

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

SKRIPSI



disusun oleh

Hendri Tri Putrawan

10.12.4491

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

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

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hendri Tri Putrawan

10.12.4491

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

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

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendri Tri Putrawan

10.12.4491

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Januari 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Game "Petualangan Cinderella" Menggunakan RPG Maker VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendri Tri Putrawan

10.12.4491

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

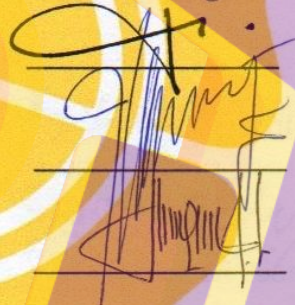
Nama Penguji

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

Dony Ariyus, S.S, M.Kom
NIK. 190302128

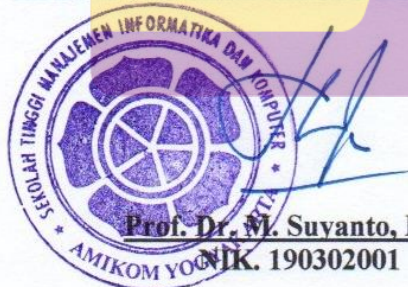
Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190000017

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Februari 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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.



Hendri Tri Putrawan

10.12.4491

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 mengganngu dalam pembuatan skripsi ini.
- Para guru dari saya mulai masuk sekolah TK- Kuliah.
- Teman seperjuangan, Gunawan, sigit, Alim, Pepi, (Yang tidak tersebut mohon maaf,kalau terlalu panjang nanti jadi absen) terima kasih.
- Dosen Pembimbing Bapak Emha Taufik Luthfi, ST, 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.*

Hendri Tri Putrawan

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 Cinderella" 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 Emha Taufik 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. 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

Hendri Tri Putrawan

10.12.4491

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 LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2. Pengertian Game.....	8
2.3. Sejarah Pengembangan Game.....	9
2.4. Jenis-Jenis Game.....	11
2.5. Elemen Game.....	16
2.6. Konsep Pengembangan Game.....	21

