

**PEMBUATAN GAME RPG 2D YANG BERJUDUL  
AMIKOM : THE LAST REVENGE**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Ahmad Nurul Sidiq**

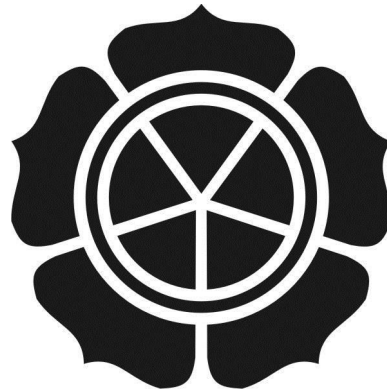
**09.01.2495**

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

**PEMBUATAN GAME RPG 2D YANG BERJUDUL  
AMIKOM : THE LAST REVENGE**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Ahmad Nurul Sidiq**

**09.01.2495**

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

**PERSETUJUAN**


**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN GAME RPG 2D YANG BERJUDUL  
AMIKOM: THE LAST REVENGE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Nurul Sidiq**  
**09.01.2495**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 5 Mei 2014

  
**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs**  
**NIK. 190302233**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN GAME RPG 2D YANG BERJUDUL  
AMIKOM: THE LAST REVENGE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Nurul Sidiq**  
**09.01.2495**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 Oktober 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Windha Mega Pradya D, M.Kom**  
**NIK. 190302185**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 29 Oktober 2014

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 Februari 2015

Ahmad Nurul Sidiq

09.01.2495

## MOTTO

SUCCESS is SEXY

Menang dalam berdebat berarti kalah dalam berperang

SIMPLE is EVERYTHING

Jika seseorang terpanggil untuk menjadi seorang pengangkut sampah, maka angkutlah sampah sebagaimana Hoegeng menjadi polisi atau Ibu Risma menjadi Bupati atau Umar menjadi Khalifah, hingga segenap alam semesta berkata, disana ada seorang pengangkut sampah yang agung yang menjalankan tugasnya dengan sangat baik.

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya serta memberikan kesehatan dan kesabaran sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, dan hanya kepada-Nya saya memohon pertolongan dan ampunan.

Dengan penuh rasa bangga, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan tugas akhir ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti :

- Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan Berkah, Rahman dan Rahim-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
- Rasa terimakasih kepada kedua Orang Tua saya Ibu Siti Ngaisah dan Bapak Jumhana tercinta yang telah mendukung dan tak henti-hentinya mendo'akan saya untuk menjadi orang yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain.
- Kepada kekasih saya, Alia Retna Fitriyani yang terus memotivasi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Kepada adek saya, Any Hidayati yang juga terus memotivasi saya.
- Dan semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat saya katakana satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Asslamualaikum Wr. Wb.

Dengan menyebut nama Allah SWT. Yang Maha Pengasih lagi Maha penyayang, puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan begitu banyak rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “PEMBUATAN GAME RPG 2D YANG BERJUDUL AMIKOM : THE LAST REVENGE”.

Penulisan Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Ahli Madya Diploma Tiga (D3) Jurusan Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual serta bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berbahagia ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M, selaku Ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ferry, selaku Dosen Pembimbing yang sangat membantu dalam proses bimbingan.
4. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah



5. Dosen penguji, bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom dan bapak Ali Mustopa, S.Kom yang telah memberikan pencerahan pada saat pendadaran.

Penulis sangat menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan dari penulis sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan dalam pengembangannya lebih lanjut.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah, penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, pembaca serta pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

