

**PEMBUATAN GAME THE ADVENTURES OF HUTCH THE
HONEYBEE MENGGUNAKAN
RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI



disusun oleh

Devi Hartlant Permatasari

12.12.6924

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

**PEMBUATAN GAME THE ADVENTURES OF HUTCH THE
HONEYBEE MENGGUNAKAN
RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Devi Hartlant Permatasari

12.12.6924

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME THE ADVENTURES OF HUTCH THE
HONEYBEE MENGGUNAKAN
RPG MAKER VX ACE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devi Hartlant Permatasari

12.12.6924

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG THE ADVENTURES OF HUTCH THE
HONEYBEE MENGGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devi Hartlant Permatasari

12.12.6924


telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231



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



Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Desember 2015

KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 penulis pribadi.

Yogyakarta, 26 November 2015



Devi Hartlant Permatasari
NIM. 12.12.6924

MOTTO

*Happiness can be found, even in the darkest of times,
If one only remembers to turn on the Light*
Albus Dumbledore

*It matters not what someone is Born, But
What they grow to be*
Harry Potter

*The ones that love us
never really leave us
You can always find them...*

In here (Heart)
Sirius Black

*Working hard is important
But there is something that matters even more
Believing In Yourself*
Harry Potter

*What's coming will come, And
We'll meet it when it does*
Hagrid

*we've All got both Light And Darkness
Inside Us. What matters is the part we choose to Act on
That's who we really are*
Sirius Black

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk (Alm) Ayahanda (Suhartanto DP), sosok yang menginjeksikan segala idealisme, prinsip, edukasi dan kasih sayang berlimpah dengan wajah datar namun tenang temaram dengan penuh kesabaran dan pengertian yang luar biasa.

Dan untuk bidadari surgaku dalam usia tak terbaca waktu yang tanpamu aku bukanlah siapa-siapa di dunia ini Ibundaku tercinta (Warsini)

Kepada Dosen Pembimbingku Bapak Emha Taufiq Luthfi ST, M.Kom terimakasih atas bimbingan dan arahnya selama pengerjaan skripsi ini

Teruntuk Keluarga kecilku di Jogja "Gincu Lovers" (Emot, Acik, Hanik, Ndutty, Indry, Wiwi) yang selalu memotivasi dan memberi semangat yang tiada hentinya dalam pengerjaan skripsi ini.

Untuk Mas Muchlas Teguh Iman terimakasih sudah memberikan ilmu sehingga saya bisa mengerjakan skripsi ini

Untuk PSU 17 terimakasih sudah menjadi saudara dan memberikan pengalaman selama ini

Untuk ALMAMATERKU "STMIK AMIKOM YOGYAKARTA" terimakasih karena telah memberikan ilmu dan pengalaman yang tak ternilai harganya sehingga saya menjadi tahu tentang banyak hal yang sangat berharga.

Terakhir, untuk seseorang yang mudah mudahan dijanjikan Ilahi (Surya Wahyudi) terimakasih telah menjadi baik dan bertahan di sana.

Akhir kata, Jika hidup bisa kuceritakan di atas kertas, entah berapa banyak yang dibutuhkan hanya untuk kuucapkan terima kasih... :)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman

Penulisan Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Srtata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana computer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatannya, penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat kuliah.
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga berguna bagi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 26 November 2015

