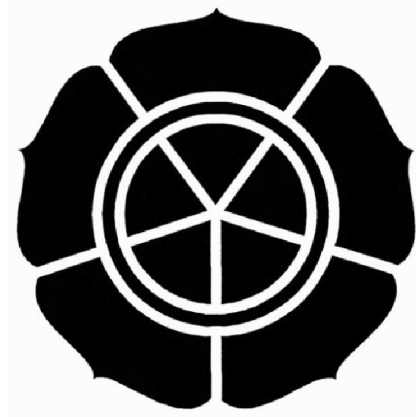


**PEMBUATAN GAME RPG “ADVENTURE OF REHO AND SACRED
WATER” DENGAN MENGGUNAKAN
RPG MAKER VX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Javad Iqbal

10.12.4384

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Game RPG “Adventure Of Reho And Sacred Water” Dengan Menggunakan RPG Maker VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Javad Iqbal

10.12.4384

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Maret 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK.190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Game RPG “Adventure Of Reho And Sacred Water” Dengan Menggunakan RPG Maker VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Javad Iqbal

10.12.4384

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK.190302047

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302215

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Febuari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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.

Yogyakarta,

Javad Iqbal
10.12.4384

Motto

- *Apabila sudah melewati garis start, kita harus sampai garis finish.*
- *Follow your passion !*
- *Doa, usaha, orang tua, dan sedekah adalah kunci kesuksesan.*
- *Tidak ada jalan yang instant, semua membutuhkan proses.*
- *Rencana Allah lebih baik daripada rencana siapa pun.*
- *Don't talk about it ! Do it !!!*
- *Tidak ada kata gagal, yang ada hanya sukses yang tertunda.*
- *Trust in your idea, and jump !!*

Javad Iqbal

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 ;

- Abah dan Mama 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 !!!
- Adikku ozza, terima kasih sudah membantu dan mengganggu dalam pembuatan skripsi ini.
- Para guru dari saya mulai masuk sekolah ,TK- Kuliah.Terima kasih
- Teman seperjuangan 10.S1SI.01 Gunawan,Kancil,Alim,Pam,Pepi,Jajar,Arbiyan,Sigit,Ryan. (Yang tidak tersebut mohon maaf,kalau terlalu panjang nanti jadi absen) terima kasih.
- Teman teman 1 kontrakan Gupolo's (Adang,Tomo,Tomi) , terima kasih sudah membantu dan mengganggu saat proses pembuatan skripsi ini.
- Dosen Pembimbing Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom , terimakasih atas bimbingannya dan pengarahanya.
- Semua pihak yang telah membantu selesainya Skripsi ini. Terima Kasih

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 RPG “Adventure Of Reho And Sacred Water” Dengan 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 Taufiq 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. Abah dan mama 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.

