

**PERANCANGAN GAME RPG “GAJAH MADA CHRONICLES”**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Adhitya Nugroho**

**10.11.3831**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

# **PERANCANGAN GAME RPG “GAJAH MADA CHRONICLES”**

## **SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

**Adhitya Nugroho**

**10.11.3831**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME RPG “GAJAH MADA CHRONICLES”**

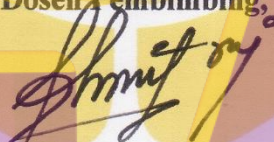
yang disusun oleh

**Adhitya Nugroho**

**10.11.3831**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME RPG “GAJAH MADA CHRONICLES”**

yang disusun oleh

**Adhitya Nugroho**

**10.11.3831**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 02 Juli 2015

**Susunan Dewan Penguji**

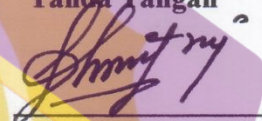
**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom**  
NIK. 190302047

**Heri Sismoro, M.Kom**  
NIK. 190302057

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 08 Agustus 2015

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



## PERNYATAAN

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

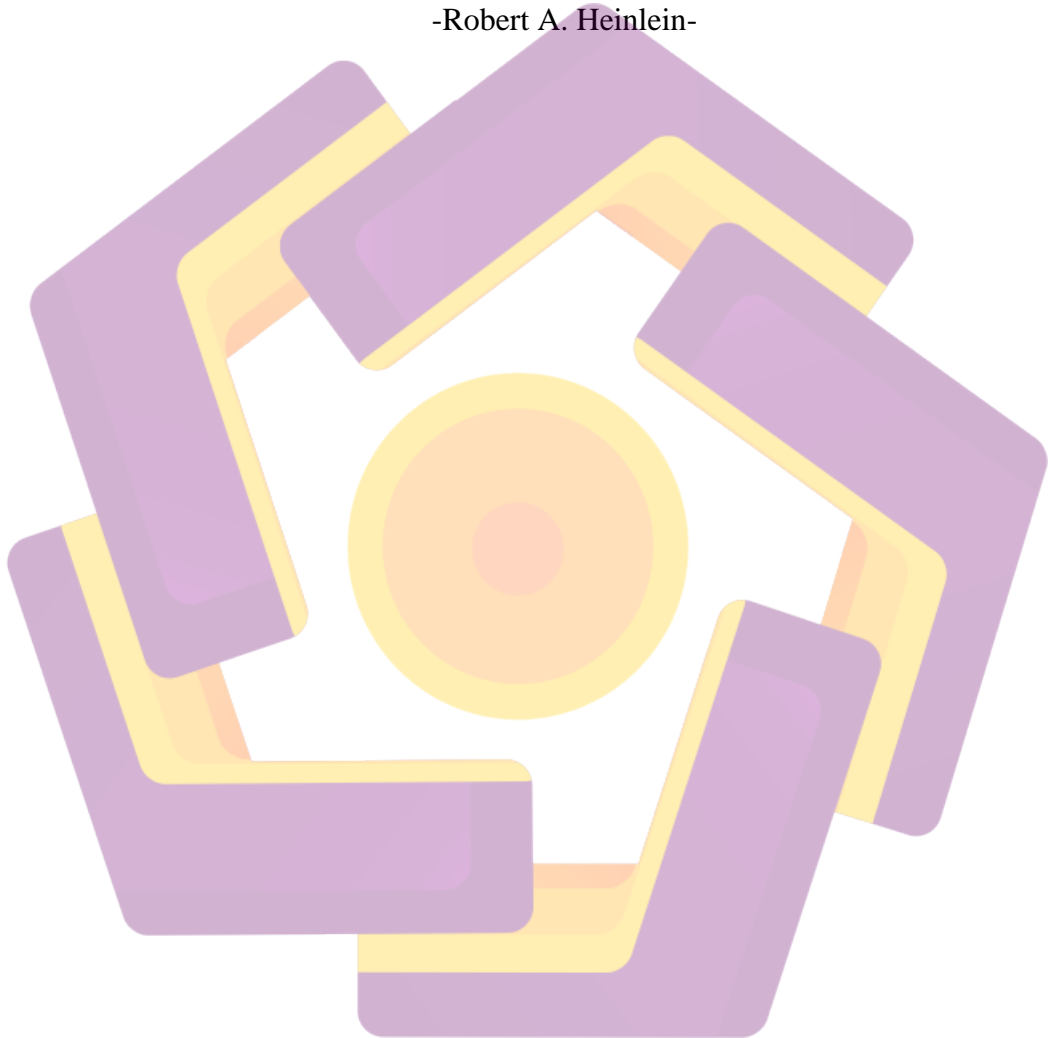
Yogyakarta, 07 Juli 2015

Adhitya Nugroho  
10.11.3831

## MOTTO

”Everything is theoretically impossible, until it is done”

-Robert A. Heinlein-



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, ucap syukur atas karunia yang diberikan Allah SWT karena dengan rahmat-Mu, hamba dapat menyelesaikan karya ini untuk orang-orang yang aku cintai:

- Ibu dan bapak yang selalu mendo'akan anakmu yang malas ini, terimakasih atas pengorbanan ibu dan bapak. Tanpa pengorbanan kalian aku tidak bisa sampai sejauh ini.