Penulis,

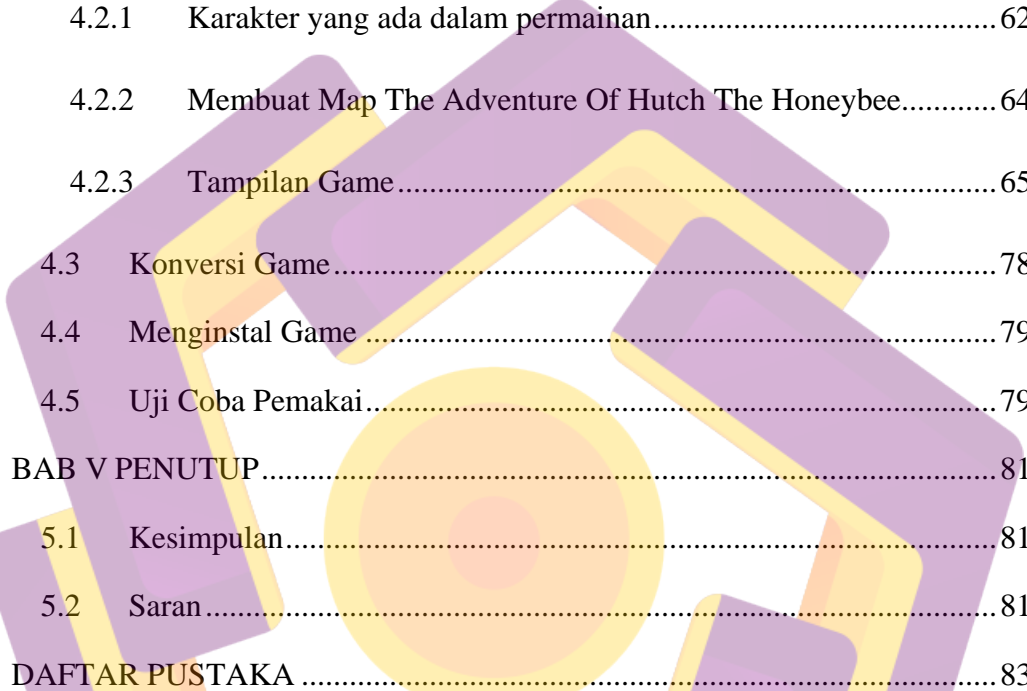


Devi Hartlant Permatasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Definisi Game.....	8
2.3 Perkembangan Game.....	8

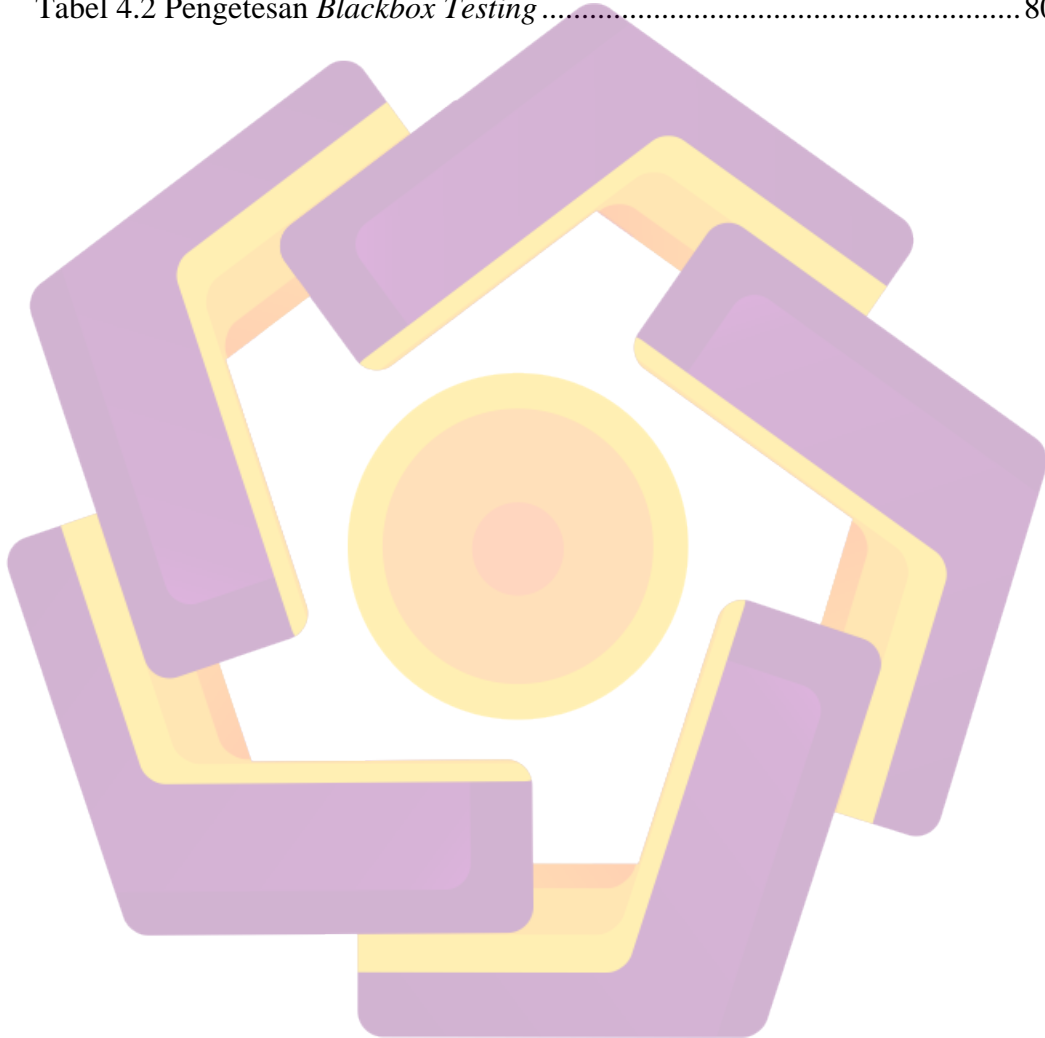
2.4	Jenis-jenis Game.....	9
2.5	Elemen Game	15
2.6	Tahap Pembuatan Game.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		23
3.1	Analisis Sistem	23
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	23
3.1.2	Analisis Kebutuhan sistem.....	26
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	29
3.2	Perancangan Game	30
3.2.1	Konsep	31
3.2.2	Genre Game	31
3.2.3	Menentukan Tool	31
3.2.4	Game Play	32
3.3	Aturan Permainan.....	32
3.4	Rincian Game	33
3.4.1	Alur Cerita Game	33
3.5	Perancangan Antar Muka	36
3.5.1	Tampilan Menu Utama	37
3.6	Desain Karakter	37
3.7	Desain Latar Belakang	43
3.8	Kontrol Karakter.....	47
3.9	Audio	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48



