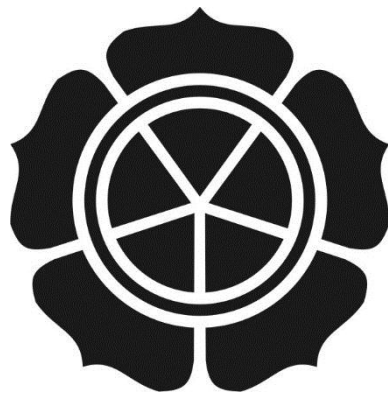


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG
PETUALANGAN SENJI**

SKRIPSI



disusun oleh

Rizki Abdillah

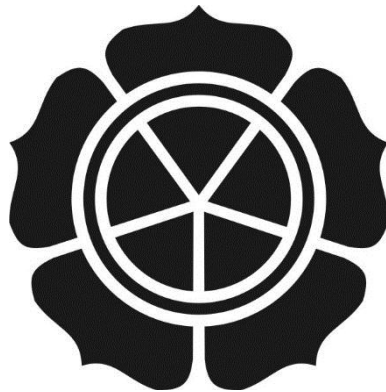
12.11.6057

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

**PERANCANAGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG
PETUALANGAN SENJI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rizki Abdillah

12.11.6057

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG

PETUALANGAN SENJI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Abdillah

12.11.6057

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 12 April 2015

Dosen Pembimbing

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG
PETUALANGAN SENJI**

yang disusun oleh

Rizki Abdillah

12.11.6057

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 30 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

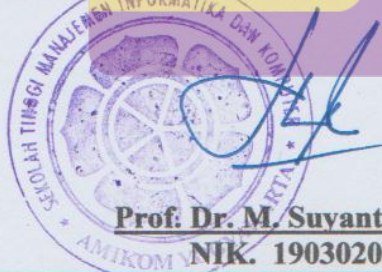
Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Desember 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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.

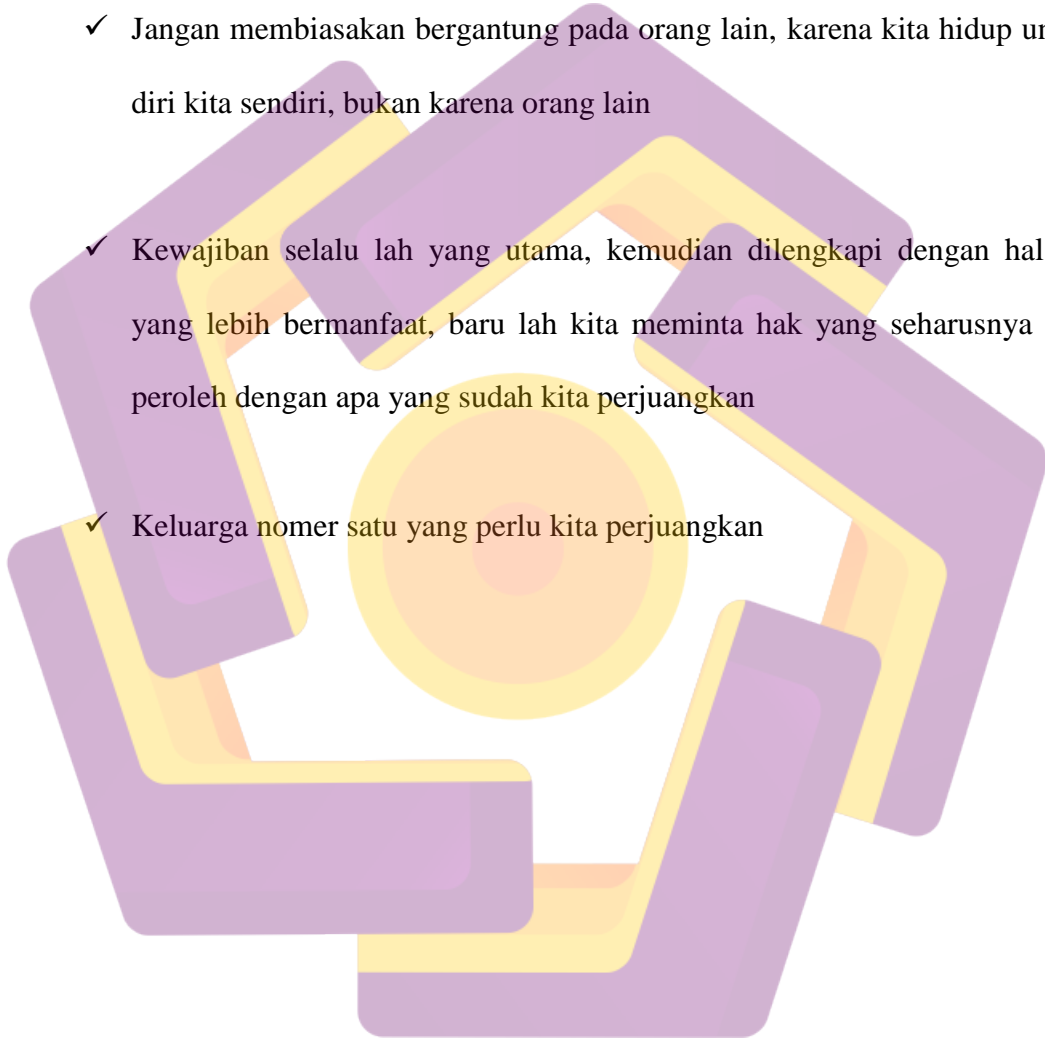
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 3 Desember 2015