- Sahabat-sahabat kuliah saya Rizal, Munir, Didi, Leo, Ade, dan Hari yang selalu setia menemanu dan membantu saya di tahun-tahun saya menempuh bangku kuliah.
- Sahabat-sahabat dan senior UKM Taekwondo AMIKOM Arix, Dani, dan lainnya, terimakasih atas tahun-tahun yang menyenangkan selama saya di AMIKOM.
- Untuk sahabat saya Firdaus dan Almarhum Asrudin yang sudah tenang di alam sana.
- Teman-teman S1TI04 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih banyak.
- Teman-teman SMP Farhan, Yogas dan Surya terimakasih telah selalu setia memberi solusi atas keluh kesah dari saya.
- Untuk Dosen Pembimbing saya bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, terimakasih atas bimbingan bapak selama ini. Saya tidak akan lupa dengan ilmu yang telah bapak berikan.
- Untuk anda yang tidak bisa saya sebutkan namanya, terimakasih atas semangat yang kau berikan. Kini aku telah memenuhi janjiku.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan berkah dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “ **Perancangan Game RPG Gajah Mada Chronicles**” ini dengan baik. Laporan skripsi ini dibuat guna memenuhi syarat dalam memperoleh gelar kesarjanaan Strata-1 (S1) jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis melibatkan banyak pihak yang telah membantu sehingga laporan ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Tim penguji dan segenap staf pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang dunia teknologi informasi.
5. Segenap pihak dan rekan yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

