

**PEMBUATAN GAME "THE ADVENTURE OF AUREL" DENGAN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



disusun oleh

Andri Fajaryanto

11.11.4708

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN GAME "THE ADVENTURE OF AUREL" DENGAN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Andri Fajaryanto

11.11.4708

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME "THE ADVENTURE OF AUREL" DENGAN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang disusun oleh:

Andri Fajaryanto

11.11.4708

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI
“PETUALANGAN SII BONANG” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

yang disusun oleh

Akhmad Faozi

11.11.4734

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

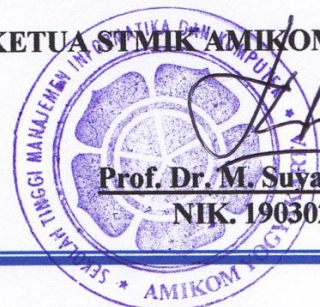
Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 Juni 2015

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, 5 Maret 2015



Andri Fajaryanto
NIM: 11.11.4708

MOTTO

“Allah mengangkat orang beriman dan berilmu beberapa derajat”
(QS. al-Mujaadalah: 11)

**“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya
bersama kesulitan ada kemudahan ”**
(QS. Asy- Syarh 94: 5-6)



PERSEMBAHAN

Perjuangan tidak pernah mudah. Bahkan perjuangan kadang juga harus sampai berdarah-darah. Namun pada akhirnya darah yang dikeluarkan akan terbayar dengan hasil yang pasti memuaskan. Begitu juga dengan karya ini. Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta, malaikat tanpa sayap yang dikirimkan Tuhan untuk mengasuh dan membesarkan saya. Orang yang selalu memberikan semangat serta nasihat dan juga selalu memanjatkan doa untuk putranya agar dimudahkan usahanya.
2. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng, sebagai dosen pembimbing yang selalu mencurahkan waktu dan fikirannya untuk membimbing penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir
3. Sahabat Huddan, Dhany, dan Wicak serta teman-teman 11 S1-TI 02 yang tidak bias saya sebutkan satu persatu.
4. Terimakasih kepada teman bermain Dota 2, selalu memberikan semangat mengerjakan skripsi dan menemani bermain saat ingin melupakan penat sejenak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, nikmat sempat, dan juga segala rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam juga tidak lupa senantiasa tercurah kepada junjungan umat Islam, Nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi yang penulis buat berdasarkan perkembangan game yang terjadi sekarang. Game menjadi sebuah hiburan untuk semua kalangan, maka pembuatan game ini tidak mengandung unsur pornografi ataupun sara. Selain itu skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.

Untuk yang terakhir, tentu penulis sadar masih banyak sekali kekurangan dari skripsi ini, sehingga penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun yang dapat meningkatkan kualitas kedepannya. Selain itu, penulis juga berharap adanya pengembangan skripsi dengan tema serupa dengan fitur yang lebih lengkap dan lebih bermanfaat lagi sehingga game bisa lebih bervariasi dan tidak membosankan pemainnya saat dimainkan.