Rizki Abdillah

MOTTO

- ✓ Kerjakanlah apa yang bisa sekarang kita kerjakan, sebelum diambil oleh orang yang lebih rajin dari kita
- ✓ Jangan membiasakan bergantung pada orang lain, karena kita hidup untuk diri kita sendiri, bukan karena orang lain
- ✓ Kewajiban selalu lah yang utama, kemudian dilengkapi dengan hal-hal yang lebih bermanfaat, baru lah kita meminta hak yang seharusnya kita peroleh dengan apa yang sudah kita perjuangkan
- ✓ Keluarga nomer satu yang perlu kita perjuangkan



HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Komputer:

Ku persembahkan skripsi ini kepada :

1. ALLAH SWT, Satu-satunya Tuhan penguasa alam semesta. Hanya kepada-Mu-lah hamba menyembah dan memohon, serta kepada Nabi MUHAMMAD S.A.W dan para nabi yang lain serta para sahabatnya. Terima kasih atas semua berkah yang Engkau berikan kepada hamba-Mu.
2. Kedua Orang Tua dan seluruh keluarga yang senantiasa memberi semangat, doa, serta motivasi yang tiada habis dan tiada hentinya.
3. Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran yang membangun dalam penyusunan Skripsi.
4. Teman teman 12-S1-TI-05 terimakasih atas segala bentuk kerjasama selama ini, terima kasih untuk doanya dan terima kasih untuk dukungan kalian selama di kelas.
5. Sahabat yang senantiasa menemani saya dalam penyusunan skripsi, yang menemani saya disaat senang maupun galau.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG PETUALANGAN SENJI”**.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat dukungan, motivasi, petunjuk, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawanm MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bantuan berupa saran dan masukan dalam penyusunan skripsi.
4. Seluruh keluarga yang selalu mendoakan saya dan terus memberi motivasi demi kelancaran skripsi.
5. Teman-teman dan sahabat yang selalu memberi dukungan.