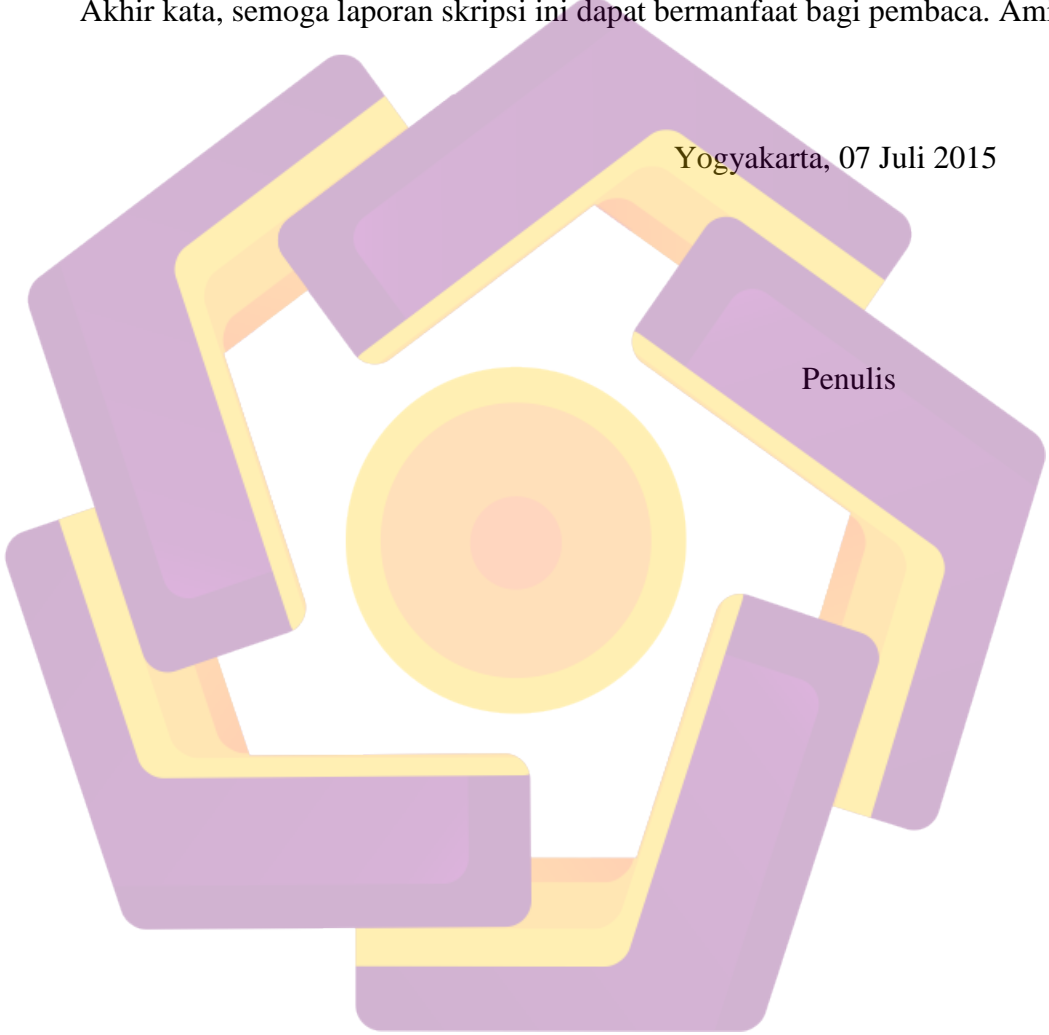


Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan pada laporan skripsi ini. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Yogyakarta, 07 Juli 2015

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Game .....	7
2.1.1 Pengertian Game .....	7
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game .....	8
2.1.3 Elemen Dasar Game .....	10
2.1.4 Jenis-jenis Game .....	12
2.1.5 Tahap Pembuatan Game .....	14
2.2 RPG (Role Playing Game) .....	16
2.2.1 Elemen Khas RPG .....	16
2.2.2 Jenis-jenis dari RPG .....	17
2.3 Gajah Mada .....	18
2.3.1 Awal Karier Gajah Mada .....	18
2.3.2 Menjadi Majapahit .....	18
2.3.3 Sumpah Palapa .....	19
2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan (Software) .....	20
2.4.1 Adobe Photoshop CS5 .....	21
2.4.2 RPG Maker VX Ace .....	21
2.4.3 Corel Draw X4 .....	21
2.4.4 Graphicgale .....	22
2.4.5 Audacity .....	23
2.4.6 NSIS (Nullsoft Scriptable Install System) .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Gambaran Umum .....	24
3.2 Analisis Game .....	25
3.2.1 Analisis Game Sejenis .....	25
3.2.1.1 Pengenalan Game Final Fantasy VI .....	26
3.2.1.2 Gameplay Game Final Fantasy VI .....	26
3.2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Game Final Fantasy VI .....	27
3.2.1.4 Tampilan Game Final Fantasy VI .....	28

