

**Perancangan Game RPG "Musician : Road to Legend"  
Dengan Menggunakan FlashDevelop dan Flixel**

**SKRIPSI**



disusun oleh:

**Dwi Harry Nur Helmei**

**06.11.1268**

Kepada

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME RPG "MUSICIAN : ROAD TO LEGEND"  
DENGAN MENGGUNAKAN FLASHDEVELOP DAN FLIXEL**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Harry Nur Helmei**

**06.11.1268**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Februari 2014

**Dosen Pembimbing**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME RPG "MUSICIAN : ROAD TO LEGEND"  
DENGAN MENGGUNAKAN FLASHDEVELOP DAN FLIXEL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Harry Nur Helmei**

**06.11.1268**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.**

**NIK. 190302047**

**Krisnawati, S.Si, MT.**

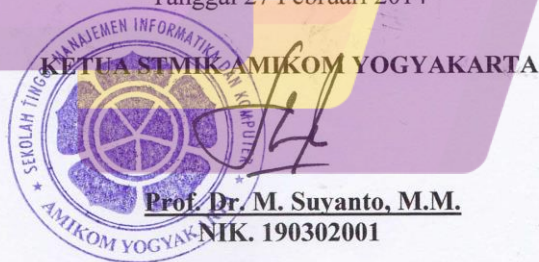
**NIK. 190302038**

**Yuli Astuti, M.Kom.**

**NIK. 190302146**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Februari 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 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.

