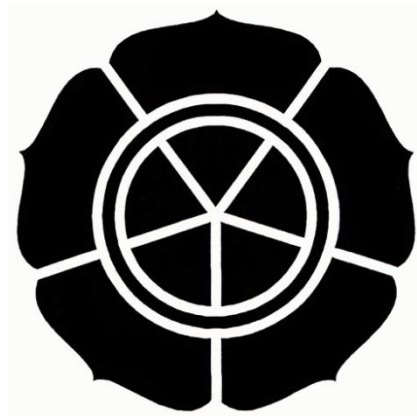


**PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN DOLPHINA”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



disusun oleh

Sigit Dwi Raharjo

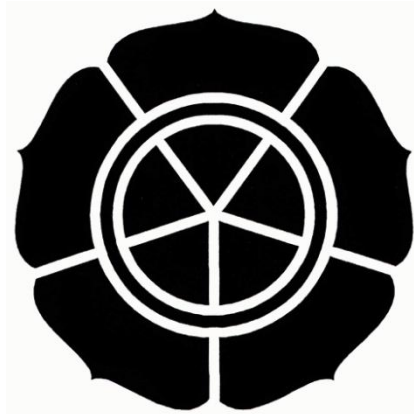
10.12.4437

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN DOLPHINA”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Sigit Dwi Raharjo

10.12.4437

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Game "Petualangan Dolphina" Menggunakan RPG Maker VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sigit Dwi Raharjo

10.12.4437

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 April 2014

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game "Petualangan Dolphina"
Menggunakan RPG Maker VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sigit Dwi Raharjo

10.12.4437

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

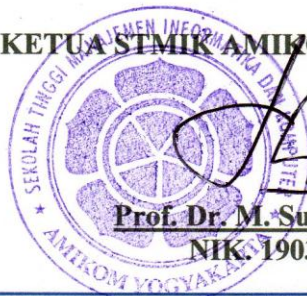
Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Mei 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya penulis sendiri (ASLI) dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, April 2014

Sigit Dwi Raharjo
10.12.4437

PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah SWT beserta Sholawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah SAW, ku persembahkan skripsi ini untuk ;

- Ayah dan Ibu Tercinta, terima kasih atas seluruh dukungan, semangat dan doa di setiap sujud mereka . Yang selalu mengajari,menuntun saya dari lahir sampai saat ini. Kalian Guru,Motivator,Teman terbaik !!!
- Pacarku, terima kasih sudah membantu dan menganggu dalam pembuatan skripsi ini.
- Para guru dari saya mulai masuk sekolah TK- Kuliah.
- Teman seperjuangan Javat, Gunawan, Kancil, Alim, Pepi, (Yang tidak tersebut mohon maaf,kalau terlalu panjang nanti jadi absen) terima kasih.
- Dosen Pembimbing Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom , terimakasih atas bimbingannya dan pengarahanya.
- Semua pihak yang telah membantu selesainya Skripsi ini.
Terima Kasih

Motto

- *Rencana Allah lebih baik daripada rencana siapa pun.*
- *Apabila sudah memiliki tujuan, kita harus menyelesaikannya.*
- *Doa, usaha, orang tua, dan sedekah adalah kunci kesuksesan.*
- *Tidak ada jalan yang instant, semua membutuhkan proses.*
- *Don't talk about it ! Do it !!!*
- *Tidak ada kata gagal, yang ada hanya sukses yang tertunda.*



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, skripsi dengan judul **Pembuatan Game "Petualangan Dolphina" Menggunakan RPG Maker VX.**

Dalam penyusunan Skripsi ini, banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik bantuan moril, bimbingan ilmu pengetahuan maupun dorongan atau semangat. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta..
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Strata1Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama duduk di bangku perkuliahan,
5. Ayah dan Ibu atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan saya seperti sekarang ini.

6. Teman –teman angkatan S1 Sistem Informasi 2010 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Skripsi ini saya menyadari bahwa Skripsi ini masih kurang sempurna, masih ada kekurangan dan kelemahan. Kami juga berharap juga berharap semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan tangan terbuka.