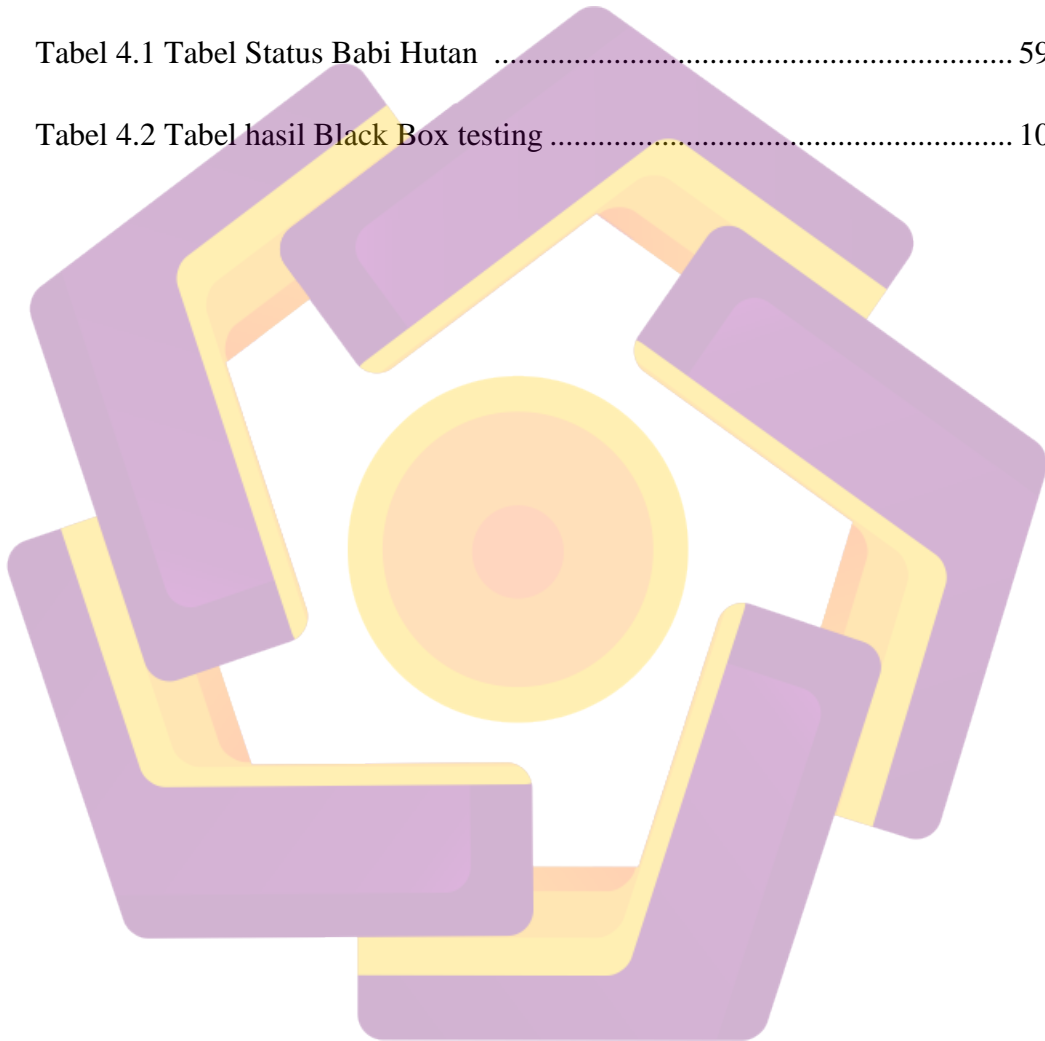
3.2.1.5	Pengenalan Game Breath of Fire III.....	28
3.2.1.6	Gameplay Game Breath of Fire III.....	29
3.2.1.7	Kelebihan dan Kekurangan Game Breath of Fire III .....	30
3.2.1.8	Tampilan Game Breath of Fire III.....	31
3.2.1.9	Hasil Analisis.....	31
3.2.2	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	31
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem .....	34
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi.....	34
3.2.3.2	Kelayakan Hukum .....	34
3.2.3.3	Kelayakan Operasional.....	35
3.3	Merancang Konsep .....	35
3.3.1	Konsep Cerita .....	35
3.3.2	Konsep Gameplay.....	36
3.3.3	Konsep Kendali .....	36
3.4	Perancangan dan Desain Sistem .....	37
3.4.1	Menentukan Genre Game.....	37
3.4.2	Menentukan Tool.....	37
3.4.3	Merancang Gameplay.....	38
3.4.4	Menentukan Suara.....	39
3.4.5	Merancang Grafik.....	41
3.5	Storyboard .....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>49</b>
4.1	Implementasi .....	54
4.1.1	Pembuatan Asset dari Game .....	54
4.1.1.1	Pembuatan Karakter .....	54
4.1.1.2	Membuat Item Icon .....	60
4.1.1.3	Membuat Background Title Screen.....	60
4.1.1.4	Membuat Battleback.....	61