Yogyakarta, 10 Februari 2014

Dwi Harry Nur Helmei

06.11.1268

## **MOTTO**

*Masih ada harapan selama kita masih bernafas*

*Selalu ada jalan selagi kita masih berlari*

*Berjalanpun boleh...*

*Jangan berhenti...*

*Jangan menyerah*

*Manusia itu tidak boleh menyerah*

*Jangan meragukan Allah SWT*

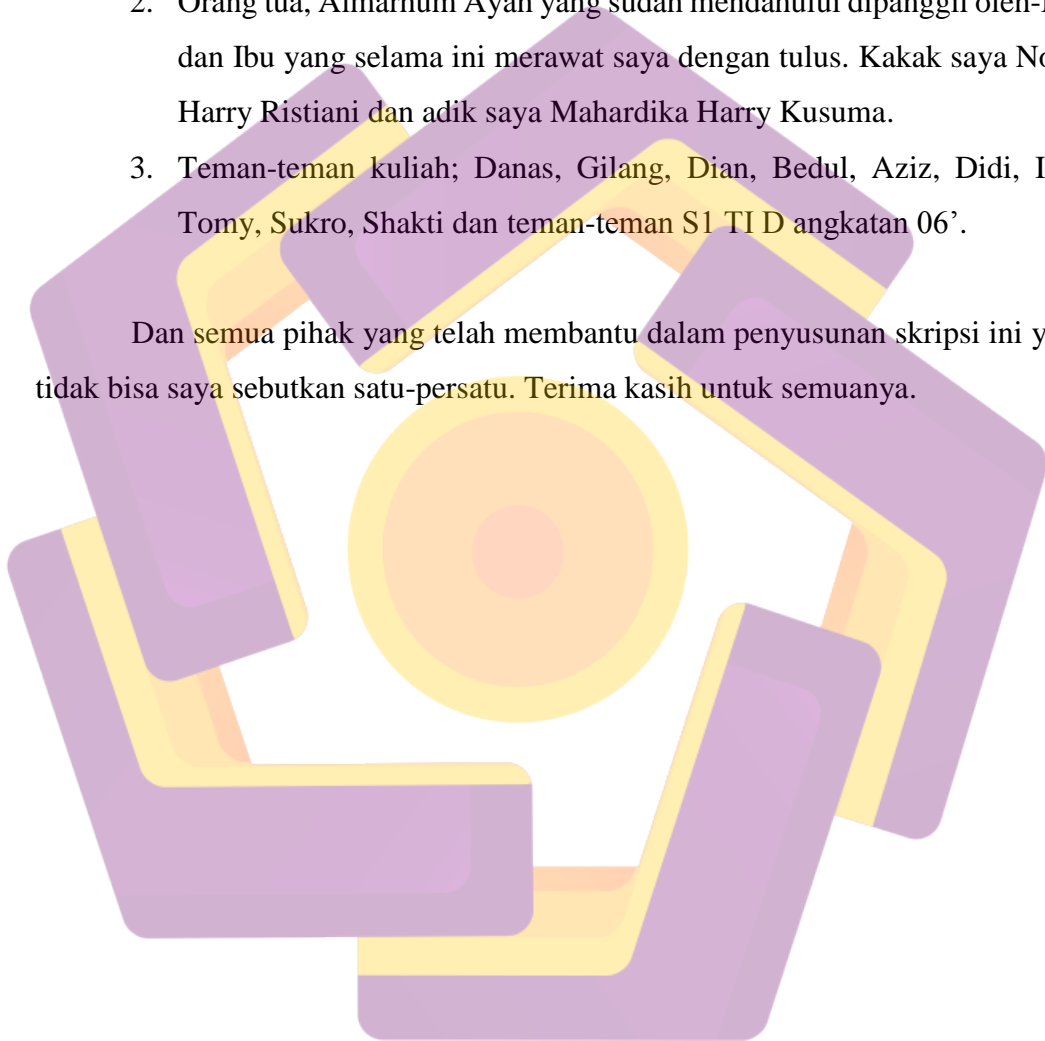


## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk semua yang telah membantu dalam proses penyusunannya, yaitu :

1. Allah SWT atas segala limpahan rahmatnya.
2. Orang tua, Almarhum Ayah yang sudah mendahului dipanggil oleh-Nya dan Ibu yang selama ini merawat saya dengan tulus. Kakak saya Novia Harry Ristiani dan adik saya Mahardika Harry Kusuma.
3. Teman-teman kuliah; Danas, Gilang, Dian, Bedul, Aziz, Didi, Itok, Tomy, Sukro, Shakti dan teman-teman S1 TI D angkatan 06'.

Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Terima kasih untuk semuanya.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan Judul: "Perancangan Game RPG "Musician : Road to Legend" Dengan Menggunakan FlashDevelop dan Flixel yang merupakan salah satu persyaratan kelulusan Strata-1 Teknik Informatika di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kririk dan saran dari pembaca yang bersifat membangun. Sehingga sripsi ini lebih baik dan bermanfaat bagi penulis dan berbagai pihak yang membutuhkan.

Dengan terselesainya skripsi ini, tak lupa penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- 1.) Bapak Prof. Drs. M.Suyanto, MM selaku ketua STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
- 2.) Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan do'a kepada Allah SWT, semoga amal baik mereka mendapatkan balasan dari-Nya, Amien.

Yogyakarta, 10 Februari 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	.....	<i>i</i>
HALAMAN PERSETUJUAN	.....	<i>ii</i>
HALAMAN PENGESAHAN	.....	<i>iii</i>
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	.....	<i>iv</i>
MOTTO	.....	<i>v</i>
PERSEMBAHAN	.....	<i>vi</i>
KATA PENGANTAR	.....	<i>vii</i>
DAFTAR ISI	.....	<i>viii</i>
DAFTAR TABEL	.....	<i>xii</i>
DAFTAR GAMBAR	.....	<i>xiii</i>
INTISARI	.....	<i>xv</i>
ABSTRACT	.....	<i>xvi</i>
BAB I. PENDAHULUAN	.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	.....	1
1.2 Rumusan Masalah	.....	2
1.3 Batasan Masalah	.....	2

