

**PEMBUATAN GAME “THE HOLY JOURNEY OF OZIL”
DENGAN MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Dhani Fadlullah

11.11.4705

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN GAME “THE HOLY JOURNEY OF OZIL”
DENGAN MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ahmad Dhani Fadlullah

11.11.4705

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

PEMBUATAN GAME "THE HOLY JOURNEY OF OZIL"
DENGAN MENGGUNAKAN RPG MAKER VX
SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME "THE HOLY JOURNEY OF OZIL"
DENGAN MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang disusun oleh

Ahmad Dhani Fadlullah

11.11.4705

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 April 2014

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME “THE HOLY JOURNEY OF OZIL”
DENGAN MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang disusun oleh

Ahmad Dhani Fadlullah

11.11.4705

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2014

Susunan Dewan Penguji

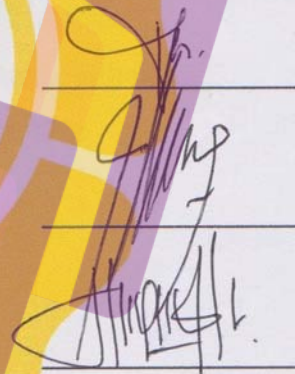
Nama Penguji

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

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Hartatik, M.Cs
NIK. 1903000017

Tanda Tangan



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

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 3 Desember 2014

Meterai
Rp. 6.000

Ahmad Dhani Fadlullah
NIM. 11.11.4705

MOTTO

*Ibadah akan sia-sia apabila tanpa tahu ilmunya
Dunia ini hina kecuali bagi tiga golongan orang memberi ilmu, mencari ilmu
dan, yang meminta ampun pada Tuhannya
Satu orang berilmu yang dapat dimanfaatkan ilmunya lebih utama dari tujuh
puluh ribu orang yang ahli ibadah
Menuntut ilmu adalah taqwa
Menyampaikan ilmu adalah ibadah
Mengulang-ulang ilmu adalah dzikir
Dan mencari ilmu adalah jihad
Belajar itu seperti perahu melawan arus
Kalu tidak maju berarti mundur
Ilmu adalah hewan liar yang hanya bisa diikat dengan menuliskannya
Mencari ilmu adalah wahyu pertama yang diturunkan kepada kita yaitu dengan
perintah "Bacalah"*

PERSEMBAHAN

Penulisan Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahNya.
2. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan do'a dan mendukung setiap usaha yang dilakukan, untuk Adik – adikku, Dara Nur Fadhilah dan Ahmad Dicky Ghozali yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada Kedua Amak dan Abak, lalu Pa Bet, Pa Cuik, Pa, Mpuh, Ante Wit, Uncu, Mama Padang, Ibu Padang, One, Ibu, Kaklah, Etek sebagai Paman dan Bibi penulis yang selalu memberikan do'a dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada semua sepupu yang turut memberikan do'a dan semangat yaitu Uda Yayad, Uda Fauzan, Uda Fauzen, Uni Puji, Uni Nana, Uni Jijah, Fajar, Ayu, Syifa, Anisa, Alodia, Hari, Agif, Fadhlan, Hafizah, Yazid, Zhira, Taqi, Azka, Hazqi, Dzikran, Husein.
5. Kepada Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada Seluruh Sahabat dari kelas 11 S1 TI 02 yang telah menemani dalam perjalanan perkuliahan ini.
7. Kepada sahabat Nol 2 Pemberontak Andri Fajaryanto, Aditya Wicaksono, Agung Irfan Asyari, Robiyanto, Yudi Ardiansyah, Rifda Faticha, Agus Heri Wibowo, Ayu Dyah Utami, Muhammad Dwi Nugroho, Achmad Zanik, Gilang Muharram dan Nurina Jatningsih yang telah menemani dalam susah maupun senang.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pembuatan Game “The Holy Journey Of Ozil” Dengan Menggunakan RPG Maker VX.