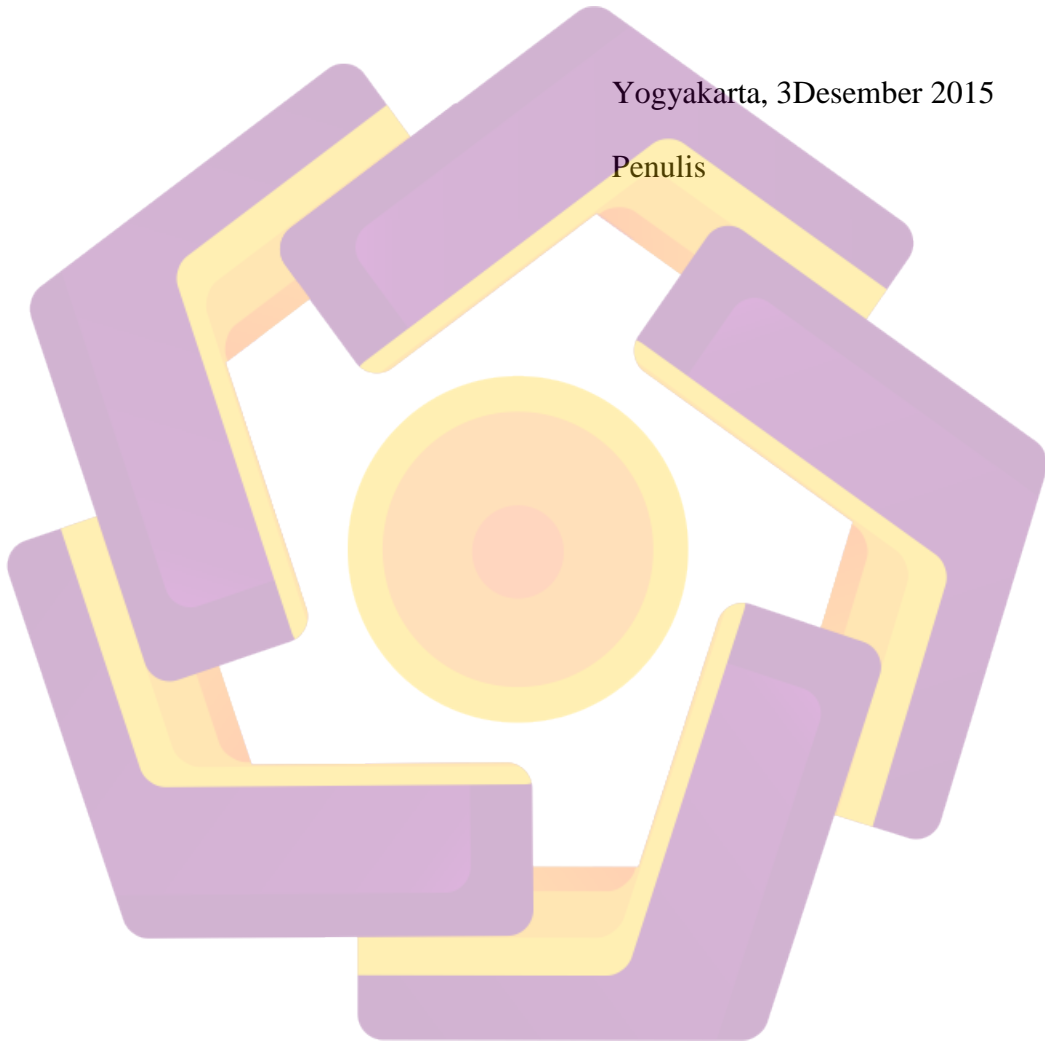
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis sangat mengharapkan saran, masukan, dan koreksi yang bersifat membangun ke arah yang lebih baik. Penulis juga memohon maaf

apabila didalam skripsi yang dibuat, masih terdapat kekeliruan yang tidak semestinya.

Akhir kata, semoga skripsi ini ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga bagi pembaca. *Amin Ya Rabbal 'Alamin.*

