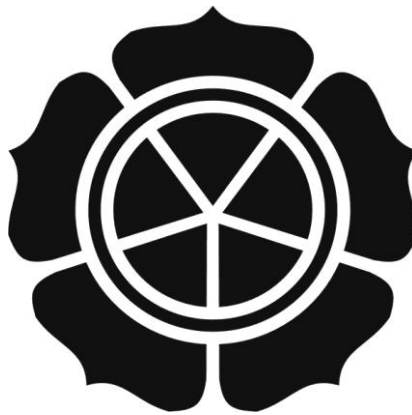


**PEMBUATAN GAME RPG “MEDUSA KILL ROSHAN”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



Disusun oleh

Sandi Agung Prasetyo

11.12.6153

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

**PEMBUATAN GAME RPG “MEDUSA KILL ROSHAN”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Sandi Agung Prasetyo

11.12.6153

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG “MEDUSA KILL ROSHAN”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sandi Agung Prasetyo

11.12.6153

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Mei 2015

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG “MEDUSA KILL ROSHAN”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sandi Agung Prasetyo

11.12.6153

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

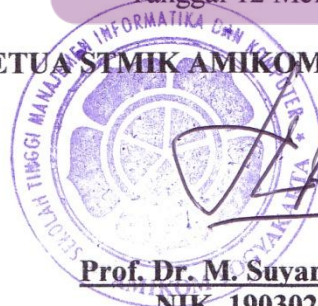


Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Mei 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya tulisan sendiri (ASLI) dan tidak ada unsur pengambilan materi dari karya yang pernah orang lain ajukan guna memperoleh gelar akademis di Instansi dipendidikan manapun. Sekripsi ini ditulis berdasarkan pada judul yang saya ajukan serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis manapun diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali tertulis di acu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 12 Mei 2015