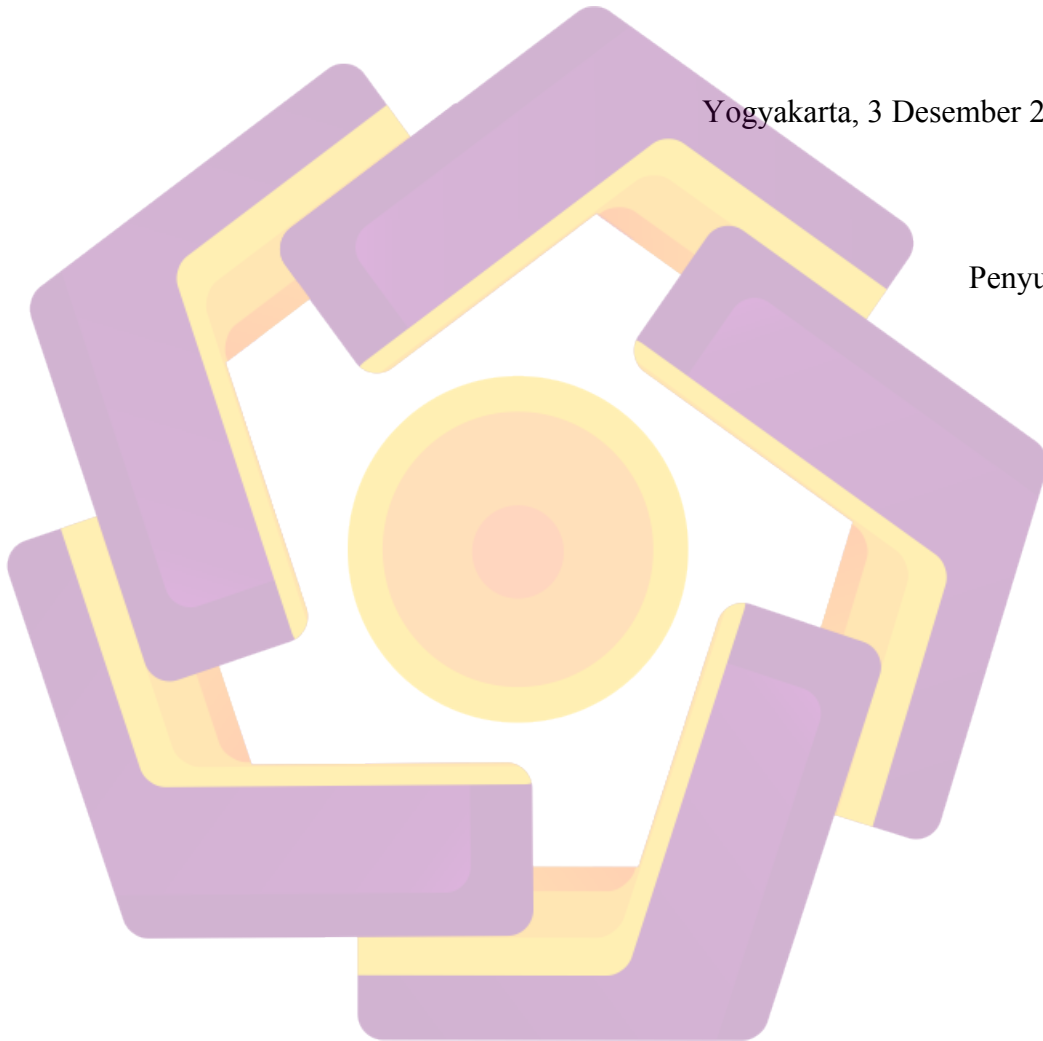
Dalam penyusunan Skripsi ini banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik dari bantuan moril, bimbingan ilmu pengetahuan maupun dorongan semangat. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, 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. Mama dan Papa atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan anaknya sampai pada saat ini.
6. Teman-teman 11 S1 TI 02 yang telah menjadi teman seperjuangan selama ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan semua.

Dalam penyusunan Skripsi ini kami menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Kami berharap semoga Skripsi ini memberikan manfaat bagi yang para pembacanya. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan senang hati.