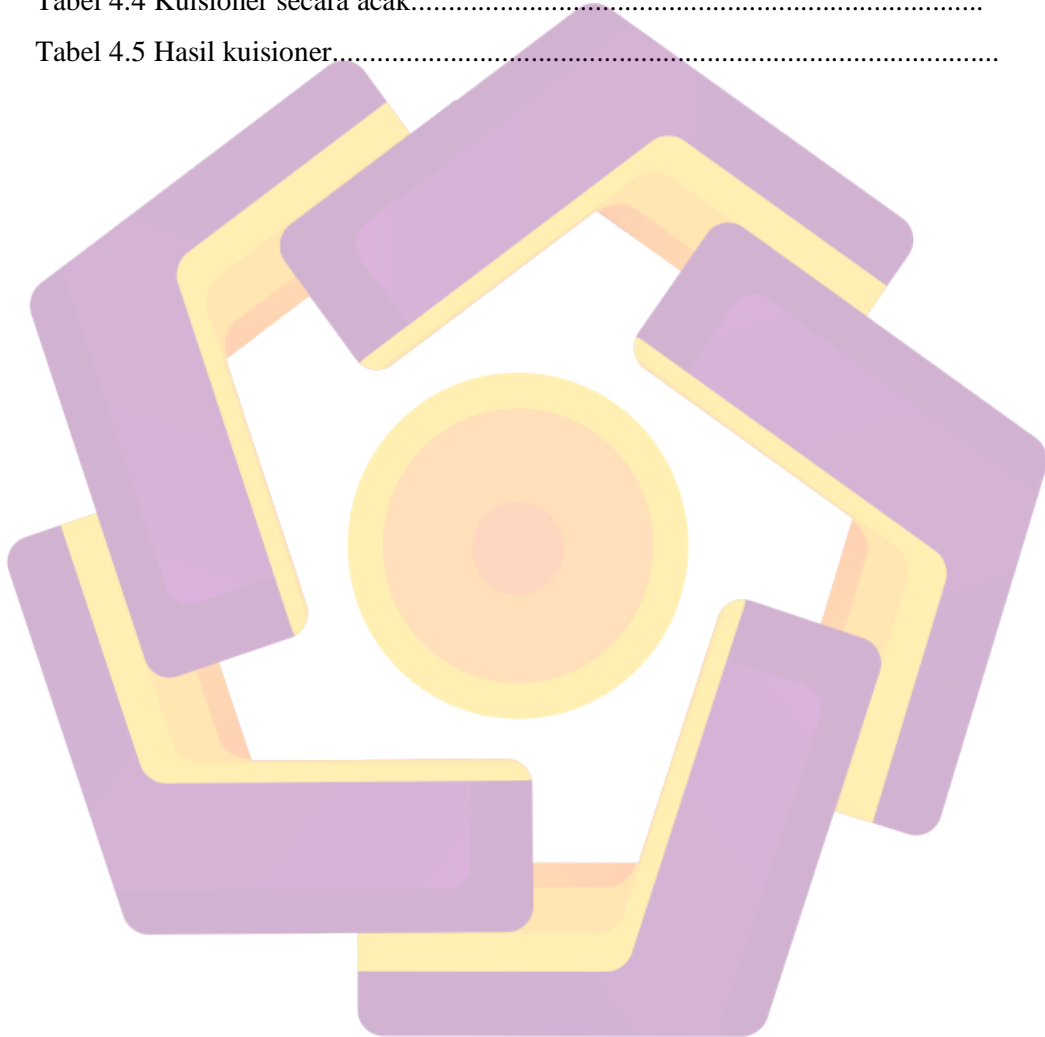
2.7. RPG Maker Vx Ace.....	23
2.8. Elemen Khas RPG	24
2.9. Kategori-Kategori RPG.....	26
2.10. Perkenalan RPG Maker Vx Ace.....	27
2.10.1. StandardToolbar.....	28
2.10.2. Map Tolbar.....	34
2.10.3. Map Editor.....	34
2.11 Tahap Pembuatan Game.....	34
2.11.1 Genre Game.....	35
2.11.2 Tool	36
2.11.3 Gameplay.....	36
2.11.4 Grafis.....	36
2.11.5 Suara.....	36
2.11.6 Timeline.....	37
2.11.7 Pembuatan.....	37
2.11.8 Publishing.....	37
2.12 Kecerdasan Buatan.....	37
2.12.1 Turing Test-Metode Pengujian Kecerdasan.....	37
2.12.2 Pemrosesan Simbolik.....	38
2.12.3 Heuristic.....	38
2.12.4 Penarikan Kesimpulan.....	38
2.12.5 Pencocokan Pola.....	38
2.12.6 Elemen Multimedia.....	38
2.13 Cara Membuat Game.....	40

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	42
3.1. Analisis.....	42
3.2. Analisis Kebutuhan.....	43
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	43
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.3. Perancangan Game.....	44