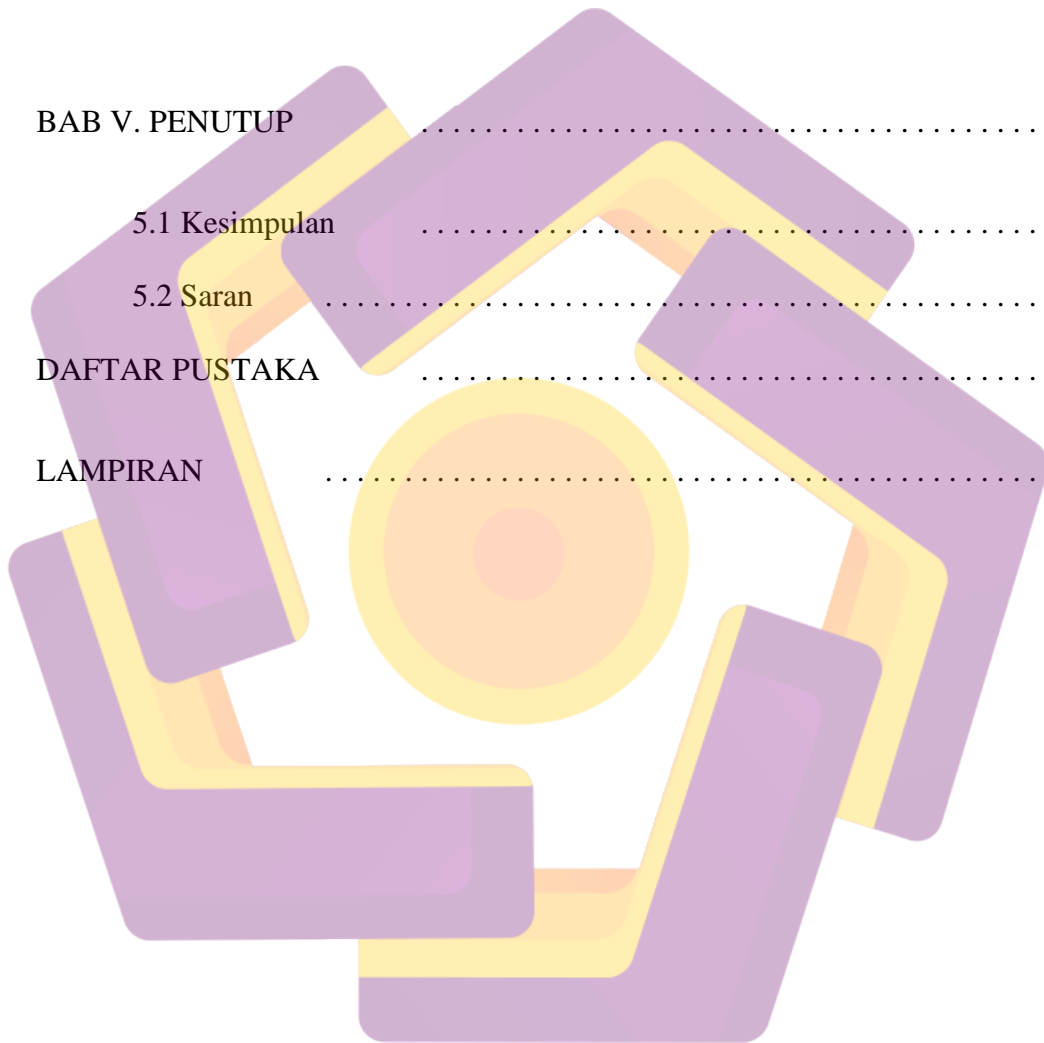


1.4 Tujuan dan Manfaat	.....	3
1.5 Metode Penelitian	.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	.....	4
1.7 Rencana Kegiatan	.....	5
<b>BAB II. DASAR TEORI</b>	.....	6
2.1 Definisi <i>Game</i>	.....	6
2.2 <i>Genre Game</i>	.....	6
2.3 Proses Pembuatan <i>Game</i>	.....	11
2.4 Pengujian <i>Game</i>	.....	13
2.5 <i>Software Yang Digunakan</i>	.....	14
2.5.1 FlashDevelop	.....	14
2.5.2 Flixel	.....	16
<b>BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>	.....	18
3.1 Analisis	.....	18
3.1.1 Analisis Kelayakan	.....	18
3.1.1.1 Faktor Teknologi	.....	18
3.1.1.2 Faktor Ekonomi	.....	18
3.1.1.3 Faktor Operasional	.....	18
3.1.1.4 Faktor Hukum	.....	19
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	.....	19
3.1.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> )	.....	19
3.1.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> )	.....	19
3.1.4.3 Kebutuhan Informasi Brainware	.....	19