Yogyakarta, 3 Desember 2014

Penyusun

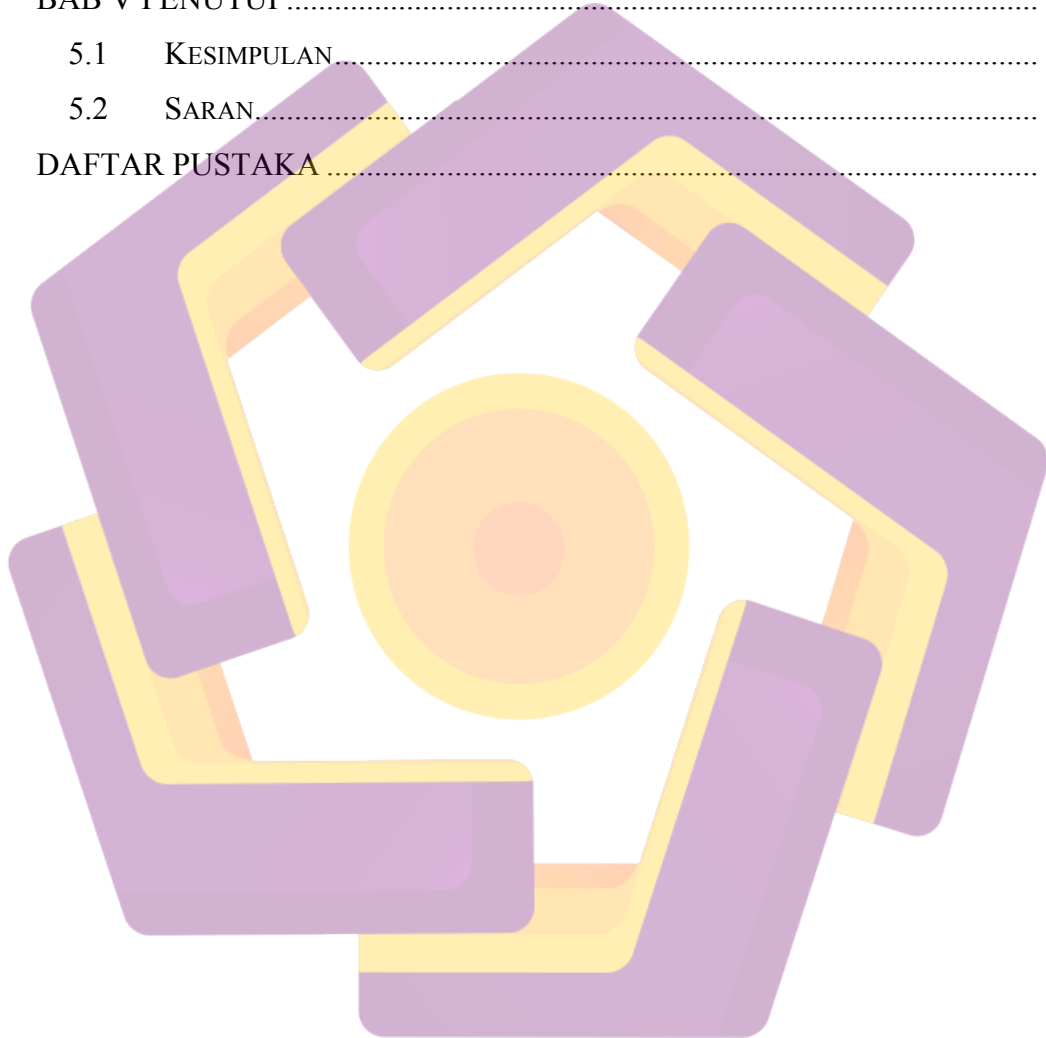


DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XVIII
ABSTRACT.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KONSEP DASAR GAME.....	7
2.1.1 Pengertian Game.....	7
2.1.2 Sejarah Game.....	7
2.1.3 Genre Game.....	11
2.2 ELEMEN POKOK GAME.....	15
2.3 PENGERTIAN RPG.....	19
2.3.1 Elemen Khas RPG.....	19
2.3.1 Kategori-Kategori RPG.....	24