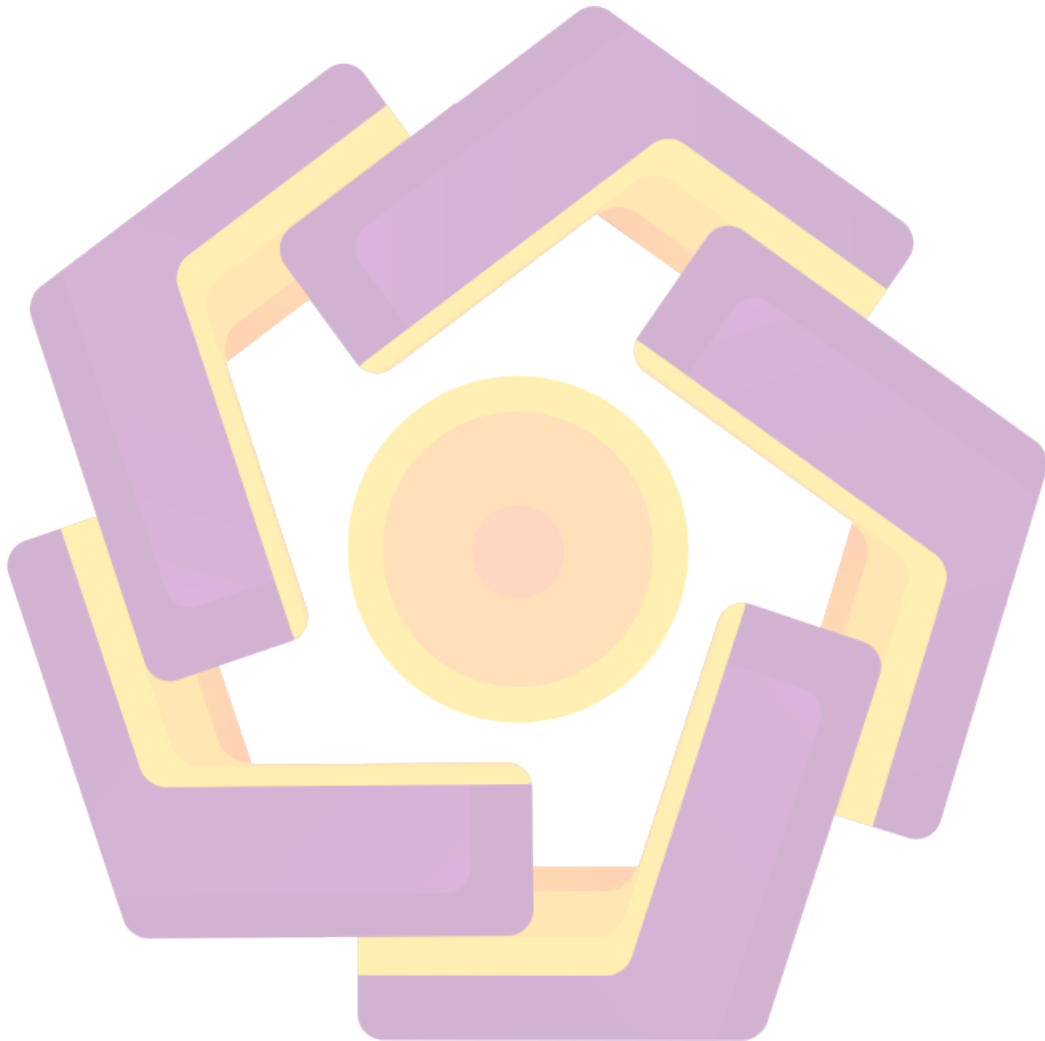
Sandi Agung Prasetyo

11.12.6153

MOTO

A person who never made a mistake never tried anything new

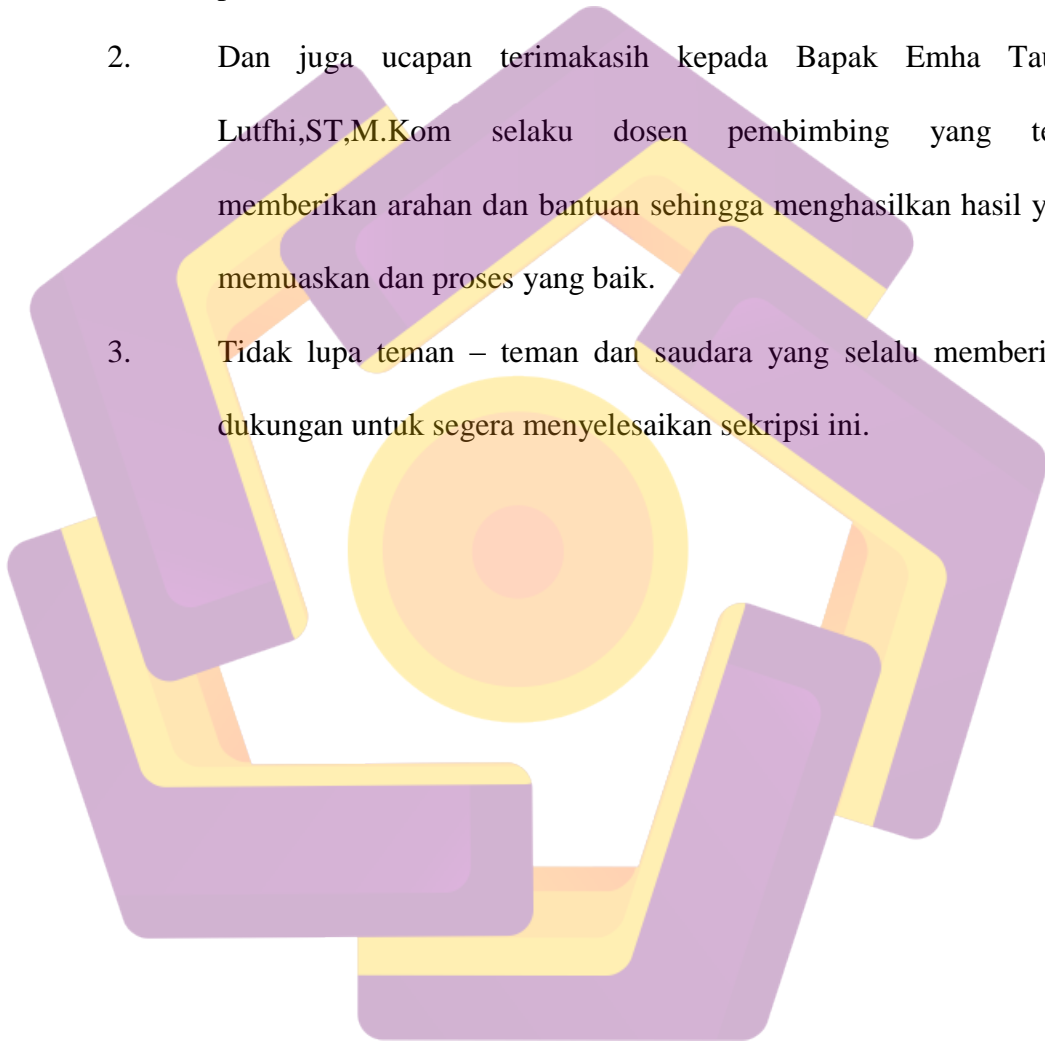
Albert Einstein



PERSEMBAHAN

Hasil karya ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungandan doa serta perhatian.
2. Dan juga ucapan terimakasih kepada Bapak Emha Taufiq Lutfhi,ST,M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bantuan sehingga menghasilkan hasil yang memuaskan dan proses yang baik.
3. Tidak lupa teman – teman dan saudara yang selalu memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan sekripsi ini.



KATA PENGANTAR

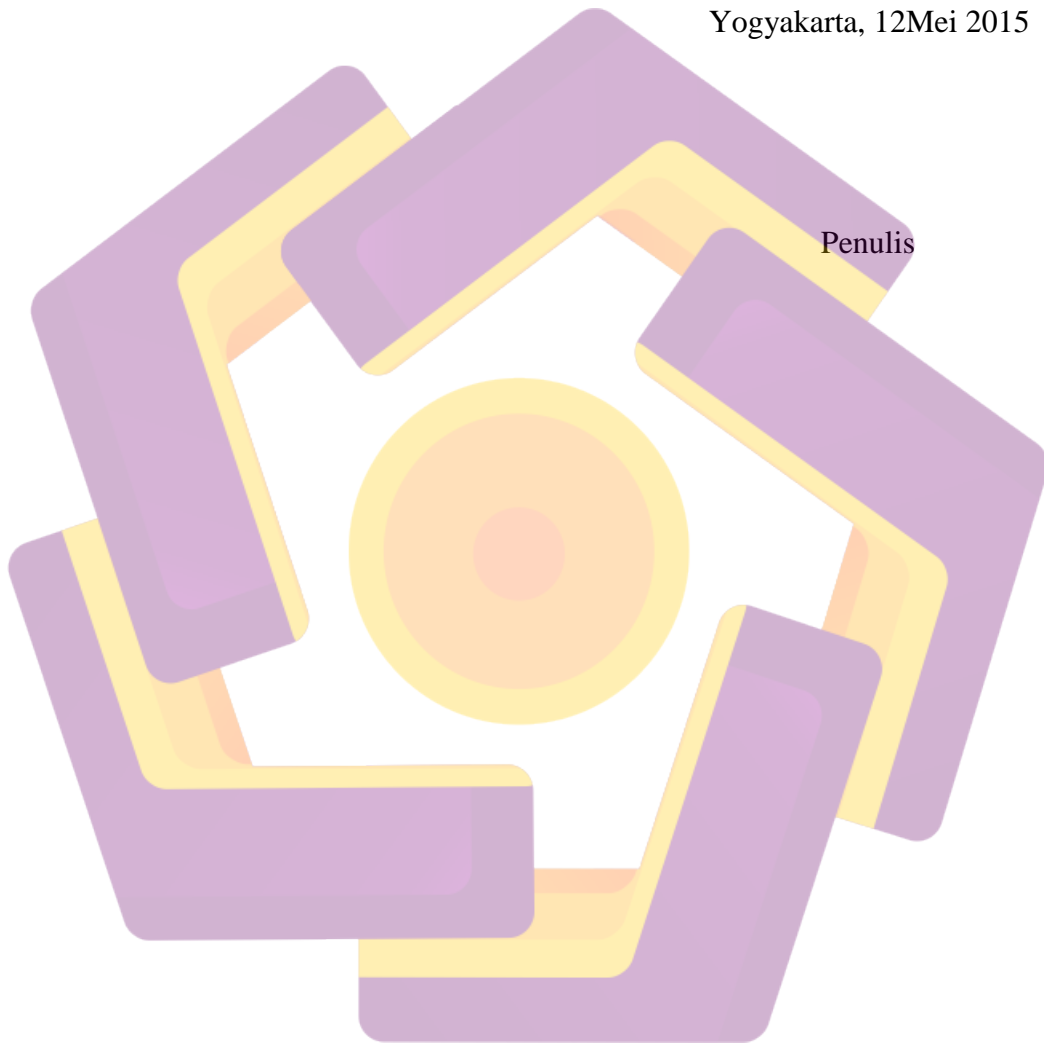
Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Game RPG Medusa Kill Roshan Menggunakan RPG Maker VX Ace. Laporan ini disusun guna menyelesaikan program studi Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, abntuan, sarana, dan motivasi dari beberapa pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak EMha Taufiq Lutfhi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang berkenan membantu pengarahan, bimbingan dan memberikan solusi yang tepat disetiap permasalahan dalam penyusunan skripsi hingga akhir.
3. Kepada bapak dan ibu dosen jurusan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama proses belajar berlangsung.
4. Orang tua dan seluruh keluarga atas segala doa, dukungan, perhatian dan kasih sayang.