4.1.1.5	Membuat Splash Screen .....	62
4.1.1.6	Pembuatan Intro.....	62
4.1.1.7	Pembuatan Ending.....	63
4.1.1.8	Pembuatan Credit Screen.....	63
4.1.1.9	Mengolah Music .....	64
4.1.1.10	Tampilan Menu.....	65
4.1.2	Pembuatan Game .....	65
4.1.2.1	Importing Asset .....	65
4.1.2.2	Memasukan Script.....	66
4.1.2.3	Mensetting Sprite.....	67
4.1.2.4	Pembuatan Game Map.....	69
4.1.2.4.1	Pembuatan World Map .....	69
4.1.2.4.2	Map Trowulan.....	70
4.1.2.4.3	Map Sunda .....	73
4.1.2.4.4	Map Badender .....	73
4.1.2.4.5	Map Sadeng.....	74
4.1.2.4.6	Map Tempat Pelatihan .....	74
4.1.2.4.7	Map Dungeon Gua .....	75
4.1.2.4.8	Map Dungeon Hutan Belantara.....	76
4.1.2.4.9	Map Dungeon Hutan Berhantu .....	77
4.1.2.4.10	Map Dungeon Merapi .....	77
4.1.2.5	Menandai Map dengan Terrain Tag .....	78
4.1.2.6	Membuat Animasi .....	78
4.1.2.7	Membuat Jurus dan Sihir.....	79
4.1.2.8	Membuat Kelas dari karakter .....	79
4.1.2.9	Membuat Karakter.....	80
4.1.2.10	Membuat Musuh.....	81
4.1.2.11	Membuat Senjata .....	82
4.1.2.12	Membuat Pakaian, Perisai, dan Aksesoris.....	83
4.1.2.13	Membuat Barang .....	84
4.1.2.14	Membuat Troops.....	84

4.1.2.15	Mengubah Istilah dalam Game.....	85
4.1.2.16	Membuat Common Event Battlebacks.....	86
4.1.2.17	Membuat Game Event.....	87
4.2	Pembahasan .....	93
4.2.1	Pembahasan Antar Muka Game .....	93
4.2.1.1	Tampilan Menu Title Screen .....	93
4.2.1.2	Tampilan Menu Lanjutkan .....	94
4.2.1.3	Tampilan Intro .....	94
4.2.1.4	Tampilan In-game.....	95
4.2.1.5	Tampilan In-game Menu .....	95
4.2.1.6	Tampilan battle.....	96
4.2.1.7	Tampilan Menu Penjual.....	97
4.2.1.8	Tampilan Menu Save.....	97
4.2.1.9	Tampilan Ending .....	98
4.2.1.10	Tampilan Credit Scene .....	98
4.2.1.11	Tampilan Game Over .....	99
4.3	Manual Instalasi .....	99
4.4	Manual Game .....	99
4.5	Testing.....	100
4.6	Publishing Game .....	104
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>106</b>
5.1	Kesimpulan .....	106
5.2	Saran .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>107</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Bgm .....	39
Tabel 3.2 Storyboard.....	47
Tabel 4.1 Tabel Status Babi Hutan .....	59
Tabel 4.2 Tabel hasil Black Box testing .....	102



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Adobe Phoshop CS 5 .....	20
Gambar 2.2	Tampilan RPG Maker VX Ace .....	20
Gambar 2.3	Tampilan Corel Draw X4 .....	21
Gambar 2.4	Tampilan Graphicsgale .....	21
Gambar 2.5	Tampilan Audacity .....	22
Gambar 2.6	Tampilan NSIS .....	23
Gambar 3.1	Tampilan World Map Final Fantasy VI .....	28
Gambar 3.2	Tampilan Breath of Fire III .....	31
Gambar 3.3	Sideview Battle System oleh Victor Sant .....	36
Gambar 3.4	Tampilan rancangan Splash Screen pertama .....	41
Gambar 3.5	Tampilan Face dan Sprite Mada .....	42
Gambar 3.6	Tampilan Sprite Babi Hutan .....	42
Gambar 3.7	Tampilan rancangan Title Screen Menu .....	43
Gambar 3.8	Tampilan rancangan Load Menu .....	43
Gambar 3.9	Tampilan rancangan In-game Menu .....	43
Gambar 3.10	Tampilan rancangan World Map Pulau Jawa .....	44
Gambar 3.11	Tampilan rancangan map Sunda .....	44
Gambar 3.12	Tampilan rancangan Rumah Penduduk 1 dan 2.....	45
Gambar 3.13	Tampilan rancangan Pasar Sunda .....	45



