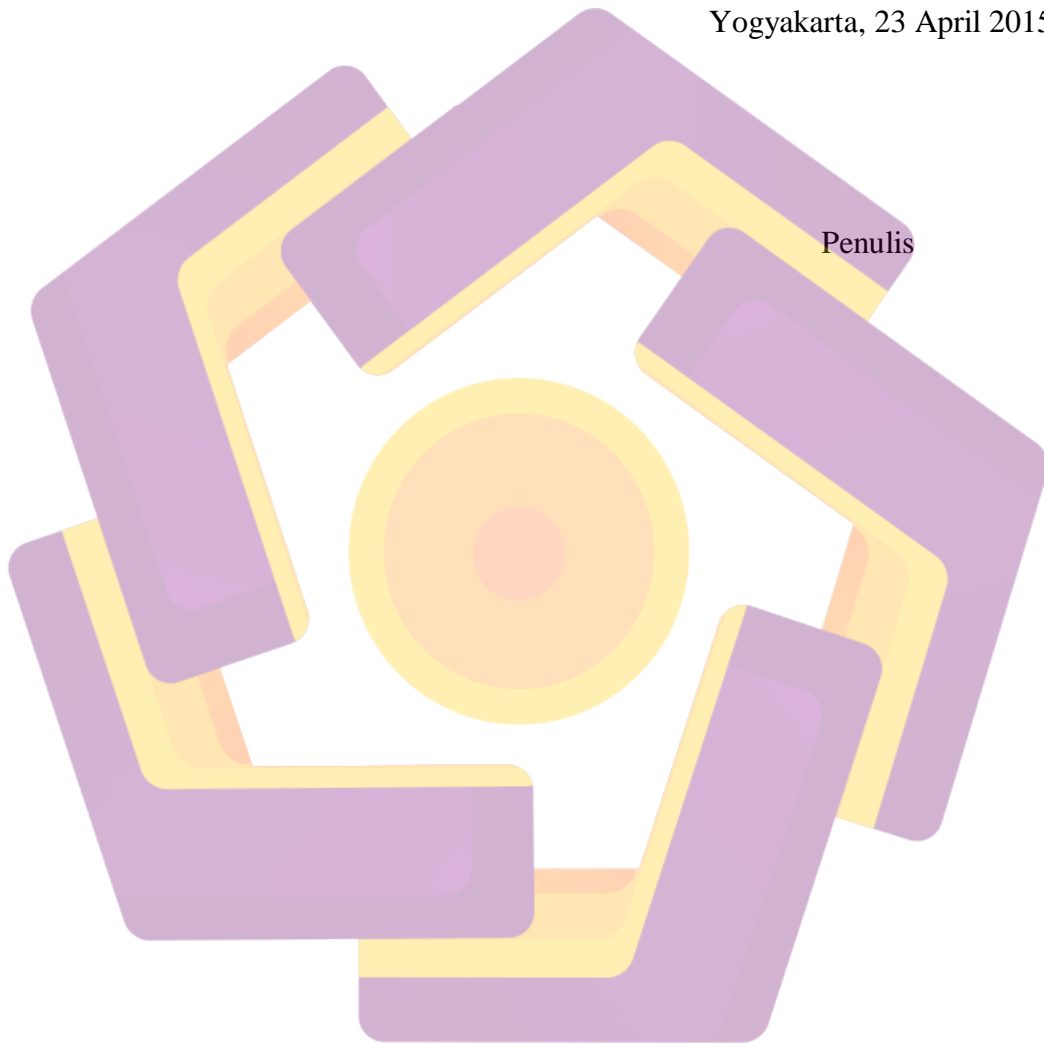
Segala piji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan Hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan sekripsi yang berjudul Analisis dan Pembangunan Game 2D The Monkey King Menggunakan RPG Maker VX Ace. Laporan ini disusun guna menyelesaikan program studi Starta 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis ini menyadari bahwa karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan. Sarana dan motivasi dari beberapa pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M. selaku ketua STM IK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menimba ilmu di STM IK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapa Agus Purwanto, M.kom. selaku dosen pembimbing yang berkenan membanti pengarahan pembimbingan dan memberikan solusi yang tepat disetiap permasalahan dalam penyusunan sekripsi hingga akhir.
3. Kepada bapak dan ibu dosen jurusan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama proses belajar berlangsung.
4. Orang tua atas segala doa, dukungan perhatian dan kasih sayang.