5. Akhirnya penulis berharap semoga keikhlasannya dan amal ibadahnya diberikan imbalan dari Allah SWT, serta sekripsi dapat bermanfaat bagi orang lain yang peduli dengan pendidikan, Amin.

Yogyakarta, 12Mei 2015



DAFTAR ISI

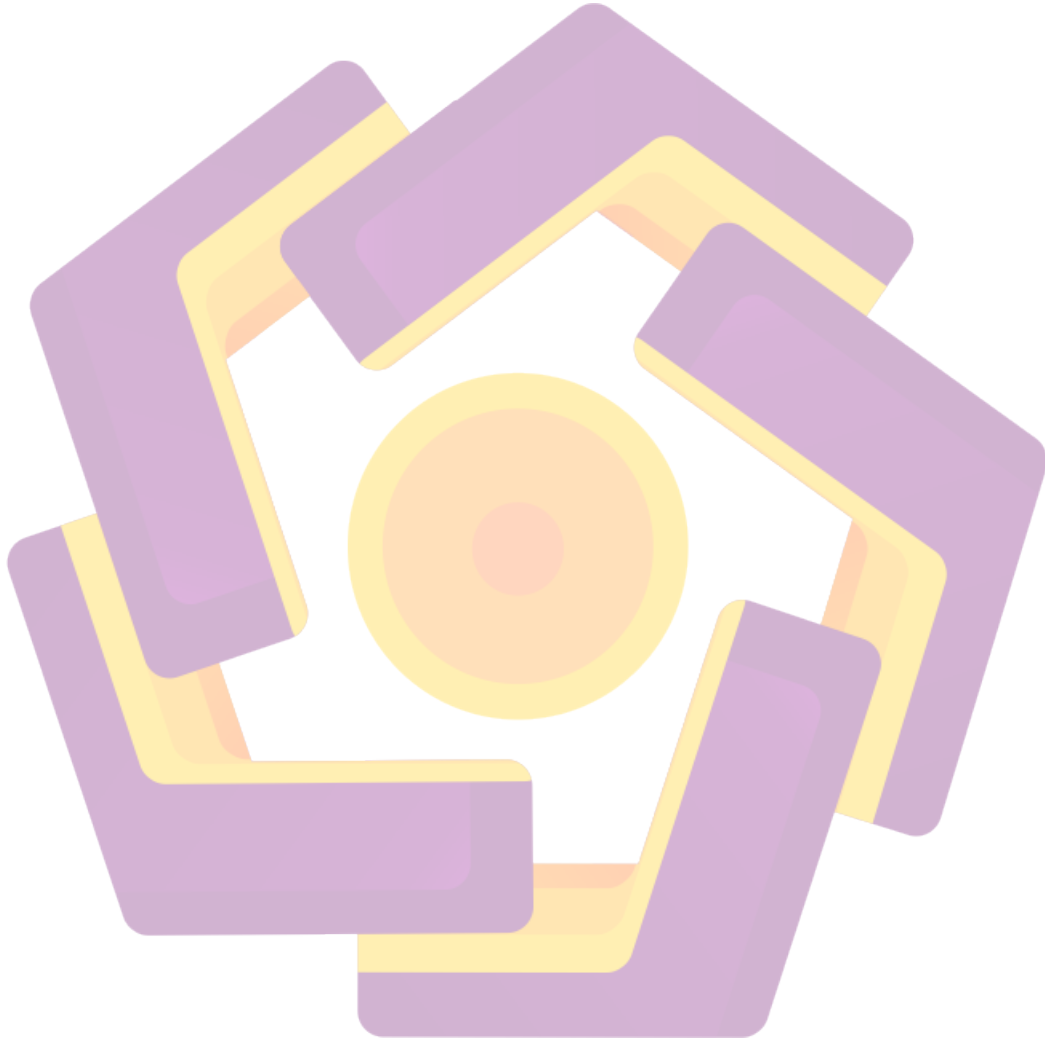
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Game.....	8
2.2.2 Sejarah Perkembangan Game.....	8

