

**PERANCANGAN GAME LAWLESS DOWNTOWN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Furkan

11.12.5918

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

**PERANCANGAN GAME LAWLESS DOWNTOWN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Furkan

11.12.5918

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME LAWLESS DOWNTOWN

PERANCANGAN GAME LAWLESS DOWNTOWN

MENGGUNAKAN RPG MAKER VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Furkan

11.12.5918

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Tanggal 6 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME LAWLESS DOWNTOWN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang disusun oleh

Muhammad Furkan

11.12.5918

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2014

Susunan Dosen Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 3 Maret 2015

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 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, 25 Februari 2015



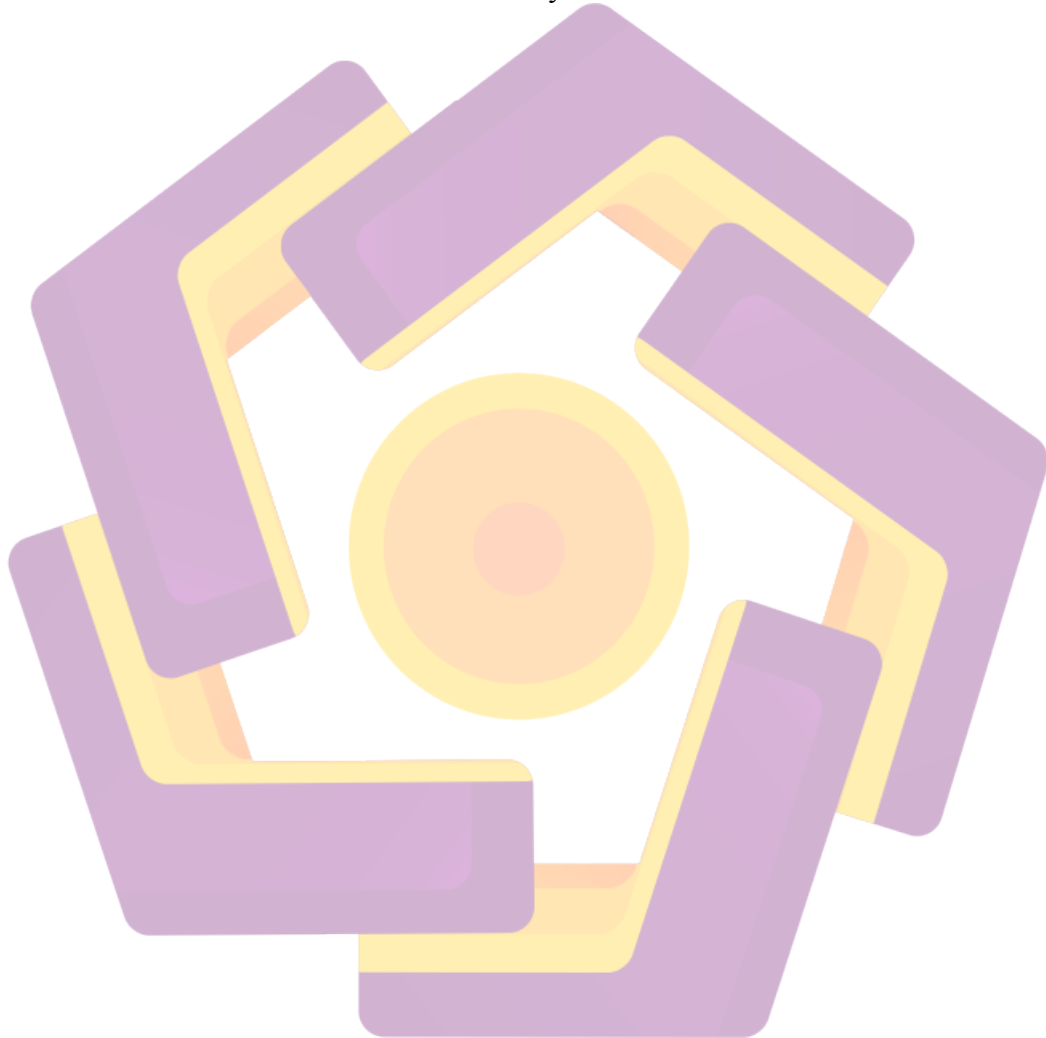
Muhammad Furkan

NIM. 11.12.5918

MOTTO

“Life for today, dream for tomorrow”