3.2 Perancangan Game	20
3.2.1 Konsep Permainan	20
3.2.2 Latar Belakang Cerita	21
3.2.3 Rincian Game	21
3.3 Perancangan Program	25
3.3.1 Alur Program	25
3.3.2 Flowchart Program	26
3.4 Perancangan Antarmuka	27
3.4.1 Perancangan Antarmuka TitleScreen	27
3.4.2 Perancangan Antarmuka Menu Utama	27
3.4.3 Perancangan Antarmuka Game	28
3.4.4 Perancangan Antarmuka Dialog	28
3.4.5 Perancangan Antarmuka Inventory	29
3.4.6 Perancangan Antarmuka Pause Game Menu	29
<b>BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b>	<b>30</b>
4.1 Implementasi	30
4.1.1 Struktur Direktori	30
4.1.2 Persiapan Asset Game	31
4.1.3 Implementasi Tampilan Game	32
4.1.4 Implementasi Title Screen	42
4.1.5 Implementasi Menu Screen	42

4.2 Pengujian .....	43
4.2.1 <i>Functionality Testing</i> .....	43
4.2.2 <i>Progression Testing</i> .....	45

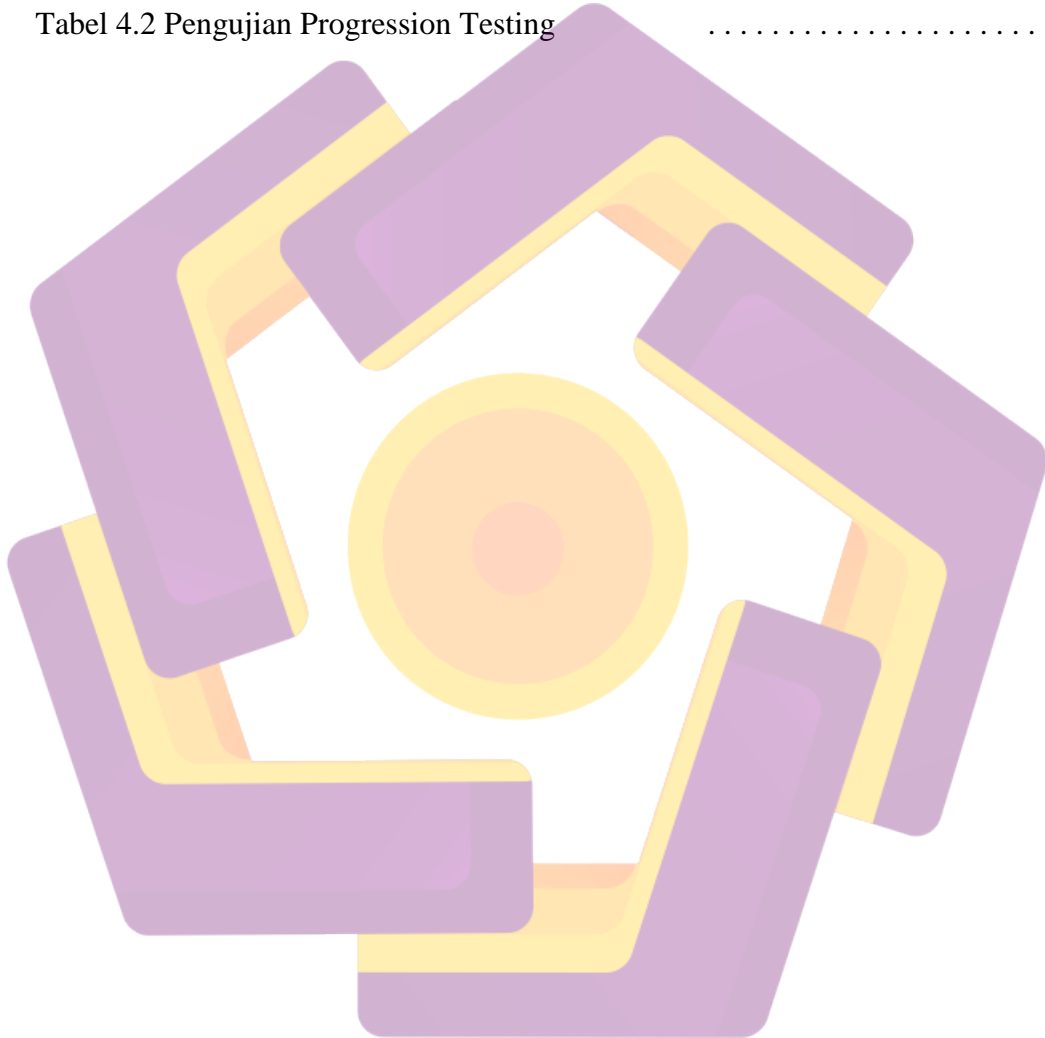
BAB V. PENUTUP .....	47
5.1 Kesimpulan .....	47
5.2 Saran .....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	49
LAMPIRAN .....	50