5. Akhirnya penulis berharap semoga keikhlasan dan amal ibadahnya di berikan imbalan dari Allah SWT. Serta sekripsi dapat bermanfaat bagi orang lain yang peduli dengan pendidikan. Amin

Yogyakarta, 23 April 2015



DAFTAR ISI

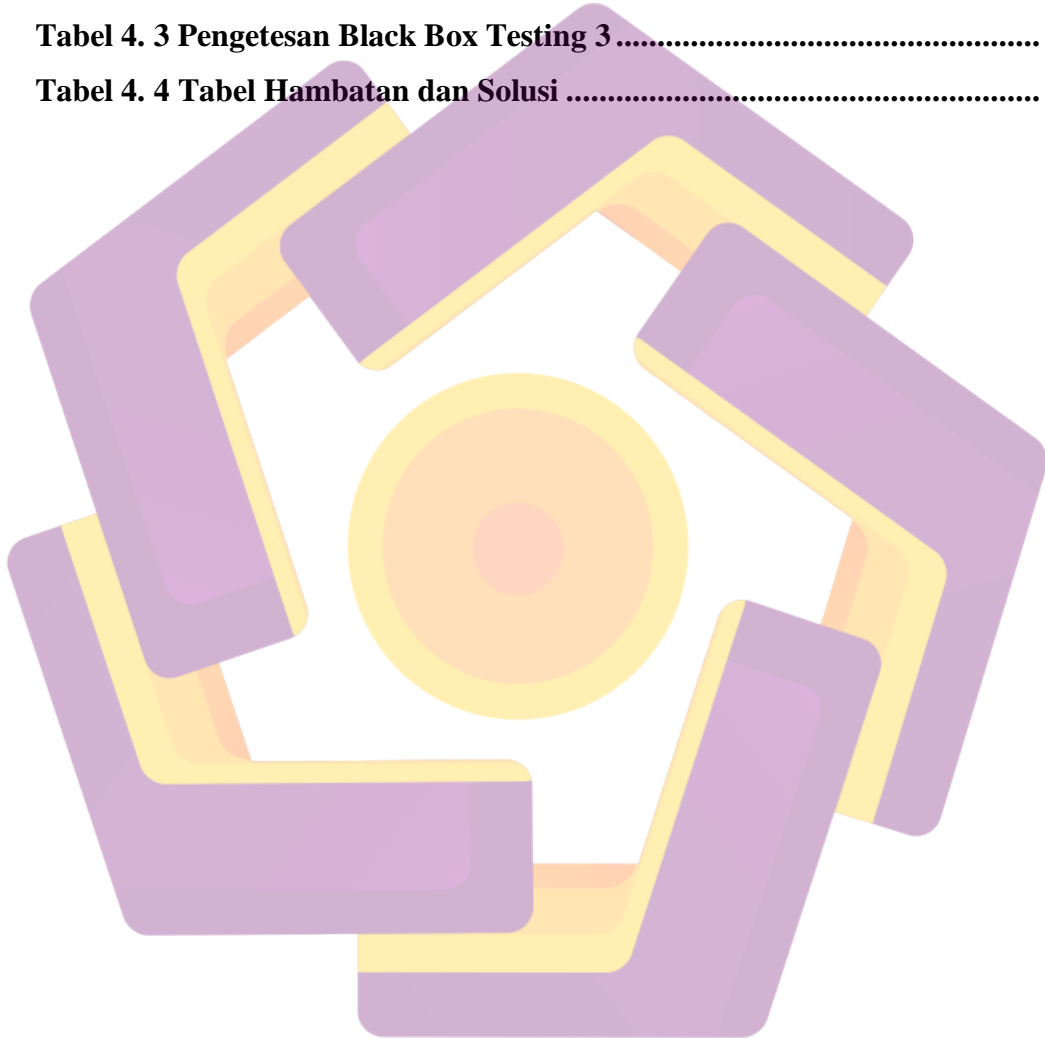
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I	19
1.1 Latar Belakang	19
1.2 Rumusan Masalah	20
1.3 Batasan Masalah	20
1.4 Tujuan Penelitian	21
1.5 Manfaat Penelitian	21
1.6 Metode Pengumpulan Data	22
1.7 Sistematika Penulisan.....	23
BAB II	25
2.1 Tinjauan Pustaka	25
2.2 Pengertian Game	26
2.3 Sejarah Pengembangan Game	27

2.4	Game Berdasarkan Jenis.....	28
2.5	Elemen Pokok Game	32
2.6	Konsep Pengembangan Game	37
2.6.1	Perancangan Konsep Game	37
2.6.2	Implementasi Engine Game	37
2.6.3	Penanaman Visual dan Audio pada Game.....	39
2.6.4	Pengujian.....	39
2.7	Teori Analisis Kebutuhan Sistem	40
2.8	Tahap Pembuatan Game	40
2.9	Kategori –Kategori RPG.....	42
2.10	Elemen Khas RPG.....	44
2.10.1	Storyline dan Character Development.....	44
2.10.2	Battle system	44
2.10.3	Menu System.....	45
2.10.4	Status Effect	45
2.11	Perkenalan Tool RPG Maker VX Ace	46
2.11.1	Standart Tool bar	46
2.11.2	Map Toolbar.....	52
2.11.3	Map Editor	52
BAB III.....		54
3.1	Identifikasi Masalah	54
3.2	Analisis Sistem.....	54
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem	55
3.3	Latar Belakang Cerita.....	57
3.4	Tahap Pembuatan	59