“Ada hari dimana kita harus berhenti sebentar, menengok kebelakang dan bersyukur”



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa terima kasih, saya persembahkan Skripsi ini kepada :

- Allah S.W.T yang telah memberikan nikmat serta hidayah-Nya pada saya dan senantiasa memberikan jalan keluar disetiap kesulitan yang saya hadapi selama menyelesaikan skripsi ini.
- Seluruh keluarga, kedua orang tua, kakak, adik, yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
- Teman-teman 11-S1SI-08 yang telah menemani perjalanan langkah saya di kota Yogyakarta.
- Semua teman-teman di AMIKOM Yogyakarta, EastSide Family, Atoenk Squadz, deKastem Yogyakarta, dan semua orang yang mengenal saya, tanpa kalian skripsi ini tidak bisa terselesaikan.

Terakhir untuk semua orang yang telah memainkan game “**Lawless Downtown**”, dan telah yang telah memberikan kritik maupun saran berharganya untuk kemajuan saya. *Thank you!!*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN GAME LAWLESS DOWNTOWN MENGGUNAKAN RPG MAKER VX” dapat terselesaikan dengan waktu yang telah direncanakan.

Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabat-sahabatnya hingga akhir zaman.

Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di STMIK Amikom Yogyakarta, dalam penulisan Skripsi tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun material. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:


1. Allah S.W.T yang telah memberikan hidayah dan memudahkan jalanku selama ini.
2. Bapak dan Ibu yang selalu mendoakanku sehinggah rahmat Allah S.W.T tak henti-hentiinya mengalir menerangi langkajku. Dan juga kakak dan adikku Fitrah, Yun, Yayat, dan Nadia.
3. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Umum STMIK Amikom Yogyakarta.

4. Bapak Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan dan bimbingan menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi
6. Seluruh Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membimbing dan mengajar penulis selama masih di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai selesainya skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis merupakan faktor utama dari ketidak sempurnaan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan oleh penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dikembangkan untuk kepentingan lebih lanjut.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 3 Maret 2015



Muhammad Furkan

DAFRAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFRAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Multimedia	8
2.3 CorelDRAW X6.....	8
2.4 Game	9
2.4.1 Sejarah Perkembangan <i>Game</i> Di Indonesia.....	9
2.4.2 Konsep Dasar Pengembangan <i>Game</i>	10
2.4.3 Jenis – jenis <i>Game</i>	13
2.5 <i>Role Playing Game (RPG)</i>	17
2.6 Pengenalan RPG Maker VX Ace.....	18
2.6.1 Bagian- bagian dari RPG Maker VX Ace	20
2.6.2 Pengenalan Database	22
2.6.3 Character Generator.....	24
2.6.4 Fungsi Tombol Pada RPG Maker VX Ace.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Gambaran Umum.....	26
3.2 Analisis Kebutuhan	26
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	27
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	27