Gambar 3.14	Tampilan rancangan Dungeon Gua.....	46
Gambar 3.15	Tampilan rancangan Intro .....	46
Gambar 3.16	Tampilan rancangan Ending .....	47
Gambar 3.17	Tampilan rancangan Battlebacks Padang Rumput.....	47
Gambar 4.1	Pembuatan Sprite di Graphicgale .....	55
Gambar 4.2	Pembuatan Face Karakter di Adobe Photoshop CS 5 .....	55
Gambar 4.3	Tampilan Face dan Sprite Mada.....	56
Gambar 4.4	Tampilan Face dan Sprite Pertiwi .....	56
Gambar 4.5	Tampilan Face dan Sprite Wardhana .....	57
Gambar 4.6	Tampilan Face dan Sprite Wijaya .....	57
Gambar 4.7	Tampilan Face dan Sprite NPC pendukung .....	58
Gambar 4.8	Tampilan Sprite Prajurit .....	58
Gambar 4.9	Tampilan Sprite Babi Hutan.....	59
Gambar 4.10	Contoh item icon untuk item Jamu .....	60
Gambar 4.11	Tampilan Background Title Screen.....	61
Gambar 4.12	Tampilan Battlebacks Padang Rumput .....	61
Gambar 4.13	Tampilan Splash Screen .....	61
Gambar 4.14	Tampilan Intro .....	63
Gambar 4.15	Tampilan Ending .....	63
Gambar 4.16	Tampilan Credit.....	64
Gambar 4.17	Pengolahan suara menggunakan Audacity.....	64

Gambar 4.18 Tampilan Windowskin Old Leather .....	65
Gambar 4.19 Mengimport Asset .....	66
Gambar 4.20 Script Side-View Battle System dari Victor Sant .....	66
Gambar 4.21 Script Fullscreen++ dari Zeus81 .....	67
Gambar 4.22 Script Splash Screen milik Shaz .....	67
Gambar 4.23 Script Animated Battler milik Voctor Sant .....	68
Gambar 4.24 Baris script untuk karakter Mada .....	68
Gambar 4.25 Contoh sebuah charset .....	68
Gambar 4.26 Tampilan World Map Jawa .....	70
Gambar 4.27 Tampilan map Trowulan .....	71
Gambar 4.28 Tampilan Gubuk .....	71
Gambar 4.29 Tampilan map Sawah .....	71
Gambar 4.30 Tampilan map Pasar .....	72
Gambar 4.31 Tampilan map Sunda .....	72
Gambar 4.32 Tampilan map Pasar Sunda .....	73
Gambar 4.33 Tampilan map Badender .....	74
Gambar 4.34 Tampilan map Sadeng .....	74
Gambar 4.35 Tampilan Map Tempat Pelatihan .....	75
Gambar 4.36 Tampilan Map Gua .....	75
Gambar 4.37 Tampilan Map Hutan Belantara area 1 .....	76
Gambar 4.38 Tampilan Map Hutan Berhantu area 1 .....	77