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengujian Functionality ..... 43

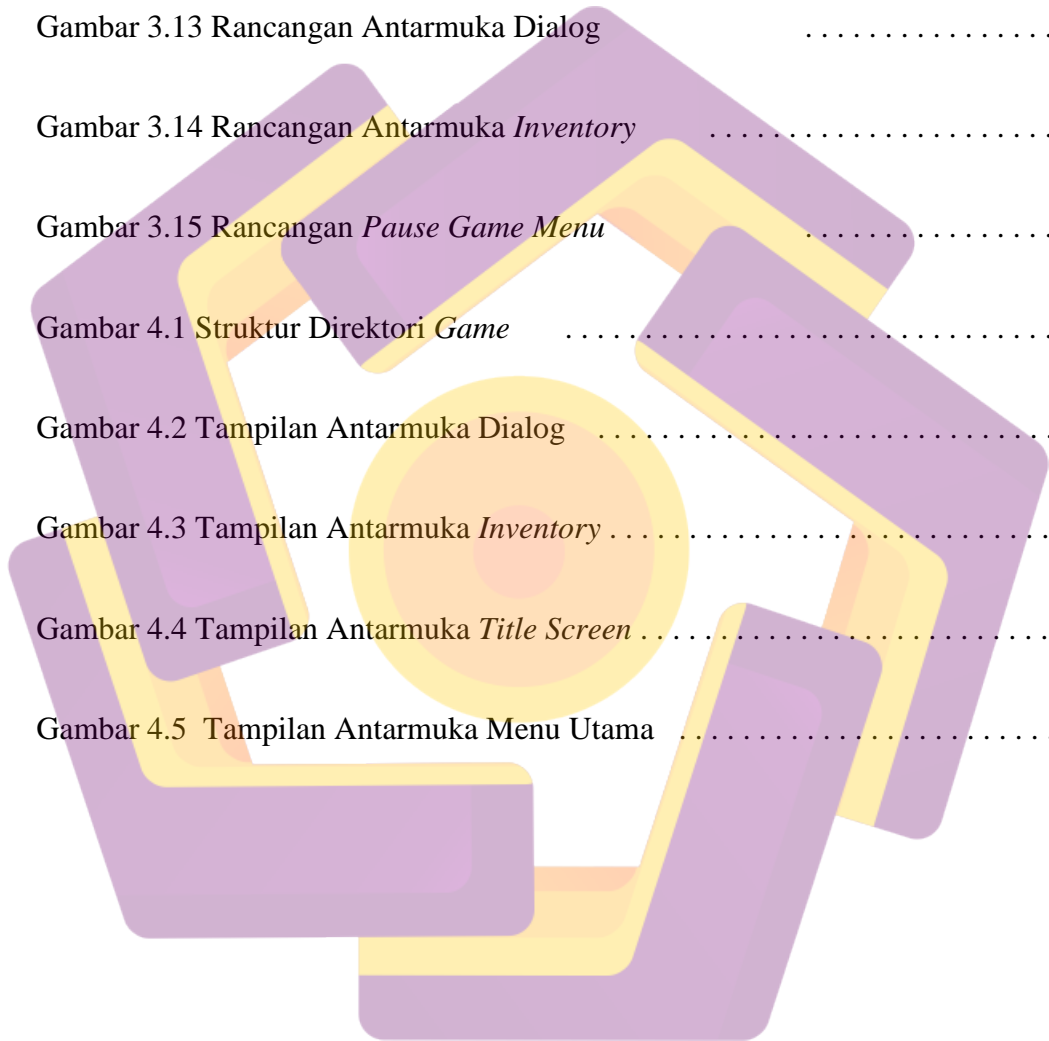
Tabel 4.2 Pengujian Progression Testing ..... 45