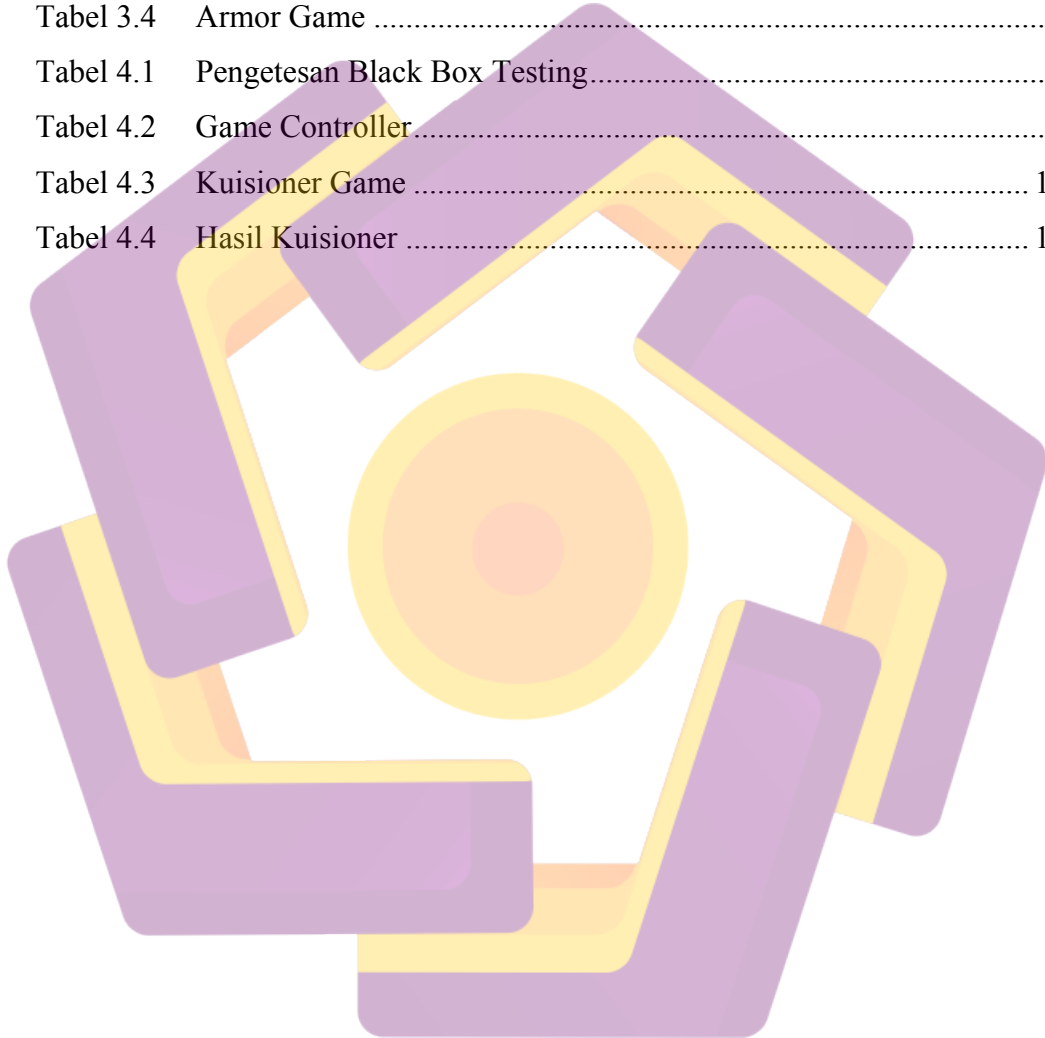
2.4	PEMBUATAN GAME.....	25
2.5	PERKENALAN RPG MAKER VX.....	27
	2.5.1 Standard Toolbar.....	29
	2.5.2 Map Toolbar.....	34
	2.5.3 Map Editor.....	35
2.6	PERANGKAT LUNAK PENDUKUNG.....	36
	2.6.1 Adobe PhotoShop CS3.....	36
	2.6.2 Faceset Generator.....	36
BAB III METODE PENELITIAN		38
3.1	GAMBARAN UMUM.....	38
3.2	ANALISIS.....	39
	3.2.1 Analisi SWOT.....	39
	3.2.2 Analisi Kebutuhan Sistem.....	40
	3.2.3 Analisi Kelayakan.....	41
3.3	PERANCANGAN	42
	3.3.1 Menentukan Genre.....	42
	3.3.2 Latar Belakang Cerita.....	42
	3.3.3 Menentukan Tool.....	43
	3.3.4 Gameplay.....	44
	3.3.5 Perancangan Karakter.....	45
	3.3.6 Map.....	46
	3.3.7 Item.....	51
	3.3.8 Senjata.....	52
	3.3.9 Armor.....	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		55
4.1	IMPLEMENTASI.....	55
	4.1.1 Uji Coba Sistem.....	55
	4.1.2 Manual Program.....	55
	4.1.3 Manual Instalasi.....	55
	4.1.4 Pemeliharaan Sistem.....	55

4.2	PEMBAHASAN	61
4.2.1	Pembahasan Listing Program.....	61
4.2.2	Pembahasan Basis Data.	114
4.2.3	Pembahasan Interface.....	115
4.2.4	Pembahasan Hasil Response Pengguna.....	127
BAB V PENUTUP.....		130
5.1	KESIMPULAN.....	130
5.2	SARAN.....	130
DAFTAR PUSTAKA		132