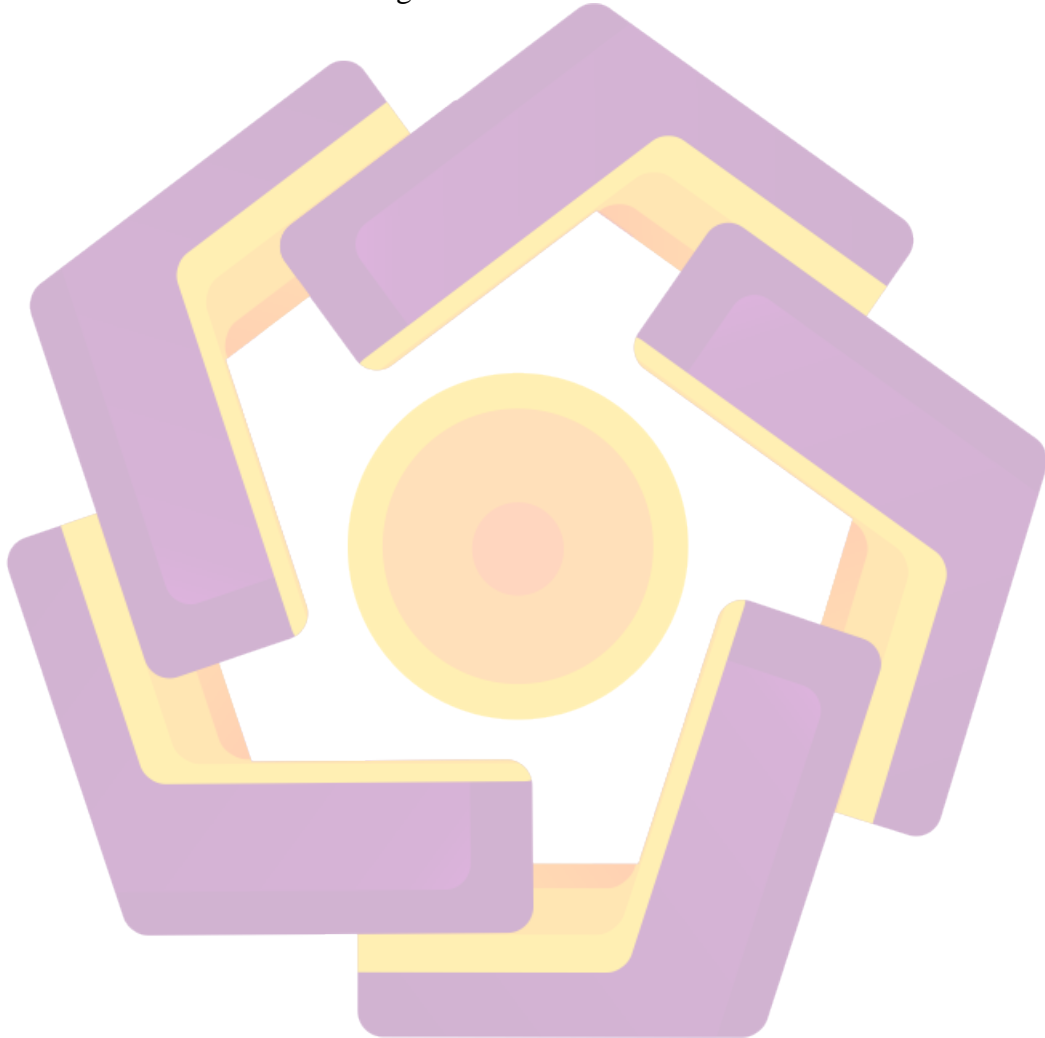
3.3	Analisis SWOT	29
3.4	Perancangan	30
3.4.1	Latar Belakang Cerita	30
3.4.2	Rancangan Karakter.....	32
3.4.3	Game Play.....	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Implementasi.....	36
4.1.1	Pembuatan Naskah Cerita.....	36
4.1.2	Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill, Status dan Class/Job	37
4.1.3	Karakter Pemain	44
4.1.4	Karakter Musuh	47
4.1.5	Pembuatan Peta.....	53
4.1.6	Pembuatan Event Cerita.....	56
4.1.7	Pengaktifan Game.....	59
4.2	Uji CobaSistem	60
4.2.1	Test Sistem.....	60
4.2.2	Uji Coba Pemakai	67
4.2.3	Menggunakan Sistem.....	69

BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Karakter Lawless Downtown.....	32
Tabel 3. 2 Storyboard Lawless Downtown.....	33
Tabel 4. 1 Black Box Testing.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Konsep Pengembangan Game.....	10
Gambar 2. 2 <i>Bagian- bagian dari RPG Maker VX Ace</i>	21
Gambar 2. 3 <i>Pengenalan database</i>	23
Gambar 2. 4 <i>Character Generator</i>	24
Gambar 4. 1 Window yang Muncul Ketika Memilih New Project.....	36
Gambar 4. 2 Posisi Change Maximum	37
Gambar 4. 3 Parameter senjata baru yang akan diedit	38
Gambar 4. 4 Posisi Change Maximum	38
Gambar 4. 5 Membuat Armor.....	39
Gambar 4. 6 Posisi Change Maximum	39
Gambar 4. 7 Item baru yang diedit.....	40
Gambar 4. 8 Posisi Change Maximum Skills	40
Gambar 4. 9 Posisi Invocation	41
Gambar 4. 10 Kalimat yang muncul pada saat skill digunakan.....	41
Gambar 4. 11 Menambahkan Change Maximum States.....	41
Gambar 4. 12 States yang baru diedit	42
Gambar 4. 13 Kalimat yang muncul saat efek States digunakan.....	42
Gambar 4. 14 Menambahkan Change Maximum Classes	43
Gambar 4. 15 Kolom Features	44
Gambar 4. 16 Tempat mengatur jurus/skill.....	44