Penulis

DAFTAR ISI

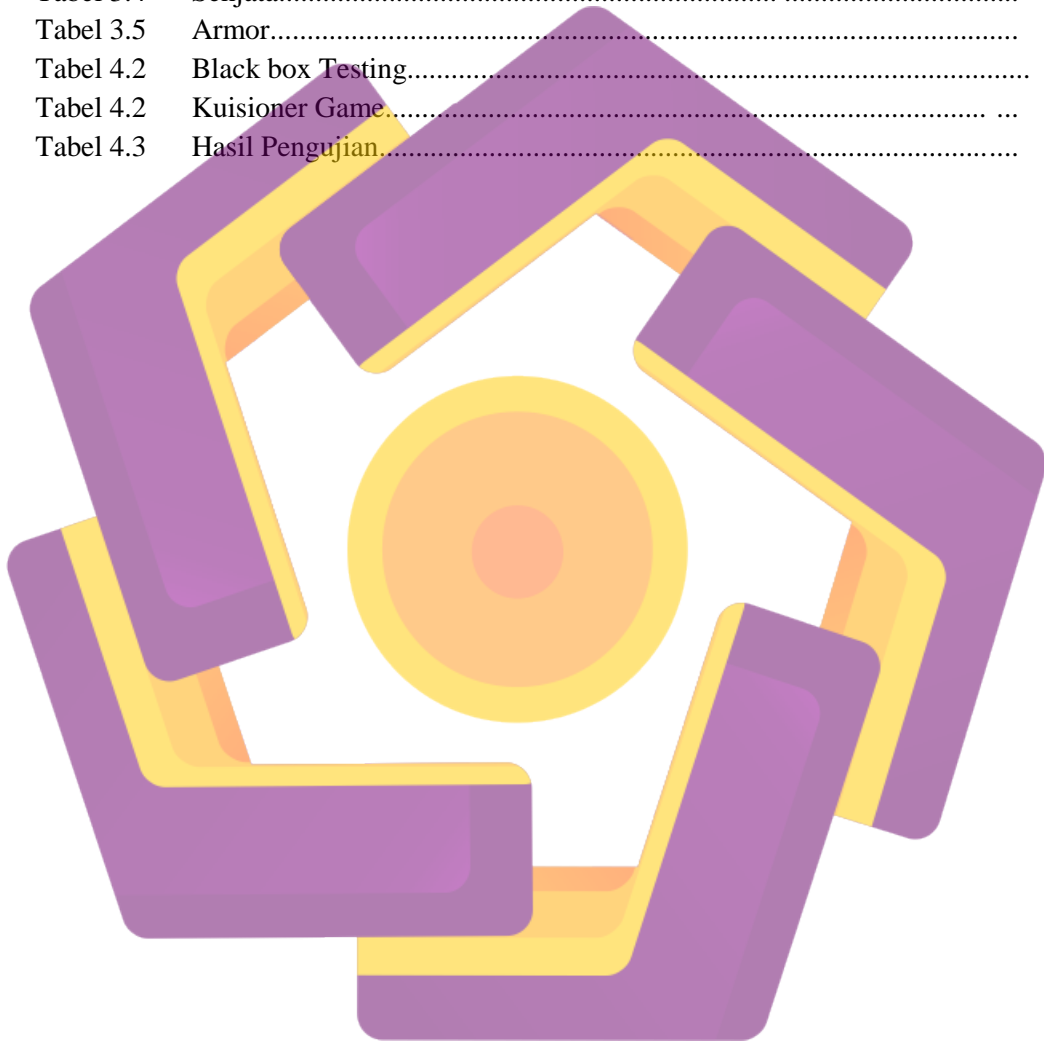
JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERNYATAAN.....	III
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
INTISARI.....	XIIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
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 KONSEP DASAR GAME	8
2.2.1 Pengertian Game.....	8

2.2.2	Sejarah Perkembangan Game	9
2.2.3	Genre Game	10
2.2.4	Elemen Pokok Game	16
2.3	TAHAP PEMBUATAN GAME	21
2.4	KONSEP PENGEMBANGAN GAME.....	23
2.5	PENGERTIAN RPG	26
2.5.1	Elemen Khas RPG	26
2.5.2	Kategori-Kategori RPG	32
2.6	FLOWCHART.....	34
BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN.....		36
3.1.	LATAR BELAKANG CERITA	36
3.2.	ANALISIS	37
3.2.1	Strength (Kekuatan).....	37
3.2.2	Weakness (Kelemahan)	37
3.2.3	Opportunities (Peluang).....	38
3.2.4	Threats (Ancaman)	38
3.3.	ANALISIS KEBUTUHAN.....	40
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	40
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	40
3.4.	ANALISIS KELAYAKAN.....	41
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	41
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	42
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	42
3.5.	PERANCANGAN.....	42
3.5.1	Penyusunan Konsep Dasar.....	42
3.5.2	Game Play.....	44
3.5.3	Perancangan Karakter	47
3.5.4	Perancangan Map.....	49
3.5.5	Item	52
3.5.6	Senjata (Weapon).....	54

3.5.7	Baju, Tameng dan Aksesoris (Armor).....	55
3.6.	FLOWCHART.....	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		62
4.1.	IMPLEMENTASI.....	62
4.1.1	Pembuatan Karakter.....	62
4.1.2	Pembuatan Map	67
4.1.3	Pembuatan Item, Senjata dan Armor	72
4.1.4	Pembuatan Karakter Musuh.....	80
4.1.5	Pembuatan Event	86
4.1.6	Script Editing	92
4.1.7	Interface	97
4.2.	UJI COBA (TEST PLAY).....	99
4.2.1	Black Box Testing	99
4.2.2	Pembahasan Hasil Response Pengguna (Kuisisioner)	102
BAB V PENUTUP.....		105
5.1.	KESIMPULAN.....	105
5.2.	SARAN.....	105
DAFTAR PUSTAKA		107