Yogyakarta, April 2014

Sigit Dwi Raharjo

10.12.4437

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1. Konsep Dasar Game.....	7
2.1.1. Pengertian Game.....	7
2.1.2. Sejarah Pengembangan Game.....	8
2.1.3. Jenis-Jenis Game.....	10
2.2. Konsep Perkembangan Game.....	15
2.2.1. RPG Maker Vx	18

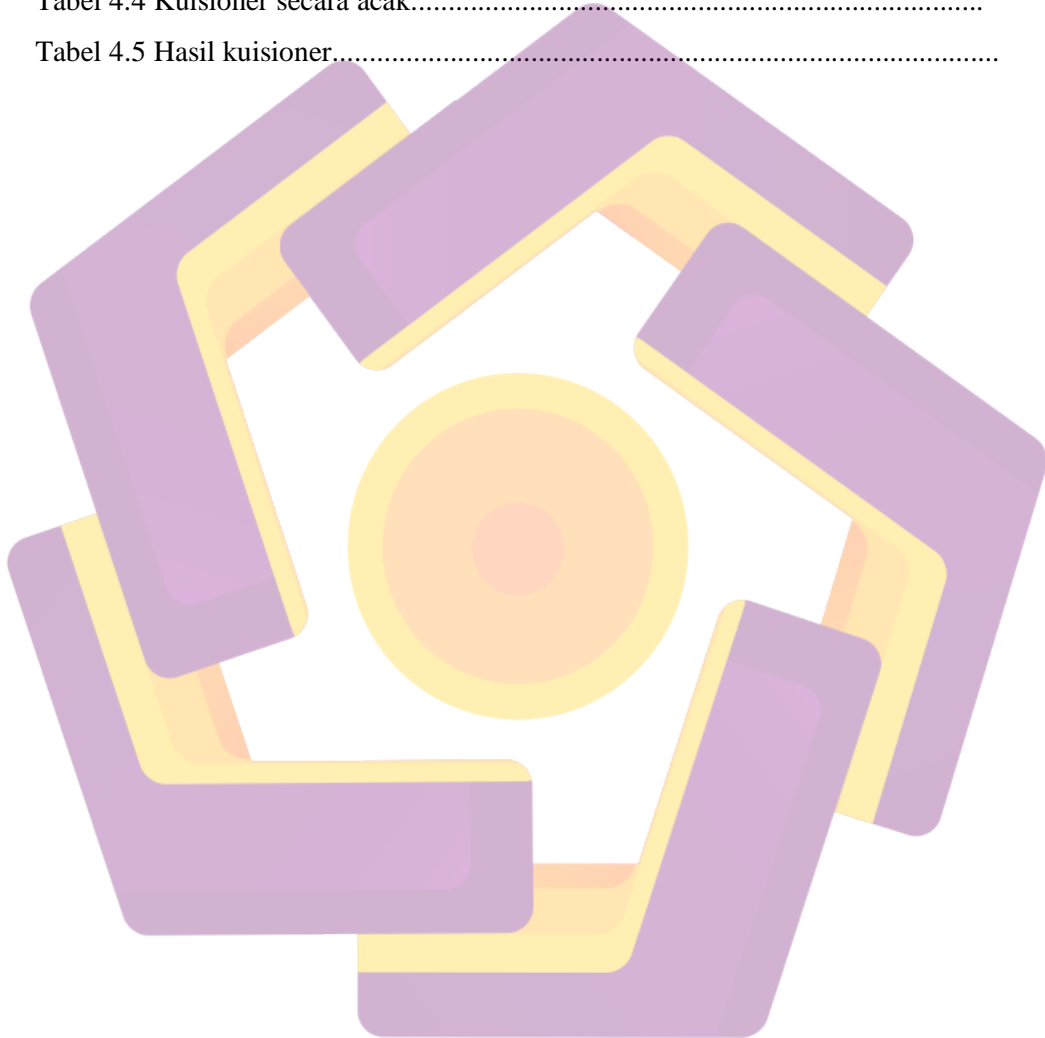
2.2.2. Elemen Khas RPG.....	18
2.2.3. Kategori- Kategori RPG	20
2.3 Perkenalan PRG Maker Vx.....	21
2.3.1. StandardToolbar.....	22
2.3.2. Map Tolbar.....	28
2.3.3. Map Editor.....	28
2.4 Tahap Pembuatan Game.....	28
2.4.1 Genre Game.....	29
2.4.2 Tool	30
2.4.3 Gameplay.....	30
2.4.4 Grafis.....	30
2.4.5 Suara.....	30
2.4.6 Timeline.....	31
2.4.7 Pembuatan.....	31
2.4.8 Publishing.....	31
2.5 Kecerdasan Buatan.....	31
2.5.1 Turing Test-Metode Pengujian Kecerdasan.....	31
2.5.2 Pemrosesan Simbolik.....	32
2.5.3 Heuristic.....	32
2.5.4 Penarikan Kesimpulan.....	32
2.5.5 Pencocokan Pola.....	32
2.6 Elemen Game.....	33
2.7 Elemen Multimedia.....	38
2.8 Delapan Aturan Emas Merancang User Interface.....	39