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambaran Umum Proses	11
Gambar 2.2	Tampilan <i>Menu Bar</i>	14
Gambar 2.3	Tampilan <i>Tool Bar</i>	14
Gambar 2.4	Tampilan <i>New Project Panel</i>	15
Gambar 2.5	Tampilan <i>Window Panel</i>	15
Gambar 2.6	Tampilan <i>Result</i>	15
Gambar 3.1	Tampilan <i>Spritesheet Joni</i>	21
Gambar 3.2	Tampilan Karakter Ibu	22
Gambar 3.3	Tampilan Karakter Master Lennon	22
Gambar 3.4	Tampilan Karakter Mark	22
Gambar 3.5	Tampilan Karakter Eboy	23
Gambar 3.6	Tampilan Kamar Joni	23
Gambar 3.7	Tampilan Toko Master Lennon	23
Gambar 3.8	Tampilan Kampung Joni	24
Gambar 3.9	Flowchart Game	25

Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka <i>Title Screen</i> .....	27
Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Menu Utama .....	27
Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka <i>Game</i> .....	28
Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Dialog .....	28
Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka <i>Inventory</i> .....	29
Gambar 3.15 Rancangan <i>Pause Game Menu</i> .....	29
Gambar 4.1 Struktur Direktori <i>Game</i> .....	30
Gambar 4.2 Tampilan Antarmuka Dialog .....	40
Gambar 4.3 Tampilan Antarmuka <i>Inventory</i> .....	41
Gambar 4.4 Tampilan Antarmuka <i>Title Screen</i> .....	42
Gambar 4.5 Tampilan Antarmuka Menu Utama .....	43