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Flowchart.....	34
Tabel 3.1	Analisis Swot.....	38
Tabel 3.2	Character Utama.....	47
Tabel 3.3	Item.....	53
Tabel 3.4	Senjata.....	54
Tabel 3.5	Armor.....	55
Tabel 4.2	Black box Testing.....	100
Tabel 4.2	Kuisisioner Game.....	102
Tabel 4.3	Hasil Pengujian.....	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Umum Konsep Pengembangan Game.....	23
Gambar 3.1	Desain Map Minasgold	49
Gambar 3.2	Desain Map Dzimbeltown	50
Gambar 3.3	Desain Map Desa Bantara	50
Gambar 3.4	Desain Map Abageuls	51
Gambar 3.5	Desain Map Fairytown....	52
Gambar 3.6	Flowchart Alur Cerita Game	58
Gambar 4.1	Character Generator	63
Gambar 4.2	Output Character	64
Gambar 4.3	Output Face	64
Gambar 4.4	Import Face	65
Gambar 4.5	Import Character	66
Gambar 4.6	Change Maximum Character	66
Gambar 4.7	Database Actor	67
Gambar 4.8	New Map	68
Gambar 4.9	Pengaturan New Map	68
Gambar 4.10	Tileset	69
Gambar 4.11	Battleback Graphic	69
Gambar 4.12	BGM	70
Gambar 4.13	BGS	70
Gambar 4.14	Encounters	71
Gambar 4.15	Tileset exterior	71
Gambar 4.16	Map Hutan Ice Lvl 1	72
Gambar 4.17	Change Maximum Item	73
Gambar 4.18	General setting Items.....	73
Gambar 4.19	Icon Item	74
Gambar 4.20	Damage	75
Gambar 4.21	Effects	75
Gambar 4.22	Items	75
Gambar 4.23	Change maximum Weapon	76
Gambar 4.24	Weapons	76
Gambar 4.25	Icon Weapon	77
Gambar 4.26	Weapon The Great Giant Axe	78
Gambar 4.27	Change Maximum Armor	78
Gambar 4.28	Armors	79
Gambar 4.29	Clothes of Aurel	80

Gambar 4.30	Enemies	81
Gambar 4.31	Change Maximum Enemies	81
Gambar 4.32	Default Kolom Enemies	82
Gambar 4.33	Battler Graphic	83
Gambar 4.34	Cecillia the Queen of Pain	83
Gambar 4.35	Tampilan Awal Troops	84
Gambar 4.36	Change Maximum Troops	84
Gambar 4.37	Tempat Troops baru	85
Gambar 4.38	Troops Cecillia the Queen of Pain	86
Gambar 4.39	Event Mode	86
Gambar 4.40	New Event	87
Gambar 4.41	Tampilan awal New Event	87
Gambar 4.42	Event Command	88
Gambar 4.43	Show Text Raja	88
Gambar 4.44	Event Command kolom 2	89
Gambar 4.45	Move Route	89
Gambar 4.46	Show Text Aurel	90
Gambar 4.47	Control Switches	90
Gambar 4.48	Switch	91
Gambar 4.49	Event Saat Raja Memerintah Aurel Agar Mengalahkan Cecillia	91
Gambar 4.50	Script Editor	92
Gambar 4.51	Default Battle System	93
Gambar 4.52	Takentai Side Battle System	93
Gambar 4.53	Script Takentai Battle System	94
Gambar 4.54	Script Animated Tittle Screen	95
Gambar 4.55	Script Cursor	95
Gambar 4.56	Script Tampilan Save Load Game	96
Gambar 4.57	Script Partikel Pada Menu Game	96
Gambar 4.58	Title Screen	97
Gambar 4.59	Menu Game	97
Gambar 4.60	Save Game	98
Gambar 3.61	Load Game	98
Gambar 4.62	Game Over	99