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Karakter Game	45
Tabel 3.2	Item Game.....	52
Tabel 3.3	Weapon Game.....	52
Tabel 3.4	Armor Game	54
Tabel 4.1	Pengetesan Black Box Testing.....	55
Tabel 4.2	Game Controller.....	59
Tabel 4.3	Kuisisioner Game	128
Tabel 4.4	Hasil Kuisisioner	129



DAFTAR GAMBAR

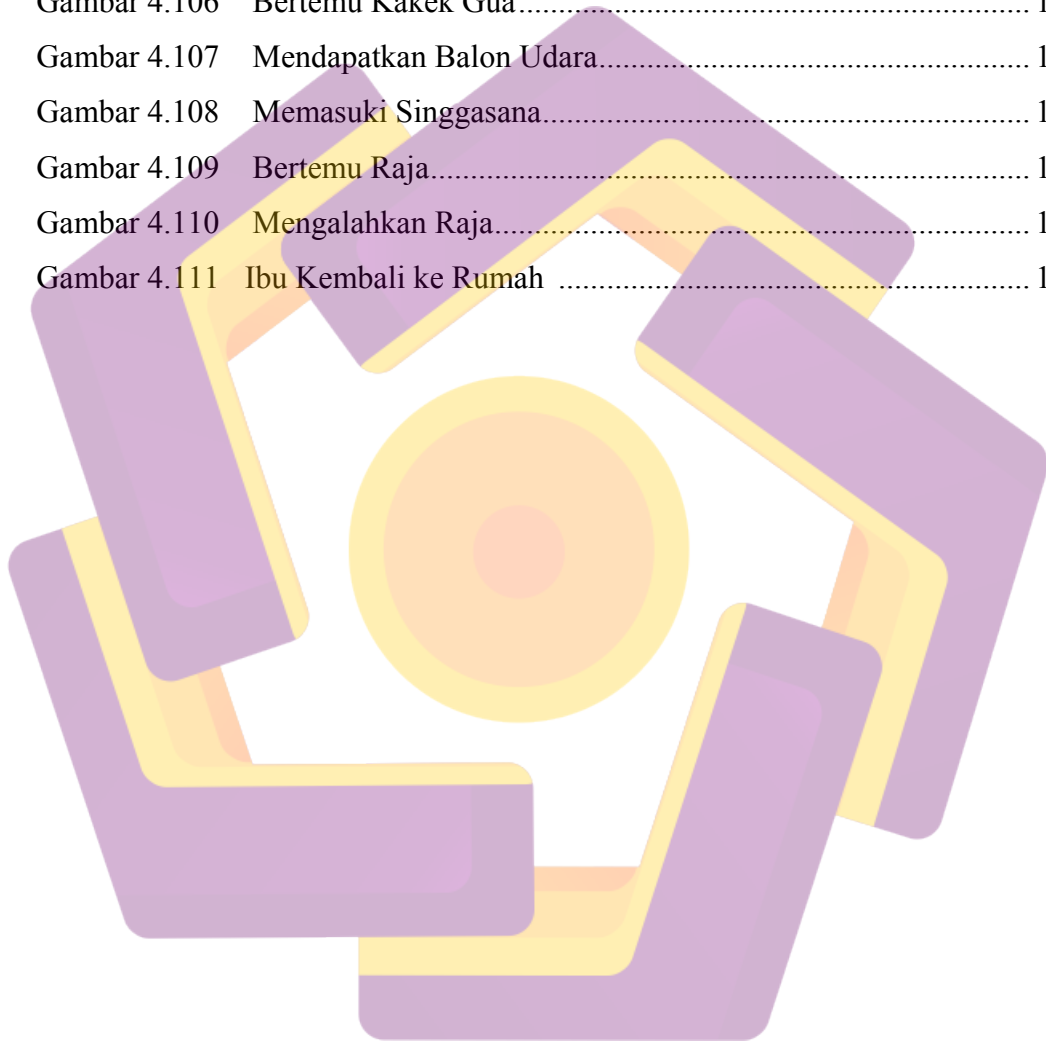
Gambar 2.1	Logo RPG Maker VX	28
Gambar 2.2	New Project di RPG Maker VX.....	28
Gambar 2.3	Tampilan Awal RPG Maker VX.....	29
Gambar 2.4	Toolbar pada RPG Maker VX.....	29
Gambar 2.5	Actors Setting pada Database	31
Gambar 2.6	Resource Manager.....	32
Gambar 2.7	Script Editor	33
Gambar 2.8	Sound Test.....	33
Gambar 2.9	Passage Setting.....	34
Gambar 2.10	Browser Peta	35
Gambar 2.11	Map Editor pada RPG Maker VX.....	35
Gambar 2.12	Adobe Photoshop	36
Gambar 2.13	Facaset Generator.....	37
Gambar 3.1	Rancangan Tampilan Utama	44
Gambar 3.2	Desain Dalam Rumah Ozil	47
Gambar 3.3	Desain Desa Nabula	48
Gambar 3.4	Desain Gurun	48
Gambar 3.5	Desain Gua.....	49
Gambar 3.6	Desain Luar Singgasana.....	50
Gambar 3.7	Desain Dalam Singgasana.....	50
Gambar 3.8	Desain Pelabuhan Emirates.....	51
Gambar 4.1	Manual Instalasi Game	60
Gambar 4.2	New Project RPG Maker VX.....	62
Gambar 4.3	Database pada Toolbar.....	63
Gambar 4.4	Posisi Change Maximum Weapon.....	63
Gambar 4.5	Change Maximum Menambah Senjata Baru	64
Gambar 4.6	Tampilan Awal Pembuatan Senjata	64
Gambar 4.7	Senjata yang Baru di Buat.....	65
Gambar 4.8	Elemen dan Status yang Bisa di Pilih	65