2.3 Game Berdasarkan Jenis	9
2.4 Element Pokok Game.....	12
2.5 Konsep Pengembangan Game.....	17
2.6 Pengertian RPG.....	20
2.6.1 Elemen RPG.....	21
2.6.2 Kategori RPG.....	23
2.7 Tahap Pembuatan Game	24
2.8 Pengenalan RPG Maker VX Ace.....	26
2.8.1 Standart Toolbar.....	26
2.8.2 Map Toolbar.....	32
2.8.3 Map Editor	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 Gambaran Umum.....	33
3.2 Analisis.....	34
3.2.1 Analisis Kebutuhan	34
3.2.1.1 Kebutuhan Fungsional	35
3.2.1.2 Kebutuhan Non Fungsional	36
3.3 Latar Belakang Cerita	37
3.4 Tahap Pembuatan Game	39
3.4.1 Menentukan Genre	39
3.4.2 Gameplay	39
3.4.3 Grafis.....	41
3.4.3.1 Desain Karakter dan Sprite	41
3.4.3.2 Desain Latar Belakang	48
3.4.4 Suara Latar	52
3.4.5 Kontrol Karakter	53
3.4.6 Perancangan Interface / Antar Muka.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Implementasi.....	55

4.1.1 Pembuatan Naskah	55
4.1.2 Pembuatan Kelengkapan Game	56
4.1.3 Pembuatan Karakter	61
4.1.4 Pembuatan Map.....	63
4.1.5 Pembuatan Event.....	67
4.1.6 Pengaktifan Game	72
4.2 Pembahasan.....	72
4.2.1 Tampilan Game.....	72
4.2.1.1 Tampilan Menu utama	72
4.2.1.2 Tampilan Penyimpanan Data	73
4.2.1.3 Tampilan Intro Game	74
4.2.1.4 Tampilan Map Utama	76
4.2.1.5 Tampilan Kastil Kegelapan.....	78
4.2.1.6 Tampilan Hutan Pendeta Suci.....	79
4.2.1.7 Tampilan Tanah Terlarang.....	81
4.2.2 Uji Coba Game.....	83
4.2.3 Uji Coba Pemakai	83
4.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Game	86
4.3 Kendala dan Solusi Implementasi.....	87
4.4 Manual Game	87
BAB V PENUTUP.....	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Suara Latar	52
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	83
Tabel 4.2 Kuisiner Uji Coba.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game	17
Gambar 2.2 Tampilan Standart Toolbar.....	26
Gambar 2.3 Tampilan New Project.....	28
Gambar 2.4 Tile Map.....	29
Gambar 2.5 Browser Peta.....	29
Gambar 2.6 Tampilan Windows Database RPG Maker VX Ace.....	30
Gambar 2.7 Tampilan Resource Manager	30
Gambar 2.8 Tampilan Windows Script Editor	31
Gambar 2.9 Tampilan Windows Sound Test	31
Gambar 2.10 Map Editor	32
Gambar 3.1 Face Medusa.....	42
Gambar 3.2 Sprite Medusa	42
Gambar 3.3 Face Roshan	43
Gambar 3.4 Sprite Roshan.....	44
Gambar 3.5 Sprite Roshan Raksasa.....	44
Gambar 3.6 Face Raja Riku.....	45
Gambar 3.7 Sprite Raja Riku	45
Gambar 3.8 Face Doom	46
Gambar 3.9 Sprite Doom.....	47
Gambar 3.10 Face Zulu	48
Gambar 3.11 Sprite Zulu.....	48
Gambar 3.12 Map utama	49
Gambar 3.13 Stage 1	49