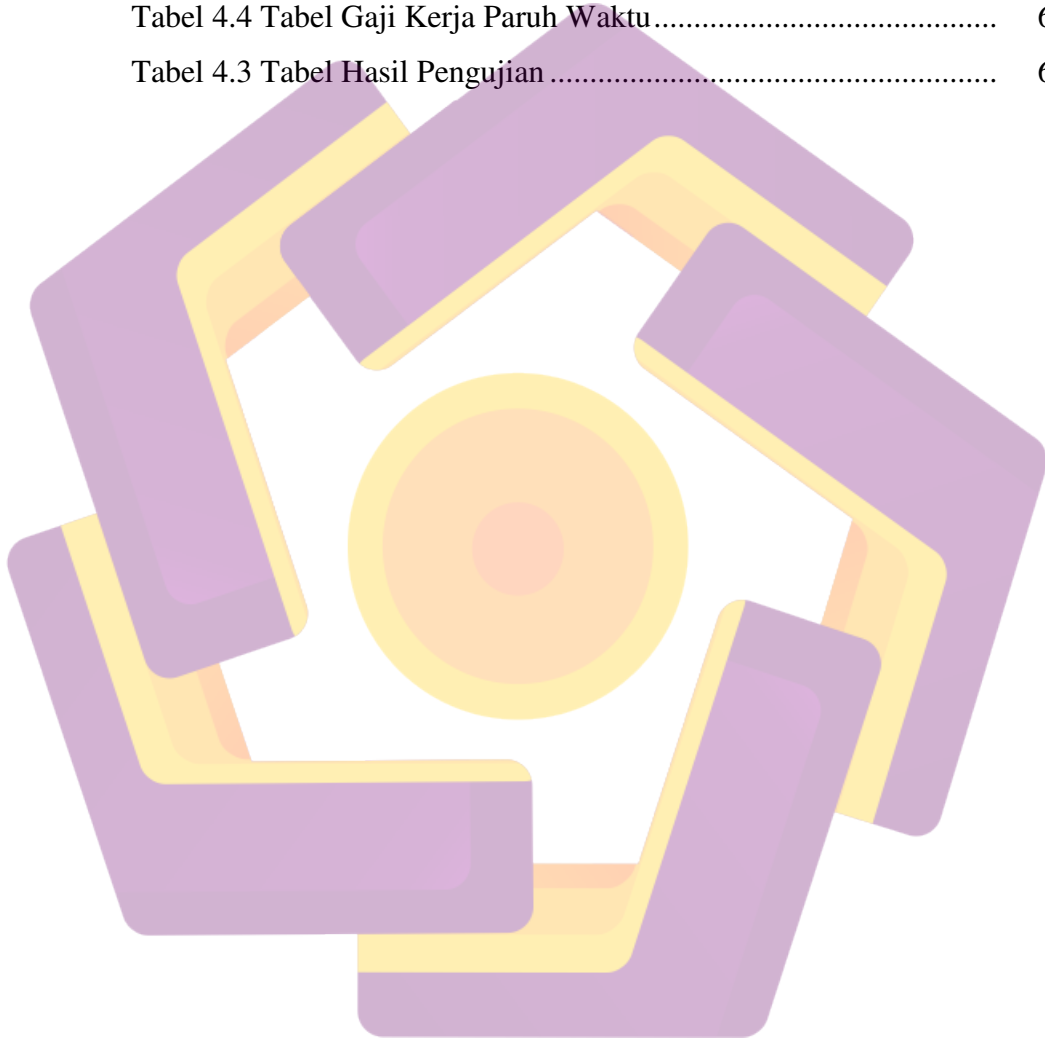
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Pengertian Game .....	6
2.2 Sejarah Perkembangan Game.....	7
2.2.1 Game Generasi Pertama .....	7
2.2.2 Game Generasi Kedua.....	8
2.2.3 Game Generasi Ketiga .....	9
2.2.4 Game Generasi Keempat.....	9
2.2.5 Game Generasi Kelima .....	10
2.2.6 Game Generasi Keenam.....	10
2.2.7 Game Generasi Ketujuh .....	10

2.3	Jenis-Jenis Game .....	11
2.3.1	Role laying Game (RPG) .....	11
2.3.2	First Person Shooting (FPS).....	11
2.3.3	Thirt Person Shooting (TPS).....	12
2.3.4	Strategy.....	12
2.3.5	Game Simulation.....	13
2.3.6	Tycoon.....	13
2.3.7	Racing.....	13
2.3.8	Action Adventure .....	13
2.3.9	Arcade .....	14
2.3.10	Fighting Game.....	14
2.3.11	Sports.....	14
2.4	Pengenalan Game RPG .....	14
2.4.1	Pengertian Game RPG .....	14
2.4.2	Elemen Khas RPG.....	16
2.4.3	Kategori-Kategori RPG.....	19
2.5	Software-Software Yang Digunakan.....	20
2.5.1	Windows XP .....	20
2.5.2	Microsoft Visual Basic 6.0.....	21
2.5.3	Adobe Photoshop CS3 .....	22
2.6	Tahapan Membuat Game .....	23
<b>BAB III PERANCANGAN.....</b>		<b>25</b>
3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	25
3.2	Rancangan Game.....	25
3.2.1	Menentukan Genre Game.....	25
3.2.2	Menentukan Tool .....	26
3.2.3	Menentukan Gameplay .....	26
3.2.3.1	Alur Game.....	26
3.2.3.2	Perancangan Use Case Diagram .....	27
3.2.3.3	Perancangan Activity Diagram .....	28
3.2.4	Perancangan Grafis .....	32