Gambar 4.39	Tampilan Map Dungeon Merapi area 1 .....	77
Gambar 4.40	Menandai Map dengan Terrain Tag .....	78
Gambar 4.41	Membuat Animasi .....	79
Gambar 4.42	Membuat Jurus dan Sihir.....	79
Gambar 4.43	Membuat Kelas .....	80
Gambar 4.44	Membuat Karakter.....	81
Gambar 4.45	Membuat Musuh .....	82
Gambar 4.46	Membuat Senjata.....	83
Gambar 4.47	Membuat pakaian, perisai, dan aksoris.....	83
Gambar 4.48	Membuat barang.....	84
Gambar 4.49	Membuat Troops .....	85
Gambar 4.50	Mengubah istilah dalam Game.....	85
Gambar 4.51	Membuat common event.....	86
Gambar 4.52	Membuat event Intro halaman 1.....	87
Gambar 4.53	Membuat event Intro halaman 2.....	87
Gambar 4.54	Membuat event cerita pengumuman bagian 1.....	88
Gambar 4.55	Pembuatan event pengumuman bagian 2 .....	88
Gambar 4.56	Pembuatan event pengumuman halaman 2 .....	89
Gambar 4.57	Pembuatan event penjual.....	90
Gambar 4.58	Pembuatan event battle Laba-laba Raksasa halaman 1 .....	90
Gambar 4.59	Pembuatan event battle Laba-laba Raksasa halaman 2.....	91

Gambar 4.60	Pembuatan event kotak harta halaman 1 .....	91
Gambar 4.61	Pembuatan event kotak harta halaman 2 .....	92
Gambar 4.62	Pembuatan event save point .....	92
Gambar 4.63	Tampilan Title Menu.....	93
Gambar 4.64	Tampilan Menu Lanjutkan .....	94
Gambar 4.65	Tampilan Intro.....	94
Gambar 4.66	Tampilan karakter ketika berada didalam game .....	95
Gambar 4.67	Tampilan Menu dalam Game .....	95
Gambar 4.68	Tampilan Menu dalam pertarungan .....	96
Gambar 4.69	Tampilan Menu ketika berbelanja.....	96
Gambar 4.70	Tampilan Menu ketika menyimpan game .....	97
Gambar 4.71	Tampilan Ending .....	97
Gambar 4.72	Tampilan Credit Screen.....	98
Gambar 4.73	Tampilan Game Over .....	99
Gambar 4.74	Game fixes untuk bug yang ditemukan.....	101
Gambar 4.75	Tampilan Compress Game Data .....	104
Gambar 4.76	Mencompress folder project menjadi ZIP .....	105
Gambar 4.77	Tampilan ketika pertama kali membuka NSIS .....	105
Gambar 4.78	Tampilan window Installer based on Zip file.....	105

## INTISARI

Berkembangnya teknologi informasi di masa sekarang ini membuat kebutuhan masyarakat semakin meningkat, salah satu bentuk kebutuhan tersebut adalah kebutuhan akan hiburan. Salah satu bentuk hiburan tersebut *Video game*.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi game dengan judul “Gajah Mada Chronicles” yang berfungsi sebagai media hiburan serta sebagai media pengenalan sejarah Indonesia khususnya tokoh Gajah mada.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembuatan game Gajah Mada Chronicles ini dilakukan melalui tahap-tahap proses analisis desain, implemementasi, dan evaluasi. Dalam tahap analisis didapat beberapa aspek yang harus mendukung menariknya suatu game diantaranya desain karakter yang unik, jalur cerita yang tidak membosankan, serta efek suara dan BGM dalam game yang menarik. Desain dari game sendiri haruslah unik dan menarik sehingga dapat menarik minat para gamer untuk memainkannya. Dalam tahap implementasi, game diuji apakah sudah sesuai yang diharapkan. Shingga game ini dapat menarik minat para gamer untuk memainkannya dan dapat memahami makna sejarah yang disampaikan.

**Kata Kunci :** Game, Gajah Mada, Indonesia, Sejarah

## **ABSTRACT**

*Development of information in today's times make people's needs increase, one of the requirements is the need for entertainment. One form of entertainment is Video Game.*

*This research aims to develop a game application with the title "Gajah Mada Chronicles" which serves as a medium of entertainment as well as a media introduction to the history of Indonesia, especially on figures Gajah Mada.*

*From the research of the study showed that in the manufacture of Gajah Mada Chronicles game is done through the stage of the process of analysis, design, implementation, and evaluation. In the analysis phase obtained several aspects that most support a pull game among the unique character design, story lines that are not boring, as well as sound effects and BGM in the game exciting. The design of the game itself to be unique and attractive so as to attract gamers to play it. In the implementation phase, the game is tested whether it is as expected. So this game can attract gamers to play and be able to understand the historical significance submitted.*

**Keywords:** *Game, Gajah Mada, Indonesia, History*