Gambar 4. 17 Import desain karakter.....	45
Gambar 4. 18 menambahkan Change Maximum States	45
Gambar 4. 19 Pengaturan karakter utama	46
Gambar 4. 20 Pengaturan Parameter Curve.....	47
Gambar 4. 21 pengaturan Starting Equipment.....	47
Gambar 4. 22 Pengaturan Karakter Wicky Kill.....	48
Gambar 4. 23 Pengaturan desain preman jenis 1	49
Gambar 4. 24 Pengaturan desain preman jenis 2	49
Gambar 4. 25 Pengaturan desain preman jenis 3	50
Gambar 4. 26 Pengaturan desain preman jenis 4	50
Gambar 4. 27 Change Maximum.....	51
Gambar 4. 28 Menambahkan Troops.....	51
Gambar 4. 29 Battle event.....	52
Gambar 4. 30 Pembuatan map	53
Gambar 4. 31 Map Properties	53
Gambar 4. 32 Alat untuk menggambar.....	54
Gambar 4. 33 Peta Kota Pagesangan dari satu sisi	54
Gambar 4. 34 Peta Kota Pagesangan dari satu sisi	55
Gambar 4. 35 Contents percakapan Janu dan tetangganya	56
Gambar 4. 36 Memunculkan Event Show Text.....	57
Gambar 4. 37 Memunculkan percakapan.....	57

Gambar 4. 38 Mengatur Langkah otomatis.....	59
Gambar 4. 39 Proses untuk Compress Game.....	59
Gambar 4. 40 Pengaturan Compress Game Data.....	60
Gambar 4. 41 Tampilan menu utama.....	61
Gambar 4. 42 Tampilan screen pembuka.....	62
Gambar 4. 43 Tampilan screen latar belakang cerita.....	62
Gambar 4. 44 Tampilan Rumah Janu.....	63
Gambar 4. 45 Tampilan Kota Pagesangan.....	63
Gambar 4. 46 Tampilan bagian dalam Gereja.....	64
Gambar 4. 47 Tampilan penjara bawah tanah.....	64
Gambar 4. 48 Tampilan Markas WickyKill.....	65
Gambar 4. 49 Tampilan ketika bertarung dengan preman.....	66
Gambar 4. 50 Tampilan di dalam market.....	66
Gambar 4. 51 Tampilan Option/Pause.....	67

INTISARI

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan game di dunia semakin berkembang. Game sudah menjadi suatu kebutuhan yang tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari. Game ini berjenis RPG (Role Playing Game) dimana RPG sendiri adalah jenis game yang lebih menekankan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam game.

Game Lawless Downtown ini menceritakan tentang seseorang pemuda yang ingin menyelamatkan kekasihnya dari kelompok penculik yang kejam,

Namun dalam membuat game membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan juga tingkat pembuatan game yang rumit. Namun terdapat suatu tool yang dapat mengatasi hal tersebut, yaitu RPG Maker VX. RPG maker VX adalah sebuah software aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat game berbasis RPG. aplikasi ini memberikan kebebasan pada pengguna software ini dapat membuat map, jalur cerita, tokoh dalam game, monster / creep, dan senjata.

CorelDRAWX6 adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh Corel Corporation.

Kata Kunci : Permainan, RPG, 2 Dimensi, Lawless Downtown

ABSTRACT

Along with the development of the times, the development of the game in the world growing. The Game has become a need that is not detached in everyday life. This Game is a RPG (Role Playing Game) where the RPG itself is a kind of game more menekankan on character/role of representative players in the game.

The game Lawless Downtown tells the story of a young man who wants to save his girlfriend from a ruthless group of kidnappers,

But in making the game cost and also the level of making a complicated game. However, there is a tool that can overcome these things, namely RPG Maker VX. RPG maker VX is a software application used to create game-based RPG. This application gives the user freedom software can create folders, the stories, the characters in the game, the monsters/creeps, and weapons.

CorelDRAW X6 is a vector graphics editor program leading, developed and marketed by Corel Corporation.

Keywords : *Game, RPG, 2 Dimention, Lawless Downtown.*