3.2.4.1	Desain Karakter.....	32
3.2.4.2	Desain Arena.....	36
3.2.4.3	Perancangan User Interface.....	39
3.2.4.4	Kontrol Karakter .....	41
3.2.5	Perancangan Suara .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>		<b>43</b>
4.1	Implementasi .....	43
4.1.1	Pembuatan Karakter .....	43
4.1.2	Pembuatan Arena Permainan .....	49
4.2	Tampilan.....	52
4.2.1	Tampilan Menu Utama.....	52
4.2.2	Tampilan Menu Pilih Karakter.....	53
4.2.3	Tampilan Menu Pembuka .....	55
4.2.4	Tampilan Gamplay .....	58
4.2.5	Aturan Permainan.....	61
4.2.6	Tampilan Player Menang .....	63
4.2.7	Tampilan Player Kalah.....	64
4.3	Pengujian .....	64
4.4	Publishing.....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>72</b>
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sound Game RPG AMIKOM : The Last Revenge.....	42
Tabel 4.1 Tabel Aktifitas.....	61
Tabel 4.2 Tabel Harga Makan.....	62
Tabel 4.3 Tabel Harga Barang .....	62
Tabel 4.4 Tabel Gaji Kerja Paruh Waktu.....	63
Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian .....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram .....	27
Gambar 3.2 Activity Diagram Pemilihan Karakter.....	29
Gambar 3.3 Activity Diagram Player Menang .....	30
Gambar 3.4 Karakter Noe .....	32
Gambar 3.5 Karakter Dosen 1.....	33
Gambar 3.6 Karakter Dosen 2.....	34
Gambar 3.7 Karakter Dosen 3.....	35
Gambar 3.8 Desain Arena Level 1 .....	36
Gambar 3.9 Desain Arena Level 2.....	37
Gambar 3.10 Desain Arena Level 3 .....	38
Gambar 3.11 Rancangan Menu Utama .....	39
Gambar 3.12 Tampilan Pilih Karakter .....	40
Gambar 3.13 Tampilan Sambutan Level .....	41
Gambar 3.14 Gambar Tombol Kontrol Arah.....	42
Gambar 4.1 Import Foto ke dalam aplikasi Adobe Photoshop CS3 ..	44
Gambar 4.2 Jiplak Foto Menggunakan Pen Tool.....	44
Gambar 4.3 Memberi Warna.....	45
Gambar 4.4 Semua Desain Karakter Noe .....	45
Gambar 4.5 Pembuatan Karakter Dosen 1 .....	46
Gambar 4.6 Pembuatan Karakter Dosen Bagian 2.....	47
Gambar 4.7 Hasil Jadi Karakter Dosen 1 .....	47
Gambar 4.8 Hasil Jadi Karakter Dosen 2.....	48
Gambar 4.9 Hasil Jadi Karakter Dosen 3.....	48
Gambar 4.10 Ikon yang digunakan dalam arena permainan.....	49
Gambar 4.11 Arena Permainan Level 1 .....	50
Gambar 4.12 Arena Permainan Level 2.....	51
Gambar 4.13 Arena Permainan Level 3.....	51
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.15 Script Tampilan Menu Utama.....	52

Gambar 4.16 Tampilan Menu Pilih Karakter.....	53
Gambar 4.17 Script Tampilan Menu Pilih Karakter .....	53
Gambar 4.18 Script Aksi Menu Pilih Karakter .....	54
Gambar 4.19 Tampilan Menu Pembuka Level 1 .....	55
Gambar 4.20 Script Tampilan Menu Pembuka Level 1.....	55
Gambar 4.21 Tampilan Menu Pembuka Level 2 .....	56
Gambar 4.22 Script Tampilan Menu Pembuka Level 2.....	56
Gambar 4.23 Tampilan Menu Pembuka Level 3 .....	57
Gambar 4.24 Script Tampilan Menu Pembuka Level 3.....	57
Gambar 4.25 Script fungsi Gameplay.....	59
Gambar 4.26 Script Pergerakan Karakter .....	60
Gambar 4.27 Tampilan Player Menang .....	63
Gambar 4.28 Membuat File .exe.....	66
Gambar 4.29 Create New Script .....	67
Gambar 4.30 Informasi Program .....	68
Gambar 4.31 Add File and Folder.....	69
Gambar 4.32 Pengaturan Opsi .....	69
Gambar 4.33 Pengaturan Bahasa .....	70
Gambar 4.34 Pengaturan Compiler.....	70
Gambar 4.35 Informasi Setup .....	71

## INTISARI

Game ini bercerita tentang seorang karakter bernama Noe, seorang mahasiswa tingkat akhir di STMIK AMIKOM yang merasa frustrasi setelah pengajuan judul tugas akhirnya ditolak hingga enam kali. Dia pun bertekad untuk belajar lebih keras lagi.

Setelah merasa ilmunya cukup, dia memberanikan diri untuk kembali ke AMIKOM dengan membawa sebuah abstraksi tugas akhir untuk meminta persetujuan dosen.

Perjalanannya tidak mudah, dia harus berhadapan dengan para master IT seperti “Master Jaringan,” “Master PHP,” “Master Multimedia.”

Hingga akhirnya tugas akhir yang dia ajukan berhasil mendapatkan persetujuan dari dosen.

**Kata Kunci:** Game RPG, Game, AMIKOM, Amikom The Last Revenge





## **ABSTRACT**

*This game revolves around a character Named Noe, STMIK AMIKOM final semester student who are frustrated because his “Final Task” application was refused until six times. His heart was burning up and make him to study harder and harder.*

*After he’d had enough knowledge, he decided to return to AMIKOM with a sheet of abstraction “Final Task” to be signed by the lecturer. The journey was not easy, he had to deal with a lot of “Master IT” as “Master Jaringan”, “Master PHP”, and “Master Multimedia”.*

*Until the end he managed to meet Lecturer and thrusting his “Final Task” abstraction to be signed and accepted*

**Keywords:** *Game RPG, Game, AMIKOM, Amikom The Last Revenge*