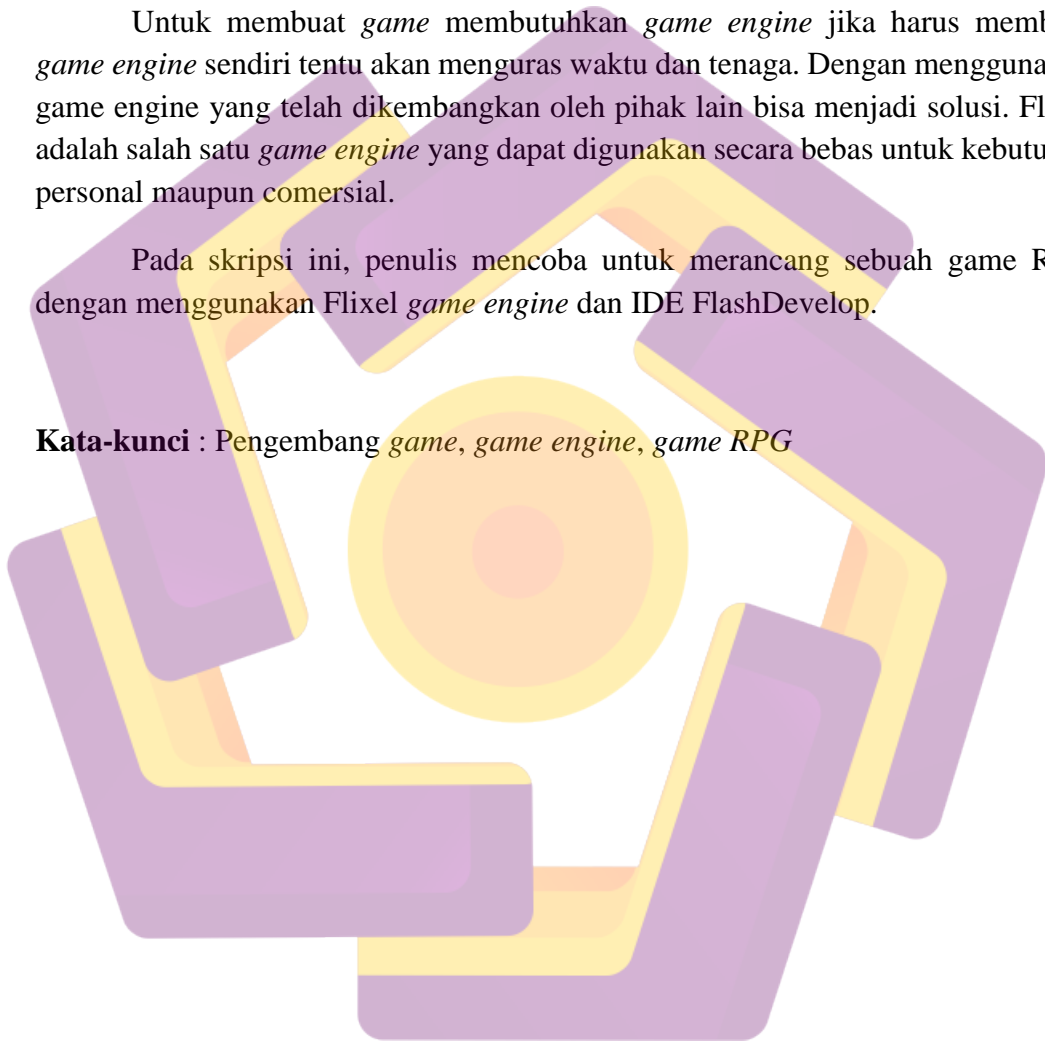
## INTISARI

Peluang usaha menjadi pengembang game saat ini sangat terbuka. Dengan kemajuan teknologi saat ini banyak media yang bisa digunakan. Kebutuhan dana yang tidak sedikit menjadi halangan bagi pengembang *game* pemula untuk membuat *game*.

Untuk membuat *game* membutuhkan *game engine* jika harus membuat *game engine* sendiri tentu akan menguras waktu dan tenaga. Dengan menggunakan *game engine* yang telah dikembangkan oleh pihak lain bisa menjadi solusi. Flixel adalah salah satu *game engine* yang dapat digunakan secara bebas untuk kebutuhan personal maupun *comersial*.

Pada skripsi ini, penulis mencoba untuk merancang sebuah *game RPG* dengan menggunakan Flixel *game engine* dan IDE FlashDevelop.

**Kata-kunci :** Pengembang *game*, *game engine*, *game RPG*



## **ABSTRACT**

*Business opportunities into the current game developers are very open. With the advancement of technology today many media that can be used. The needs of funding not less an obstacle for beginner game developers to create games.*

*To make games requires a game engine, and if it should to make the game engine itself would be a waste of time and energy. By using the game engine that has been developed by the other party could be a solution. Flixel is a game engine that can be used freely for personal and comercial needs.*

*In this paper, the authors tried to design an RPG game using the Flixel game engine and IDE FlashDevelop.*

**Keywords :** *Game developers, game engine, RPG Game*