3.3.1 Ide Cerita.....	45
3.3.2 Tema Game.....	45
3.3.3 Alur Cerita Game.....	45
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.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1. Implementasi Game.....	55
4.1.1 Pembuatan Naskah Cerita.....	56
4.1.2 Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill, Status, dan Class	56
4.2 Pembahasan Game Petualangan Cinderella.....	70
4.2.1. Karakter yang ada dalam permainan.....	70
4.2.2. Membuat Map petualangan Cinderella.....	72
4.2.3. Tampilan Game.....	73
4.3. Make Exe.....	82
4.4. Menginstal game.....	83
4.5. Uji Coba Pemakai.....	83
BAB V PENUTUP.....	89
5.1. Kesimpulan.....	89
5.2. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Karakter dalam permainan.....	70
Tabel 4.2 Sinopsis awal Peermainan.....	73
Tabel 4.3 Pengetesan Black Box Testing.....	84
Tabel 4.4 Kuisisioner secara acak.....	86
Tabel 4.5 Hasil kuisisioner.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game.....	21
Gambar 2.2 Toolbar pada RPG Maker Vx Ace.....	28
Gambar 2.3 Tampilan New Project.....	29
Gambar 2.4 Passage Setting pada Tile Map.....	30
Gambar 2.5 Tile Map dan browser peta.....	31
Gambar 2.6 Tampilan Window Database pada RPG Maker Vx Ace.....	32
Gambar 2.7 Tampilan Window Resource Manager	32
Gambar 2.8 Tampilan Window Script Editor	33
Gambar 2.9 Tampilan Window Sound Test.....	33
Gambar 2.10 Map Editor.....	34
Gambar 3.1 Karakter Cinderella.....	47
Gambar 3.2 Karakter Penyihir.....	48
Gambar 3.3 Karakter Pangeran.....	49
Gambar 3.4 Map Desa Cinderella.....	50
Gambar 3.5 Map Desa Pertama.....	51
Gambar 3.6 Map Desa Kedua.....	52
Gambar 3.7 Map Rumah Cinderella.....	53
Gambar 3.8 Map Hutan.....	53
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Utama.....	54
Gambar 4.1 Window yang muncul memilih New Project.....	55
Gambar 4.2 Posisi Change Maximum.....	56
Gambar 4.3 Senjata Baru yang diedit.....	57
Gambar 4.4 Parameter Senjata baru yang akan diedit.....	58
Gambar 4.5 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	58
Gambar 4.6 Posisi Change Maximum.....	59
Gambar 4.7 Armor baru yang di edit.....	59
Gambar 4.8 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	60
Gambar 4.9 Posisi Change Maximum.....	60
Gambar 4.10 Item baru yang diedit.....	61

Gambar 4.11 Bagian Harga Pembelian sampai Animasi dari Item.....	61
Gambar 4.12 Bagian Parameter dari Item.....	62
Gambar 4.13 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	63
Gambar 4.14 Posisi Change Maximum.....	63
Gambar 4.15 Jumlah MP Cost dan Besar Hit Ratio.....	64
Gambar 4.16 Kalimat yang akan muncul saat menggunakan jurus.....	64
Gambar 4.17 Posisi Change Maximum.....	64
Gambar 4.18 Status baru yang diedit.....	65
Gambar 4.19 Parameter dari Status.....	65
Gambar 4.20 Kalimat yang muncul saat syarat terpenuhi.....	66
Gambar 4.21 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	67
Gambar 4.22 Posisi Change Maximum.....	67
Gambar 4.23 Pembuatan Class Baru dan Pengaktifan Senjata dan Armor.....	68
Gambar 4.24 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	69
Gambar 4.25 Tempat mengatur jurus yang bisa diaktifkan.....	69
Gambar 4.26 membuat project game Cinderella.....	70
Gambar 4.27 membuat map baru.....	72
Gambar 4.28 mendesain map baru.....	72
Gambar 4.29 Tampilan Menu Utama.....	73
Gambar 4.30 event didalam sinopsis.....	74
Gambar 4.31 rumah Cinderella.....	74
Gambar 4.32 Cinderella masuk ke desa Cinderella.....	75
Gambar 4.33 denah INN.....	76
Gambar 4.34 percakapan dengan simon.....	76
Gambar 4.35 pertokoan.....	77
Gambar 4.36 percakapan dengan salah satu warga.....	78
Gambar 4.37 mencari informasi keberadaan Penyihir.....	79
Gambar 4.38 Cinderella berbelanja.....	80
Gambar 4.39 Percakapan dengan anak buah Penyihir.....	81
Gambar 4.40 Cinderella melawan Penyihir.....	82

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 Cinderella", ini mengangkat cerita petualangan Cinderella seorang gadis yang memenuhi permintaan neneknya untuk menyelamatkan pangeran dari kutukan. 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 Cinderella Adventure game, is a story of adventure village girl who saves a prince from the curse. In the game, players will be invited on an adventure with character Cinderella for help in resolving the problems that exist at every level of the game. 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 achieve 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: *Multimedia, Game, RPG Maker VX*