4.1	Implementasi	48
4.1.1	Pembuatan Naskah Cerita	49
4.1.2	Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill, Status, dan Class	49
4.2	Pembahasan Game The Adventures Of Hutch The Honeybee	61
4.2.1	Karakter yang ada dalam permainan.....	62
4.2.2	Membuat Map The Adventure Of Hutch The Honeybee.....	64
4.2.3	Tampilan Game.....	65
4.3	Konversi Game.....	78
4.4	Menginstal Game	79
4.5	Uji Coba Pemakai.....	79
BAB V PENUTUP.....		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matrik SWOT	24
Tabel 4.1 Karakter Dalam Permainan.....	62
Tabel 4.2 Pengetesan <i>Blackbox Testing</i>	80

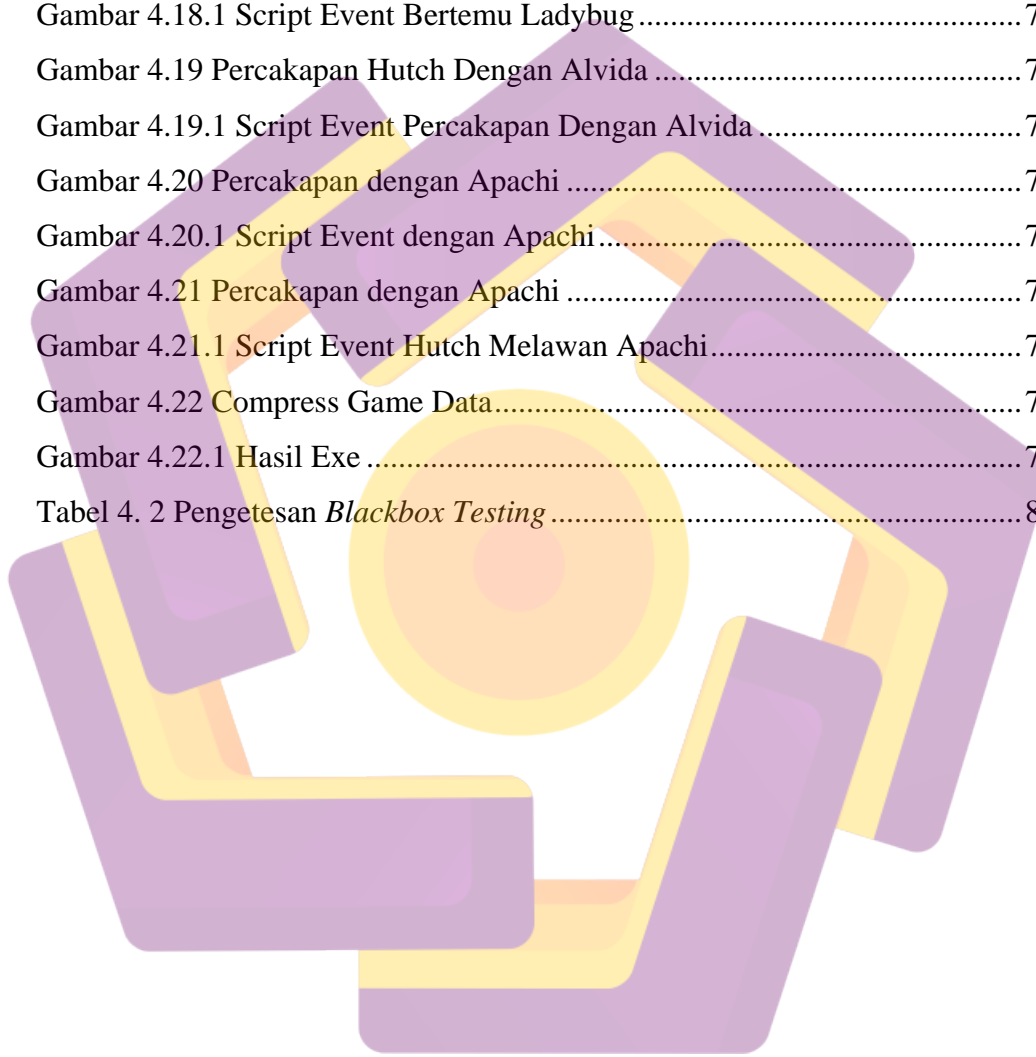


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Level 1.....	33
Gambar 3.2 Flowchart Level 2.....	34
Gambar 3.3 Flowchart Level 3.....	35
Gambar 3.4 Flowchart Level 4.....	35
Gambar 3.5 Flowchart Level 5.....	36
Gambar 3.6 Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 3.7 Desain Karakter Hutch.....	38
Gambar 3.8 Desain Karakter Kakek Teru.....	38
Gambar 3.9 Desain Karakter Aya.....	39
Gambar 3.10 Desain Karakter Bunkichi.....	40
Gambar 3.11 Desain Karakter Shippo.....	40
Gambar 3.12 Desain karakter Kaeda.....	41
Gambar 3.13 Desain Karakter Monster Plant.....	41
Gambar 3.14 Desain karakter Kelelawar.....	42
Gambar 3.15 Desain Pasukan Apachi.....	43
Gambar 3.16 Desain Tokoh Apachi.....	43
Gambar 3.17 Desain Desa Hutch.....	44
Gambar 3.18 Desain Desa Seberang.....	44
Gambar 3.19 Desain Desa Serangga.....	45
Gambar 3.20 Desain Bukit Batu.....	45
Gambar 3.21 Desain Istana Apachi.....	46
Gambar 3.22 Desain Istana Bukit Indah.....	46
Gambar 3.23 Audio yang digunakan.....	47
Gambar 4.1 Window yang muncul saat memilih New Project.....	48
Gambar 4.2 Halaman Weapon.....	49
Gambar 4.2.1 General Setting.....	50
Gambar 4.2.2 Halaman Feature.....	51
Gambar 4.3 Halaman Awal Armor.....	52
Gambar 4.3.1 Halaman Feature.....	52