3.4.1 Menentukan Genre Game	59
3.4.2 Menentukan Tool	59
3.4.3 Gameplay	59
3.4.4 Desain Grafis Karakter dan Sprites	62
3.4.5 Desain Latar Belakang	75
3.4.6 Suara	83
3.4.7 Timeline	84
3.5 Kontrol Karakter	84
BAB IV	85
4.1 Implementasi.....	85
4.1.1 Pembuatan Naskah Cerita	86
4.1.2 Pembuatan Senjata, <i>Skill</i> , <i>Item</i> , <i>Status</i> dan <i>Class</i>	86
4.1.3 Memasukkan Karakter Pemain	100
4.1.4 Memasukkan Karakter Musuh	103
4.1.5 Pembuatan Peta	109
4.1.6 Pembuatan Event Cerita.....	112
4.1.7 Pembuatan Event Choice	118
4.2 Uji Coba System	120
4.3 Publishing Game	124
4.4 Pembahasan	125
BAB V	127
5.1 Kesimpulan.....	127
5.2 Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN	130

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Suara	83
Tabel 3. 2 Timeline.....	84
Tabel 4. 1 Pengetesan Black Box Testing 1	121
Tabel 4. 2 Pengetesan Black Box Testing 2	122
Tabel 4. 3 Pengetesan Black Box Testing 3	123
Tabel 4. 4 Tabel Hambatan dan Solusi	126



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Toolbar RPG Maker VX Ace.....	46
Gambar 2. 2	Tampilan New Project	48
Gambar 2. 3	Tile Map.....	49
Gambar 2. 4	Browser Peta.....	49
Gambar 2. 5	Tampilan Windows Database RPG Maker VX Ace	50
Gambar 2. 6	Tampilan Resource Manager.....	50
Gambar 2. 7	Tampilan Windows Script Editor.....	51
Gambar 2. 8	Tampilan Windows Sound Test.....	52
Gambar 2. 9	Map editor	53
Gambar 3. 1	FlowChart.....	60
Gambar 3. 2	Proses Sun Wu Kong Depan	63
Gambar 3. 3	Sun Wu Kong samping dan belakang	64
Gambar 3. 4	Sun Wu Kong Jadi	65
Gambar 3. 5	Wajah Kaisar	66
Gambar 3. 6	Proses Kaisar	67
Gambar 3. 7	Kaisar Jadi.....	68
Gambar 3. 8	Wajah Biksu Xuanzhang	69
Gambar 3. 9	Proses Biksu XuanZhang.....	70
Gambar 3. 10	Biksu Xuanzhang Jadi.....	71
Gambar 3. 11	Wajah Siluman Srigala putih.....	72
Gambar 3. 12	Proses Siluman Srigala putih	72
Gambar 3. 13	Siluman Srigala Putih Jadi	73
Gambar 3. 14	Wajah Siluman Banteng	74
Gambar 3. 15	Proses Siluman Banteng.....	74
Gambar 3. 16	Siluman Banteng Jadi	75
Gambar 3. 17	Map Utama	76
Gambar 3. 18	Stage 1 Boss	77
Gambar 3. 19	Stage 1.....	77
Gambar 3. 20	Stage 2 Boss	78