Yogyakarta, 3Desember 2015

Penulis



DAFTAR ISI

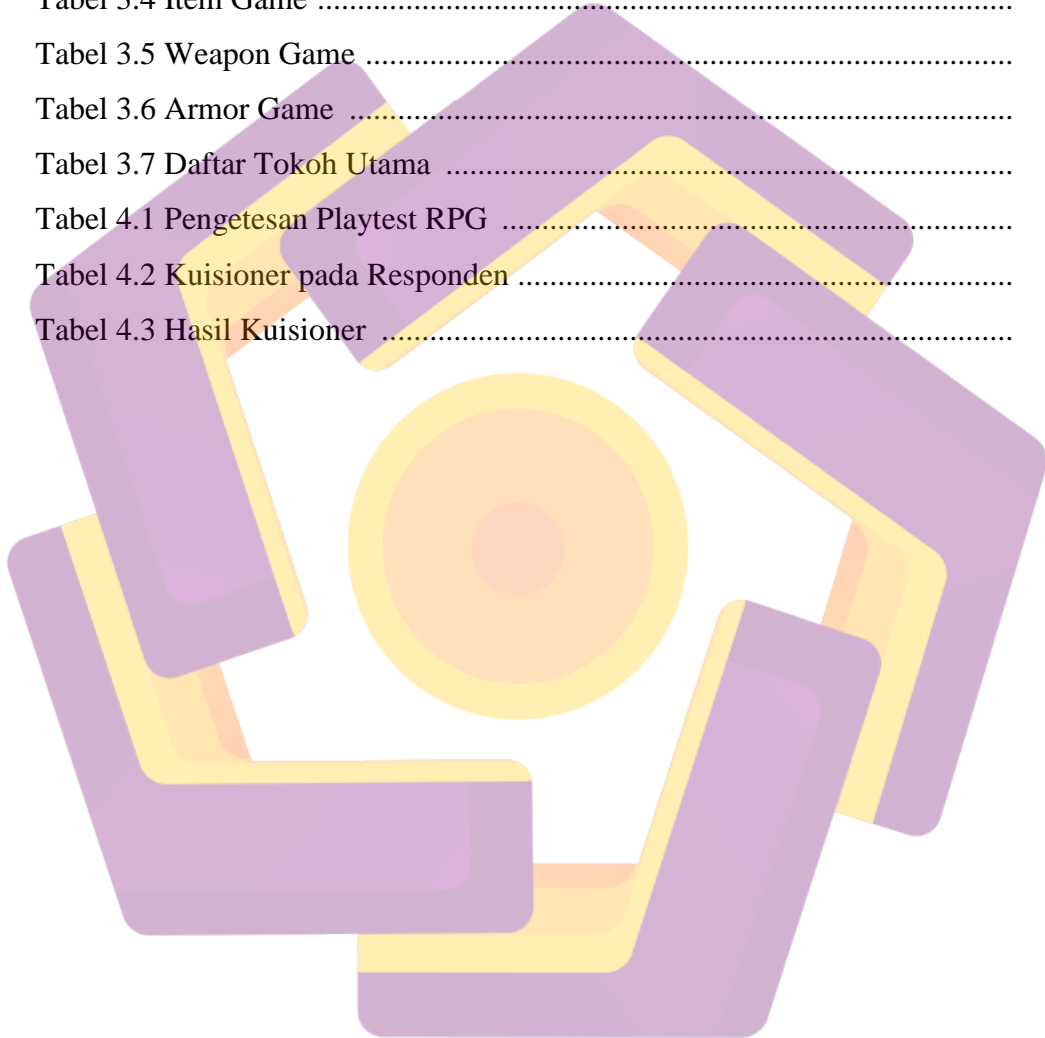
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Studi Kepustakaan	3
1.5.2 Perancangan Sistem	3
1.5.3 Implementasi Sistem.....	3
1.5.4 Pengujian Sistem	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar Game	7
2.2.1 Pengertian Game	7
2.2.2 Sejarah Game	9
2.2.3 Jenis Game	9
2.3 Konsep Pengembangan Game	11