Gambar 4.9	Senjata Baru yang Selesai di Buat	66
Gambar 4.10	Posisis Change Maximum Armor	66
Gambar 4.11	Change Maximum Menambah Armor Baru	67
Gambar 4.12	Tampilan Awal Pembuatan Armor	67
Gambar 4.13	Armor Baru Selesai	68
Gambar 4.14	Posisi Change Maximum Item	69
Gambar 4.15	Change Maximum Menambah Item Baru.....	69
Gambar 4.16	Tampilan Pertama Item di Buat	70
Gambar 4.17	Item Baru Selesai di Buat.....	71
Gambar 4.18	Posisi Change Maximum Skill.....	72
Gambar 4.19	Change Maximum Menambah Skill Baru.....	72
Gambar 4.20	Tampilan Pertama Skill di Buat	72
Gambar 4.21	Skill Baru	74
Gambar 4.22	Tampilan Classes pada Database	75
Gambar 4.23	Position pada Classes	75
Gambar 4.24	Equippable Weapons dan Equippable Armors pada Classes.....	76
Gambar 4.25	Elements Efficiency dan State Efficiency pada Classes	77
Gambar 4.26	Skill to Learn pada Classes	77
Gambar 4.27	Facaset Generator.....	79
Gambar 4.28	Export Face di Resource Manager	80
Gambar 4.29	Membuka Gambar Face pada Photoshop	81
Gambar 4.30	Menghapus Gambar untuk Karakter Baru	81
Gambar 4.31	Face Baru yang Baru	82
Gambar 4.32	Import Face pada Resource Manager.....	82
Gambar 4.33	Tampilan Actors pada Database.....	83
Gambar 4.34	Change Maximum Actors	83
Gambar 4.35	Space untuk Actor Baru	84
Gambar 4.36	Actor Baru dengan Face Graphic	84
Gambar 4.37	Spite Karakter	85
Gambar 4.38	Actor Baru dengan Spite	86