Gambar 3. 21 Stage 2.....	79
Gambar 3. 22 Stage 3 Boss	80
Gambar 3. 23 Stage 3.....	80
Gambar 3. 24 Stage 4 Khayangan.....	81
Gambar 3. 25 Stage 4 boss.....	82
Gambar 4. 1 Window yang muncul ketika memilih new project	85
Gambar 4. 2 Database Tab Weapons.....	86
Gambar 4. 3 Senjata yang di edit	87
Gambar 4. 4 Parameter senjata yang dibutuhkan	87
Gambar 4. 5 Penambaha Fitur Senjata	88
Gambar 4. 6 Posisi Armors Change Maximum	89
Gambar 4. 7 Armor yang baru di edit	89
Gambar 4. 8 Features Parameter Armor.....	90
Gambar 4. 9 Posisi Items Change Maximum	91
Gambar 4. 10 item baru diedit	91
Gambar 4. 11 Bagian pembelian harga item	92
Gambar 4. 12 Elemen dan efek yang bisa diaktifkan.....	93
Gambar 4. 13 Posisi Skill Change Maximum	94
Gambar 4. 14 General setting Tab skill	94
Gambar 4. 15 Kalimat yang muncul saat menggunakan jurus	95
Gambar 4. 16 Senjata yang digunakan untuk mengkatifkan jurus.....	95
Gambar 4. 17 Posisi States Change Maximum	96
Gambar 4. 18 Status yang baru di edit	96
Gambar 4. 19 Removal Condition dan beberapa Pesan Status.....	97
Gambar 4. 20 Posisi Change Maximum pada tab Classes	98
Gambar 4. 21 Pembuatan Class baru dan pengaktifan senjata	99
Gambar 4. 22 Rate dan Element Rate.....	99
Gambar 4. 23 Skill berdasarkan level	100
Gambar 4. 24 Resource Manager, tempat import dan export karakter.....	101
Gambar 4. 25 Posisi Change Maximum Actors	102
Gambar 4. 26 General Setting pada Actors	102

Gambar 4. 27 Grapich Actor.....	103
Gambar 4. 28 Pemasangan Peralatan awal	103
Gambar 4. 29 Resource Manager boss.....	104
Gambar 4. 30 Resource Manager Enemy biasa.....	104
Gambar 4. 31 Posisi Change Maximum Enemies	105
Gambar 4. 32 General Setting Enemies	105
Gambar 4. 33 Drop items dan Rewards.....	106
Gambar 4. 34 Penempatan Enemies	107
Gambar 4. 35 Memasukkan Musuh dalam Game.....	107
Gambar 4. 36 Mengatur gerakan enemies.....	108
Gambar 4. 37 Mengatur musuh melalui Custom Move Route	108
Gambar 4. 38 Option dan prioritas musuh.....	109
Gambar 4. 39 Untuk memulai dengan peta baru	109
Gambar 4. 40 Window peta baru	110
Gambar 4. 41 Alat yang digunakan untuk menggambar peta.....	111
Gambar 4. 42 Map utama The Monkey King.....	111
Gambar 4. 43 List of Event Commands di Peta	113
Gambar 4. 44 Posissi membuat event baru.....	113
Gambar 4. 45 Nama untuk Event.....	114
Gambar 4. 46 Grapich untuk event.....	114
Gambar 4. 47 Pemilihan Graphic Biksu	114
Gambar 4. 48 Cara membuat event command	115
Gambar 4. 49 Cara membuat dialog.....	116
Gambar 4. 50 Cara transfer karakter.....	116
Gambar 4. 51 Posisi Karakter setelah di transfer	117
Gambar 4. 52 Pengaktifan autorun event	117
Gambar 4. 53 New Event Choice.....	118
Gambar 4. 54 Event Choice Transfer Map.....	119
Gambar 4. 55 Proses untuk mengompress Game.....	125
Gambar 4. 56 Output folder dan opsi compress game data	125

INTISARI

Perkembangan game di dunia ini semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi orang banyak baik di kalangan orangtua, muda, pria maupun wanita. Berbagai industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia. Di balik semua itu, tersirat keinginan dari putra putri Indonesia untuk membuat game mereka sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi, padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka tidak kalah dengan pengembang game luar negeri. Untuk itu akan dipaparkan suatu tool pengembang game yang sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas pengembang game baik di Indonesia maupun di luar negeri, yaitu RPG Maker VX. RPG Maker VX adalah salah satu dari semakin banyak program yang akan membantu dalam mengembangkan sebuah game RPG buatan sendiri. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah RPG Editor Engine atau mesin pengedit RPG, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah program game dua dimensi mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program ini ataupun program lain.

Katakunci : RPG, Game, RPG Maker VX Ace,

ABSTRACT

Development of the game in the world is rapidly increasing, not least in Indonesia. Game now has become an alternative entertainment for the elderly, young, men and women. Industry and business development of the game also has become a promising thing, as evidenced by the many game development companies in the Americas, Europe and Asia. State of Indonesia is still counted as consumers of games, this game viewed from the level of consumption is very high, especially game consoles, Local Area Network (LAN) and online. Many companies that bring good games from overseas to play in Indonesia. Behind it all, implied a desire of sons and daughters of Indonesia to create their own games, but still collided with the problem of knowledge, cost and level of difficulty of making a game that is quite high, but creativity, innovation and imagination they are not inferior to foreign game developers. To the authors tried to describe a game developer tool that has been tested among the community of game developers of both Indonesia and abroad, namely RPG Maker VX. The author tried to create and present the science in simple language and easy to digest.

Keywords: *RPG, Game, RPG Maker VX Ace*