2.3.1	Perancangan Konsep Game	11
2.3.2	<i>Implementasi Engine Game</i>	12
2.3.3	Penanaman Visual Audio pada Game	13
2.3.4	Pengujian	13
2.4	Kecerdasan Buatan	14
2.4.2	Pemrosesan Simbolik	14
2.4.3	<i>Heuristic</i>	15
2.4.4	Penarikan Kesimpulan	15
2.4.5	Pencocokan Pola	15
2.5	Pengertian RPG	15
2.5.1	Elemen Khas RPG	16
2.5.2	Kategori RPG	18
2.6	Elemen Pokok Game	19
2.7	Tahapan Pembuatan Game	24
2.8	Pengenalan RPG MAKER VX Ace	26
2.8.1	Lembar Project	27
2.8.2	Mapping	28
2.8.3	Database	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME		29
3.1	Analisis Game	29
3.1.1	Analisis Kebutuhan Game	30
3.1.2	Analisi Kelayakan Game	33
3.2	Perancangan Game	33
3.2.1	Latar Belakang Cerita	34
3.2.2	Menentukan Genre Game	34
3.2.3	Menentukan <i>Software</i> yang digunakan.....	34
3.3	Aturan Permainan	35
3.4	Latar Belakang Cerita	36
3.5	Rincian Game	36
3.5.1	Daftar Benda	37
3.5.2	Desain Karakter dan Sprite	42

3.5.3	Desain Menu Utama	43
3.5.4	Desain Kota	43
3.5.5	Desain Battle	44
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1	Implementasi	45
4.1.1	Pembuatan Naskah Cerita	45
4.1.2	Pembuatan Weapons	46
4.1.3	Pembuatan Armor	47
4.1.4	Pembuatan Item	49
4.1.5	Pembuatan Skills	51
4.1.6	Pembuatan Status	52
4.1.7	Pembuatan Class	54
4.1.8	Pembuatan Actor	56
4.1.9	Pembuatan Enemies	58
4.2	Pembahasan Game Petualangan Senji	59
4.2.1	Membuat Mapping Petualangan Senji	60
4.2.2	Membuat Event	66
4.2.3	Membuat Intro	68
4.2.4	Membuat Cut-Scene	69
4.2.5	Membuat Pertarungan	69
4.2.6	Membuat Menu Utama	70
4.3	Membuat Exe	71
4.4	Uji Coba Pemakaian	71
BAB V	PENUTUP	74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	74
	DAFTAR PUSTAKA	xvi
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras membuat game	31
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras menjalankan game	32
Tabel 3.3 Kontrol Game	36
Tabel 3.4 Item Game	38
Tabel 3.5 Weapon Game	39
Tabel 3.6 Armor Game	41
Tabel 3.7 Daftar Tokoh Utama	42
Tabel 4.1 Pengetesan Playtest RPG	72
Tabel 4.2 Kuisisioner pada Responden	72
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Pengembangan Game	11
Gambar 2.2 Tampilan Logo Aplikasi	27
Gambar 2.3 <i>Interface Project RPG Maker VX Ace</i>	27
Gambar 3.1 Menu Utama	43
Gambar 3.2 Desain Kota	43
Gambar 3.3 Desain Pertarungan	44
Gambar 4.1 Tampilan <i>Windows New Project</i>	45
Gambar 4.2 <i>Posisi Change Max Weapons</i>	46
Gambar 4.3 Tampilan <i>New Weapons</i>	47
Gambar 4.4 Tampilan <i>Traits Weapon</i>	47
Gambar 4.5 <i>Posisi Change Max Armor</i>	48
Gambar 4.6 Tampilan <i>New Armors</i>	48
Gambar 4.7 <i>Traits Armors</i>	49
Gambar 4.8 <i>Posisi Change Max Item</i>	49
Gambar 4.9 Tampilan <i>New Items</i>	50
Gambar 4.10 Tampilan <i>On Use Effects</i> dan Catatan	50
Gambar 4.11 <i>Posisi Change Max Skills</i>	51
Gambar 4.12 Tampilan <i>New Skills</i>	51
Gambar 4.13 Tampilan <i>On Use Effects</i> dan Catatan	52
Gambar 4.14 <i>Posisi Change Max States</i>	53
Gambar 4.15 Tampilan <i>New States</i>	53
Gambar 4.16 <i>Traits</i> dan note Status	54
Gambar 4.17 <i>Posisi Change Max Class</i>	54
Gambar 4.18 Tampilan <i>New Class</i>	55
Gambar 4.19 <i>Traits Class</i>	55
Gambar 4.20 <i>Posisi Change Max Actors</i>	56
Gambar 4.21 Tampilan <i>Face Actors</i>	56
Gambar 4.22 Tampilan <i>Chibi Actors</i>	57
Gambar 4.23 Tampilan <i>New Actors</i>	57