Gambar 3.14 Stage 1 Boss	50
Gambar 3.15 Stage 2	50
Gambar 3.16 Stage 2 Boss	51
Gambar 3.17 Stage 3	51
Gambar 3.18 Stage 3 Boss	52
Gambar 3.19 Interface	54
Gambar 4.1 Tampilan Window New Project	55
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Senjata	56
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Armor	57
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Fitur Armor	58
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Item	59
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Skill	60
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Clases	61
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Desain Karakter	62
Gambar 4.9 Tampilan Resource Manager	62
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Aktor	63
Gambar 4.11 Tampilan Starting Equipment	63
Gambar 4.12 Map Utama	64
Gambar 4.13 Kastil Kegelapan	64
Gambar 4.14 Boss Stage 1	65
Gambar 4.15 Hutan Pendeta Suci	65
Gambar 4.16 Boss Stage 2	66
Gambar 4.17 Tanah Terlarang	66
Gambar 4.18 Boss Stage 3	67

Gambar 4.19 Contents Event	68
Gambar 4.20 Pembuatan event baru	69
Gambar 4.21 Gambar Karakter	69
Gambar 4.22 Nama Event	69
Gambar 4.23Contents Pembuatan Event	70
Gambar 4.24 Windows Event Commands Percakapan	70
Gambar 4.25 Pembuatan Event Transfer Player	71
Gambar 4.26 Transfer Designation	71
Gambar 4.27 Compress Game Data	72
Gambar 4.28 Tampilan Menu Utama	73
Gambar 4.29 Tampilan Penyimpanan Data	74
Gambar 4.30 Tampilan Intro Game	75
Gambar 4.31 Pengaturan Trigger	75
Gambar 4.32 Tampilan Map Utama	76
Gambar 4.33 Action Conditional Branch	77
Gambar 4.34 Hasil Conditional Branch	77
Gambar 4.35 Tampilan Kastil Kegelapan	78
Gambar 4.36 Event Monster	79
Gambar 4.37 Tampilan Hutan pendeta Suci	80
Gambar 4.38 Conditional Branch Quest	80
Gambar 4.39 Tampilan Tanah Terlarang	81
Gambar 4.40 Quest Tanah Terlarang	82
Gambar 4.41 Conditional Switch	82
Gambar 4.42 Control Switch	82

INTISARI

Sekarang ini banyak sekali konsumen dari game, tersirat keinginan dari anak - anak Indonesia untuk menciptakan permainan mereka sendiri, tapi masih terbentur dengan masalah pengetahuan, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan permainan yang cukup tinggi namun kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka tidak kalah dengan pengembang game asing. Untuk itu penulis mencoba untuk menggambarkan alat pengembang game yang telah diuji di antara komunitas pengembang game dari Indonesia dan luar negeri, yaitu RPG Maker VX Ace. Game RPG yang akan dibuat menceritakan tentang legenda monster Medusa yang membantu penduduk desa mengalahkan monster raksasa kejam bernama Roshan. Karena RPG maker terbatas pada kualitas gambar penulis akan lebih menekankan pada alur cerita dan gamplay. Game yang akan dibuat pun akan memiliki alur cerita yang belum pernah dibuat sebelumnya agar pengguna merasa tertarik dan penasaran.

Kata-kunci: Game, RPG, RPG Maker VX Ace

ABSTRACT

Nowadays a lot of consumers out of the game, the implied desire of children - Indonesian children to create their own games, but still collided with the problem of knowledge, the cost and difficulty of making a game that is quite high but the creativity, innovation and imagination they are not inferior to foreign game developers , To the writer tries to describe the game developer tools that have been tested in the community of game developers from Indonesia and abroad, namely RPG Maker VX Ace. RPG game which will be made to tell about the legend Medusa monster who helped villagers cruel defeat a giant monster named Roshan. Due to the limited RPG maker on image quality authors will put more emphasis on storyline and gameplay. Games that will be created will have a storyline that has not been made previously to make people feel interested and curious.

Keywords: Game, RPG, RPG Maker VX Ace