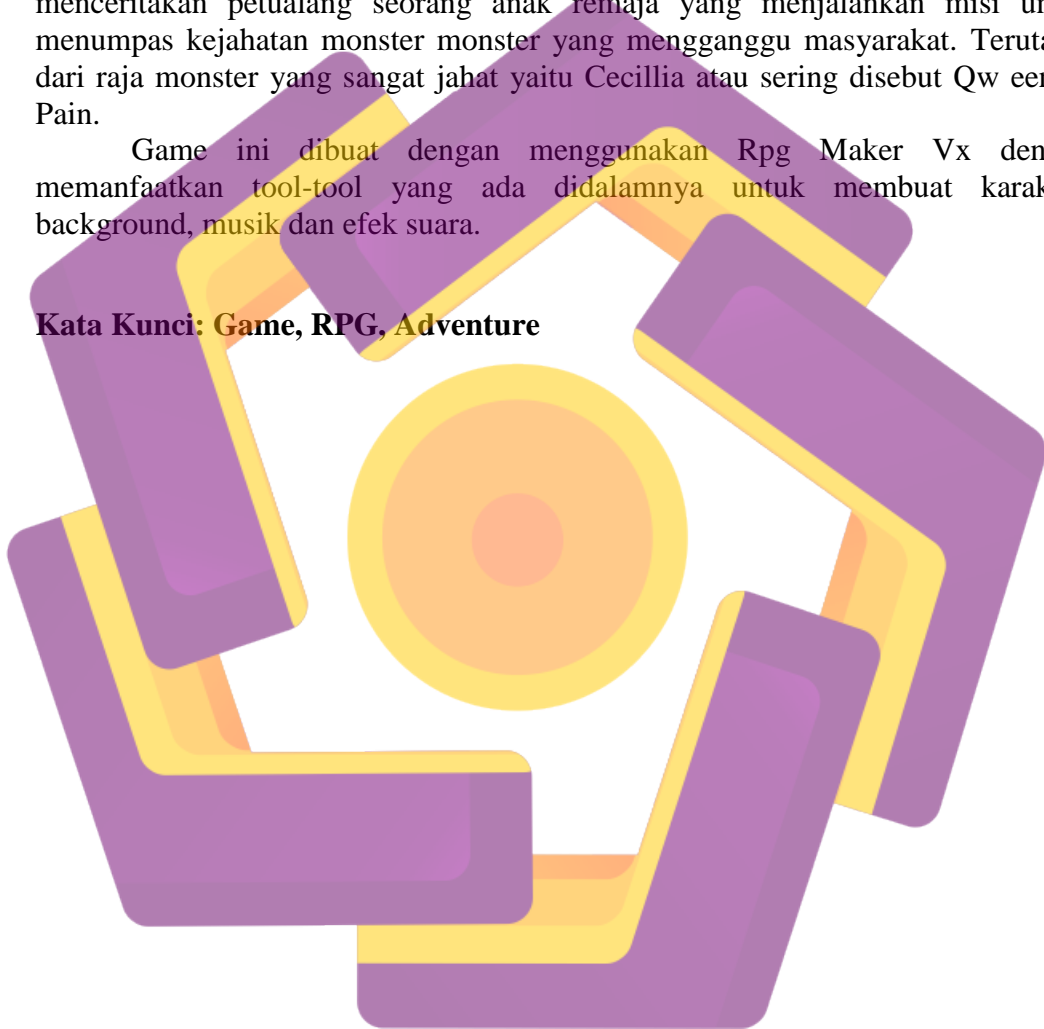
INTISARI

Saat ini banyak sekali game game baru yang bermunculan, mulai dari yang berplatform Desktop/PC sampai ke smartphone. Game-game itupun banyak fariasi genrenya, seperti RTS , FPS sampai game Racing sekalipun. Game-game itulah yang sekarang mendominasi pasar, dan kebanyakan dari game-game itu dibuat 3D, dan game yang bergenre RPG masih jarang ditemui.

Game The Adventure of Aurel merupakan game bergenre RPG, yaitu menceritakan petualang seorang anak remaja yang menjalankan misi untuk menumpas kejahatan monster monster yang mengganggu masyarakat. Terutama dari raja monster yang sangat jahat yaitu Cecillia atau sering disebut Qw een of Pain.

Game ini dibuat dengan menggunakan Rpg Maker Vx dengan memanfaatkan tool-tool yang ada didalamnya untuk membuat karakter, background, musik dan efek suara.

Kata Kunci: Game, RPG, Adventure



ABSTRACT

Currently, many new games are popping games, ranging from the platform Desktop / PC to the smartphone. Games and even then a lot of variation genre, such as RTS, FPS Racing games up though. The games that are now dominating the market, and most of those games were created in 3D, and the RPG genre games are still rare.

Game The Adventures of Aurel an RPG genre game, which tells the adventure of a teenage boy on a mission to crush the evil monsters that disturb society. Especially from a very nasty monster king is Cecillia or often called Queen of Pain.

This game is made using Rpg Maker Vx by utilizing tools that are inside to make the character, background, music and sound effects.

Keyword: Game, RPG, Adventre