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	41
3.1. Analisis.....	41
2.2. Analisis Kebutuhan.....	42
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	42
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	42
3.3. Perancangan Game.....	44

3.3.1 Ide Cerita.....	44
3.3.2 Tema Game.....	44
3.3.3 Alur Cerita Game.....	44
3.4. Perancang Karakter dan Map	47
3.4.1 Interface Karakter Game	47
3.4.2 Interface Desa-desa	49
3.4.3 Rancangan Interface.....	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1. Implementasi Game.....	54
4.1.1 Pembuatan Naskah Cerita.....	55
4.1.2 Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill, Status, dan Class	55
4.2 Pembahasan Game Petualangan Dolphina.....	67
4.2.1. Karakter yang ada dalam permainan.....	67
4.2.2. Membuat Map petualangan Dolphina.....	69
4.2.3. Tampilan Game.....	70
4.3. Make Exe.....	80
4.4. Menginstal game.....	80
4.5. Uji Coba Pemakai.....	81
BAB V PENUTUP.....	86
5.1. Kesimpulan.....	86
5.2. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Karakter dalam permainan.....	67
Tabel 4.2 Sinopsis awal Peermainan.....	70
Tabel 4.3 Pengetesan Black Box Testing.....	81
Tabel 4.4 Kuisisioner secara acak.....	82
Tabel 4.5 Hasil kuisisioner.....	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game.....	15
Gambar 2.2 Toolbar pada RPG Maker Vx Ace.....	22
Gambar 2.3 Tampilan New Project.....	24
Gambar 2.4 Passage Setting pada Tile Map.....	24
Gambar 2.5 Tile Map dan browser peta.....	25
Gambar 2.6 Tampilan Window Database pada RPG Maker Vx Ace.....	26
Gambar 2.7 Tampilan Window Resource Manager	26
Gambar 2.8 Tampilan Window Script Editor	27
Gambar 2.9 Tampilan Window Sound Test.....	27
Gambar 2.10 Map Editor.....	28
Gambar 3.1 Flowchart cerita 1.....	45
Gambar 3.2 Flowchart cerita 2.....	46
Gambar 3.3 Flowchart cerita 3.....	46
Gambar 3.4 Flowchart cerita 4.....	47
Gambar 3.5 Flowchart cerita 5.....	47
Gambar 3.6 Karakter Dolphina.....	48
Gambar 3.7 Karakter Anak Buah Profesor.....	48
Gambar 3.8 Karakt Profesor.....	49
Gambar 3.9 Map Desa Dolphina.....	50
Gambar 3.10 Map Desa Pertama.....	50
Gambar 3.11 Map Desa Kedua.....	51
Gambar 3.12 Map Rumah Dolphina.....	52
Gambar 3.13 Map Hutan 1.....	52
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Utama.....	53
Gambar 4.1 Window yang muncul memilih New Project.....	54
Gambar 4.2 Posisi Change Maximum.....	55
Gambar 4.3 Senjata Baru yang diedit.....	56
Gambar 4.4 Parameter Senjata baru yang akan diedit.....	56
Gambar 4.5 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	57