Gambar 4.39	Membuka Map Properties pada RPG Maker VX	87
Gambar 4.40	Map Properties	87
Gambar 4.41	Menambahkan BGM.....	88
Gambar 4.42	Map Properties Rumah.....	88
Gambar 4.43	Map Mode	89
Gambar 4.44	Tileset A.....	89
Gambar 4.45	Rumah pada Game	90
Gambar 4.46	Database di RPG Maker VX.....	90
Gambar 4.47	Tab Enemies RPG Maker VX.....	91
Gambar 4.48	Change Maximum Enemies	91
Gambar 4.49	Penambahan Jumlah Enemies	92
Gambar 4.50	Tempat Enemies Baru	92
Gambar 4.51	Elements Efficiency dan States Efficiency Enemies	94
Gambar 4.52	Drop Items Enemies	94
Gambar 4.53	Musuh Baru Selesai Dibuat.....	95
Gambar 4.54	Database	95
Gambar 4.55	Tampilan Awal Troops	96
Gambar 4.56	Change Maximum Troops	96
Gambar 4.57	Tambahkan Jumlah Troops.....	97
Gambar 4.58	Troops Baru Mendapat Tempat	97
Gambar 4.59	Atur Posisi dan Nama Troops	98
Gambar 4.60	Membuka Map Properties	98
Gambar 4.61	Map Properties	99
Gambar 4.62	Menambahkan Troops di Map	100
Gambar 4.63	Troops Berhasil Dimunculkan	100
Gambar 4.64	Mode Event RPG Maker VX.....	101
Gambar 4.65	New Events di Rumah.....	101
Gambar 4.66	Ubah Trigger	102
Gambar 4.67	Event Commands	102
Gambar 4.68	Show Text	103
Gambar 4.69	Event Command Tab 2	103

Gambar 4.70	Set Move Route.....	104
Gambar 4.71	Show Text Ozil	104
Gambar 4.72	Music Effect.....	105
Gambar 4.73	Percakapan Verma	105
Gambar 4.74	Control Switch pada Event Commands	106
Gambar 4.75	Control Switch	106
Gambar 4.76	Input Control Switch.....	107
Gambar 4.77	Control Self Switch.....	107
Gambar 4.78	Event Tab 1	108
Gambar 4.79	Tandai Self Switch Page 2	108
Gambar 4.80	Script Editor	109
Gambar 4.81	SBS Script.....	110
Gambar 4.82	ATB Script.....	111
Gambar 4.83	Basic battle model (default)	111
Gambar 4.84	Battle system “The Holy Journey of Ozil”	112
Gambar 4.85	System Database	113
Gambar 4.86	Compres Game Data	114
Gambar 4.87	Pilih Folder Tujuan Compress	114
Gambar 4.88	Resource Manager.....	115
Gambar 4.89	Halaman Utama Game.....	116
Gambar 4.90	Tampilan Load State	116
Gambar 4.91	Tampilan Save State.....	117
Gambar 4.92	Menu Item.....	117
Gambar 4.93	Menu Equipment.....	118
Gambar 4.94	Menu Status.....	118
Gambar 4.95	Tampilan Battle Mode Game	119
Gambar 4.96	Tampilan Game Over.....	119
Gambar 4.97	Ozil Bertemu adik	120
Gambar 4.98	Bertemu Kapten	120
Gambar 4.99	Mengambil Kunci Perahu	121
Gambar 4.100	Memberi Kunci	121

Gambar 4.101	Merekrut Teman	122
Gambar 4.102	Membeli Senjata	122
Gambar 4.103	Mendapatkan Perahu.....	123
Gambar 4.104	Tiba di Gurun.....	123
Gambar 4.105	Tiba di Gua.....	124
Gambar 4.106	Bertemu Kakek Gua.....	124
Gambar 4.107	Mendapatkan Balon Udara.....	125
Gambar 4.108	Memasuki Singgasana.....	125
Gambar 4.109	Bertemu Raja.....	126
Gambar 4.110	Mengalahkan Raja.....	126
Gambar 4.111	Ibu Kembali ke Rumah	127