Gambar 4.4 Halaman Awal Item	53
Gambar 4.4.1 Bagian Parameter dari Item.....	54
Gambar 4.4.2 Halaman penambahan feature	55
Gambar 4.5 Halaman awal skill.....	55
Gambar 4.5.1 Jumlah MP Cost dan Skill Type.....	56
Gambar 4.5.2 Kalimat Saat Menggunakan Jurus.....	56
Gambar 4.6 Halaman Awal State.....	57
Gambar 4.6.1 Parameter Status.....	57
Gambar 4.6.2 Kalimat Saat Syarat Terpenuhi	58
Gambar 4.6.3 Elemen dan Status yang bisa Diaktifkan.....	59
Gambar 4.7 Pembuatan Class Baru dan Pengaktifan Skills.....	60
Gambar 4.7.1 Elemen dan Status yang bisa Diaktifkan.....	60
Gambar 4.7.2 Tempat Mengatur Jurus yang bisa Diaktifkan	61
Gambar 4.8 Membuat Project Game.....	61
Tabel 4. 1 Karakter Dalam Permainan.....	62
Gambar 4.9 Membuat Map Baru	64
Gambar 4.9.1 Mendesain Map Baru	64
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama.....	65
Gambar 4.11 Sinopsis Awal Permainan.....	65
Gambar 4.11.1 Event Dalam Sinopsis	66
Gambar 4.12 Rumah Hutch.....	66
Gambar 4.12.1 Hutch di Desa Hutch	67
Gambar 4.12.2 Script Event Masuk Desa Hutch	67
Gambar 4.13 Rumah Bunkichi.....	68
Gambar 4.13.1 Script Event Masuk Rumah Bunkichi.....	68
Gambar 4.13.2 Percakapan Dengan Bunkichi	69
Gambar 4.13.3 Script Event Percakapan Dengan Bunkichi	69
Gambar 4.14 Bertemu Shippo.....	70
Gambar 4.14.1 Script Percakapan dengan Shippo	70
Gambar 4.15 Percakapan Dengan Tetua.....	71
Gambar 4.15.1 Script Percakapan Tetua.....	71

Gambar 4.16 Pertokoan.....	72
Gambar 4.16.1 Script Event Masuk Pertokoan.....	72
Gambar 4.17 Membantu Warga Desa.....	73
Gambar 4.17.1 Script Event Membantu Warga Desa.....	73
Gambar 4.18 Mencari Informasi Keberadaan Apachi	74
Gambar 4.18.1 Script Event Bertemu Ladybug	74
Gambar 4.19 Percakapan Hutch Dengan Alvida	75
Gambar 4.19.1 Script Event Percakapan Dengan Alvida	75
Gambar 4.20 Percakapan dengan Apachi	76
Gambar 4.20.1 Script Event dengan Apachi.....	76
Gambar 4.21 Percakapan dengan Apachi	77
Gambar 4.21.1 Script Event Hutch Melawan Apachi.....	78
Gambar 4.22 Compress Game Data.....	78
Gambar 4.22.1 Hasil Exe	79
Tabel 4. 2 Pengetesan <i>Blackbox Testing</i>	80



INTISARI

Game terdiri dari berbagai macam genre, salah satunya yaitu Role Playing Game atau RPG. Game RPG (*Role Playing Game*) merupakan game yang menekankan pada pengembangan karakter. Pengembangan karakter pada game RPG umumnya melalui pertarungan. Unsur lain yang selalu ada pada game RPG adalah jalan cerita yang melibatkan tokoh utama dan tokoh lain.

Game ini dibuat dengan menggunakan game engine RPG Maker VX Ace. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu RGSS3 (*Ruby Game Scripting System*) yang menginterpretasikan segala komponen dalam game.

Dari Pembuatan game ini maka akan di dapatkan permainan dengan genre Role Playing Game yang berjudul *The Adventures Of Hutch The Honeybee* yaitu petualangan Hutch menyelamatkan Ibunya yang di culik oleh tawon yang bernama Apachi

Kata Kunci: Genre, Game, RPG Maker VX Ace



ABSTRACT

Game consists of various genres. One of them is the Role Playing Games or RPG. This game is an adventure type of game where the characters play the role of an imaginary character figures and collaborate to knit a story together. To start the game the player must have the rulebook to determine the types of characters that can be played (knights, mages, ninjas, police, and others). The adventures of Hutch the honeybee is an RPG game with the theme of the struggle. This game is played by controlling the character to browse a map, and do battle with a turn based strategy system.

This game is made by using the game engine RPG Maker VX Ace . The programming language used is RGSS3 (Ruby Game Scripting System) which interpret every component in the game.

Preparation of this game it will be in getting a game with Role Playing Game genre entitled The Adventures Of The Honeybee Hutch Hutch is an adventure to save his mother who was kidnapped by a wasp named Apachi

Keywords: Genre, Game, RPG Maker VX Ace