Gambar 4.6 Posisi Change Maximum.....	57
Gambar 4.7 Armor baru yang di edit.....	58
Gambar 4.8 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	58
Gambar 4.9 Posisi Change Maximum.....	59
Gambar 4.10 Item baru yang diedit.....	59
Gambar 4.11 Bagian Harga Pembelian sampai Animasi dari Item.....	60
Gambar 4.12 Bagian Parameter dari Item.....	60
Gambar 4.13 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	61
Gambar 4.14 Posisi Change Maximum.....	61
Gambar 4.15 Jumlah MP Cost dan Besar Hit Ratio.....	62
Gambar 4.16 Kalimat yang akan muncul saat menggunakan jurus.....	62
Gambar 4.17 Posisi Change Maximum.....	62
Gambar 4.18 Status baru yang diedit.....	63
Gambar 4.19 Parameter dari Status.....	63
Gambar 4.20 Kalimat yang muncul saat syarat terpenuhi.....	64
Gambar 4.21 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	64
Gambar 4.22 Posisi Change Maximum.....	65
Gambar 4.23 Pembuatan Class Baru dan Pengaktifan Senjata dan Armor.....	65
Gambar 4.24 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	66
Gambar 4.25 Tempat mengatur jurus yang bisa diaktifkan.....	66
Gambar 4.26 membuat project game Dolphina.....	67
Gambar 4.27 membuat map baru.....	69
Gambar 4.28 mendesain map baru.....	69
Gambar 4.29 Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 4.30 event didalam sinopsis.....	71
Gambar 4.31 rumah Dolphina.....	71
Gambar 4.32 Dolphina masuk ke desa dolphina.....	72
Gambar 4.33 denah INN.....	72
Gambar 4.34 percakapan dengan simon.....	73
Gambar 4.35 pertokoan.....	74
Gambar 4.36 percakapan dengan salah satu warga.....	75

Gambar 4.37 mencari informasi keberadaan Profesor.....	76
Gambar 4.38 Dolphina berbelanja.....	77
Gambar 4.39 Percakapan dengan anak buah profesor.....	78
Gambar 4.40 Dolphina melawan Profesor.....	79



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan pesatnya di zaman sekarang ini. Penggunaan teknologi dapat ditemukan pada hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang hiburan adalah salah satu seperti game. Bersamaan dengan itu sumber daya manusia ikut berkembang menyesuaikan perkembangan teknologi. Saat ini ada banyak software pembuat game, salah satunya adalah RPG Maker VX. Banyak generasi muda ikut dalam pembuatan game untuk menciptakan game impian mereka.

Dalam pembuatan game "Petualangan Dolphina", ini mengangkat cerita petualangan Dolphina seorang gadis yang memenuhi permintaan ayahnya untuk menyelamatkan desa yang terkena polusi yang di akibatkan oleh penelitian profesor. Jenis ini game RPG yang dimainkan oleh satu pemain dan ditampilkan untuk segala usia. Game ini memiliki sistem permainan dan tingkat yang berbeda. Pemain diminta untuk mengumpulkan semua item yang diperlukan untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi.

Pada skripsi ini, penulis ingin menunjukkan bahwa dalam membuat game yang khususnya dalam hal ini adalah game RPG dengan menggunakan RPG Maker VX akan bisa dilakukan dengan mudah. Penulis juga mengharapkan perkembangan pembuatan game di Indonesia bisa meningkat tidak kalah oleh game buatan luar negeri.

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

ABSTRACT

The development of information technology developing rapidly nowadays. The use of technology can be found in almost every aspect of human life, including in the field of entertainment is one such game. Along with the human resources involved developing tailor technological developments. Currently there are many software game maker, one of which is the RPG Maker VX. Many young people participated in the making of the game to create their dream games.

In making Dolphina Adventure game, is a story of adventure Dolphina a girl who meets her father's request to save the villages affected by the pollution that causes research professor. This type of RPG game that is played by one player and displayed for all ages. This game has a game system and a different level. Players are asked to collect all the items needed to reach a higher level.

In this paper, the author wants to show that in making the game, especially in this case is a RPG game with RPG Maker VX uses will be done easily. The author also expects the development of game development in Indonesia can not be defeated by increased foreign-made games.

Keyword: *Multimadia, Game, RPG Maker VX*