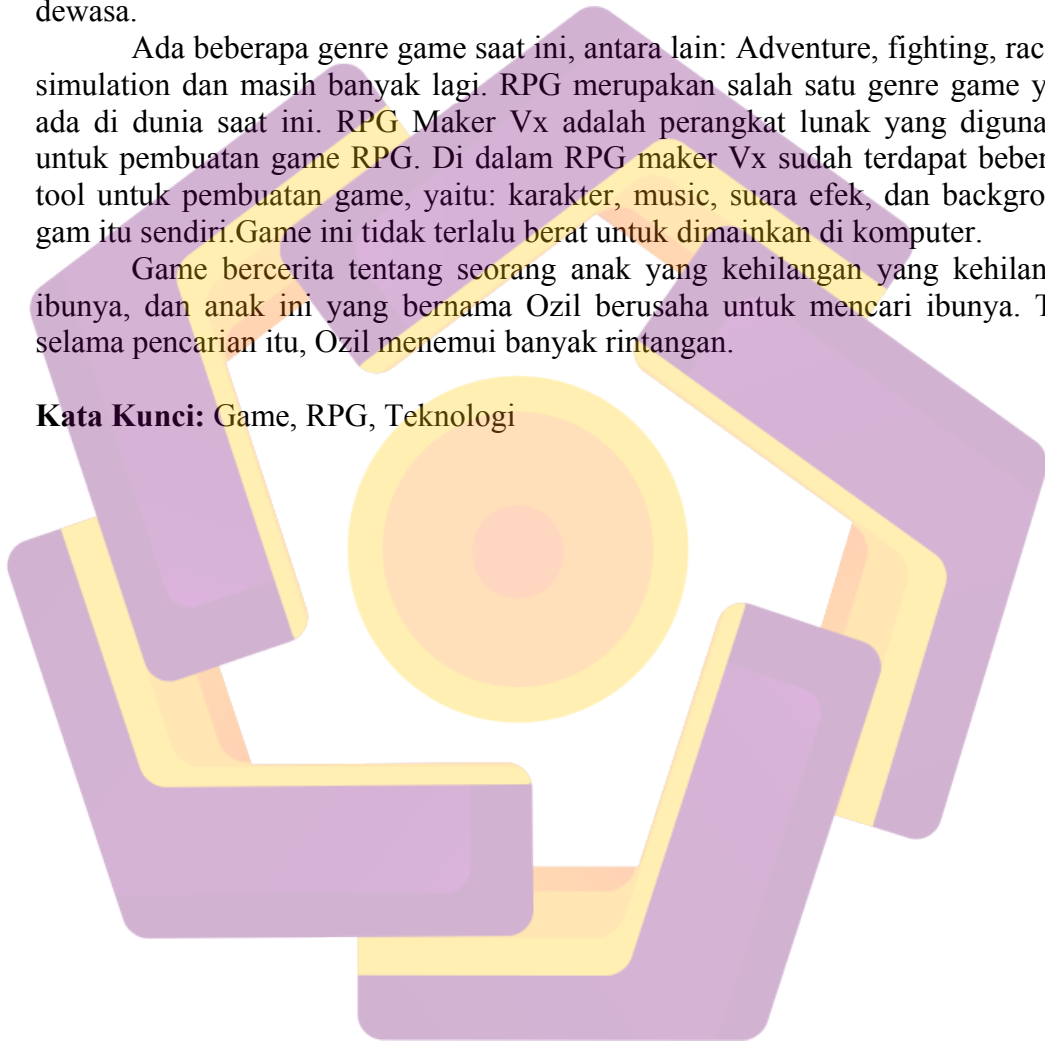
INTISARI

Semakin pesat teknologi berkembang semakin pesat pula perkembangan game, karena game sangat berkaitan erat dengan teknologi. Ada beberapa platform game mulai dari Desktop atau PC, berbasis web hingga sampai yang sangat banyak saat ini yaitu smartphone. Game kini sudah menjadi industri yang sangat menjanjikan karena peminatnya banyak mulai dari anak kecil hingga ke dewasa.

Ada beberapa genre game saat ini, antara lain: Adventure, fighting, racing, simulation dan masih banyak lagi. RPG merupakan salah satu genre game yang ada di dunia saat ini. RPG Maker Vx adalah perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan game RPG. Di dalam RPG maker Vx sudah terdapat beberapa tool untuk pembuatan game, yaitu: karakter, music, suara efek, dan background gam itu sendiri. Game ini tidak terlalu berat untuk dimainkan di komputer.

Game bercerita tentang seorang anak yang kehilangan yang kehilangan ibunya, dan anak ini yang bernama Ozil berusaha untuk mencari ibunya. Tapi selama pencarian itu, Ozil menemui banyak rintangan.

Kata Kunci: Game, RPG, Teknologi



ABSTRACT

The rapid technological developments are growing ever game , because the game is very closely related to technology. There are some platform game from Desktop or PC , web-based to get very much at this time that is smartphone. Game has now become a very promising industry for many fans ranging from young children to adults .

There are several genres of games today, including: Adventure , fighting , racing , simulation and more. RPG genre is one of the games available in the world today. RPG Maker VX is software that is used to manufacture the RPG game . In RPG Maker VX is there some tool for making games , they are: characters , music , sound effects , and background sendiri. Game glue is not too heavy to be played on the computer.

Game talks about the loss of a child who lost his mother , and the child is named Ozil trying to find his mother. But the search, Ozil found a lot of resistance.

Keyword: *Game, RPG, Technology*