Gambar 4.24 <i>Traits Actors</i>	58
Gambar 4.25 <i>Posisi Change Max Enemies</i>	58
Gambar 4.26 Tampilan <i>New Enemies</i>	59
Gambar 4.27 <i>Traits Enemies</i>	59
Gambar 4.28 Membuat Map Baru	60
Gambar 4.29 Tampilan Desain Kota	61
Gambar 4.30 Tampilan Ruang Bar	61
Gambar 4.31 Tampilan Rumah ke-1	61
Gambar 4.32 Tampilan Rumah ke-2	61
Gambar 4.33 Tampilan Ruang Gereja	62
Gambar 4.34 Tampilan Toko Weapon	62
Gambar 4.35 Tampilan Toko Armor dan Item	62
Gambar 4.36 Desain Hutan	63
Gambar 4.37 Tampilan Ruang Tenda	63
Gambar 4.38 Desain Toko dalam Hutan	64
Gambar 4.39 Desain Halaman Musuh	64
Gambar 4.40 Desain Ruang Musuh Lantai ke-1	65
Gambar 4.41 Desain Ruang Musuh Lantai ke-2	65
Gambar 4.42 Desain Ruang Musuh Lantai ke-3	66
Gambar 4.43 Event masuk Rumah	66
Gambar 4.44 Event masuk toko	67
Gambar 4.45 Event masuk gereja	67
Gambar 4.46 Event masuk hutan	68
Gambar 4.47 Event masuk halaman musuh	68
Gambar 4.48 Intor Permainan	69
Gambar 4.49 <i>Cut-scene</i> aktor dengan musuh	69
Gambar 4.50 Tampilan Pertarungan Aktor dengan Musuh	70
Gambar 4.51 Gambar Menu Utama	70
Gambar 4.52 Tampilan tombol mengcompress game	71

INTISARI

Tujuan Penelitian ini adalah merancang dan membuat sebuah aplikasi Game Flash Petualangan Senji yang bergenre Role Play Game, guna untuk menciptakan sarana hiburan dalam segi permainan komputer, dan menambahkan referensi dalam pembuatan game lainnya kedepan. Dan semakin dikembangkan pula pengetahuan dalam bidang animasi game di AMIKOM YOGYAKARTA.

Game yang dibuat oleh penulis nantinya menggunakan metode pengumpulan data metode kepustakaan dan metode kuisisioner. Serta untuk metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metodologi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yaitu mengedepankan *Concept, Design, Obtaining Content Material, Assembly, Testing* dan *Distribution*.

Hasil penelitian ini berupa aplikasi RPG Petualangan Senji, aplikasi yang dihasilkan nantinya akan berekstensi .exe dan dapat dijalankan tanpa tambahan aplikasi pendukung yang lain. Aplikasi RPG game Petualangan Senji nantinya merupakan sebuah permainan petualangan dengan 3 peta utama dan beberapa peta pendukung. Materi yang terkandung didalam permainan ini meliputi logika dan pemecahan sebuah teka-teki didalam game.

Kata kunci : Game, Flash, RPG Petualangan Senji, Senji

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop and making an application game flash Adventure Senji by genre role play the game, to to created other entertainment in terms of computer game, and added reference in of building games other fore. And the more developed also knowledge in the field of animation game on STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

The game made by writer later on using data collection method a method of literature and methods questionnaire. And to the method system development in this research utilizing a methodology mdlc (multimedia development life cycle the puts forward concept, design, obtaining content material, assembly, testing and distribution.

The result of this research of application rpg Adventure Senji, application that produced will be berekstensi .exe and can run with no additional application supporters that are other. Application rpg game Adventure Senji later on is a game adventures with 3 map main and some of the maps supporters. Matter contained in this game covering logic and solve main-breaker in a game.

Keywords: *game, flash, rpg adventure senji, senji*