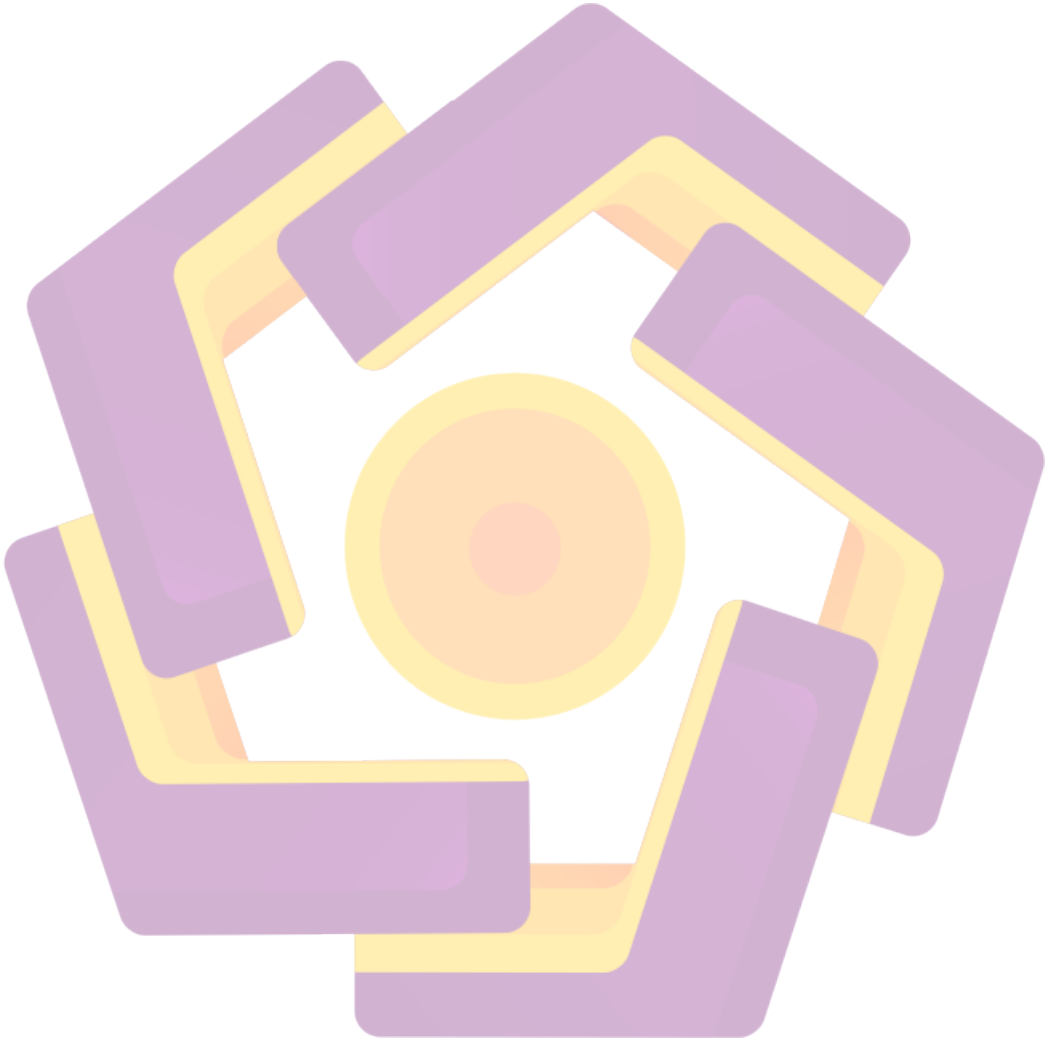
Yogyakarta,

Penyusun

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.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	<i>xviii</i>
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. Pengertian Game.....	7
2.2. Perkembangan Game.....	7
2.3. Game Berdasarkan Kategori (Genre).....	9
2.4. Elemen Pokok Game.....	14
2.5. Konsep Pengembangan Game.....	19
2.6. Pengertian RPG.....	23
2.6.1. Elemen Khas RPG.....	23
2.6.2. Kategori- Kategori RPG.....	30

2.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	32
2.7.1. RPG Maker VX.....	32
2.7.2. Adobe PhotoShop CS5.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	37
3.1. Analisis.....	37
3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	38
3.1.2 Study Kelayakan.....	41
3.2. Perancangan Game.....	42
3.2.1 Konsep.....	42
3.2.2 Genre Game.....	44
3.2.3 Menentukan Tool Yang Digunakan.....	44
3.2.4 Merancang Gameplay.....	45
3.2.5 Sound / Music Yang Digunakan.....	75
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1. Implementasi Game.....	76
4.2. Tahap- Tahap Pembuatan Game Adventure Of Reho And Sacred Water.....	76
4.2.1. Pembuatan Story Line.....	77
4.2.2. Pembuatan Game Play.....	77
4.2.3. Pembuatan Karakter & Musuh.....	81
4.2.4. Pembuatan Map.....	87
4.2.5. Pembuatan Background Menu & Loading.....	114
4.2.6. Perancangan Event.....	119
4.2.7. Pengaturan Sound.....	121
4.2.8. Create Application.....	122
4.3. Pengujian Game.....	123
4.4. Uji Pemakaian.....	134
BAB V PENUTUP.....	139
5.1. Kesimpulan.....	139
5.2. Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA.....	142



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	39
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	40
Tabel 3.3 Rancangan Karakter.....	49
Tabel 3.4 Rancangan Item & Skill.....	51
Tabel 3.5 Rancangan Equipment.....	52
Tabel 3.6 Rancangan Item.....	53
Tabel 3.7 Rancangan Skill.....	54
Tabel 3.8 Rancangan Enemy.....	55
Tabel 3.9 Keterangan Main Menu.....	60
Tabel 3.10 Rancangan Menu Title.....	61
Tabel 3.11 Rancangan Condition.....	66
Tabel 3.12 Sound Yang Digunakan.....	75
Tabel 4.1 Sprite Karakter.....	83
Tabel 4.2 Sprite Enemy.....	84
Tabel 4.3 Pengetesan Black Box Testing.....	134
Tabel 4.4 Kuisisioner Secara Acak.....	136
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner.....	137

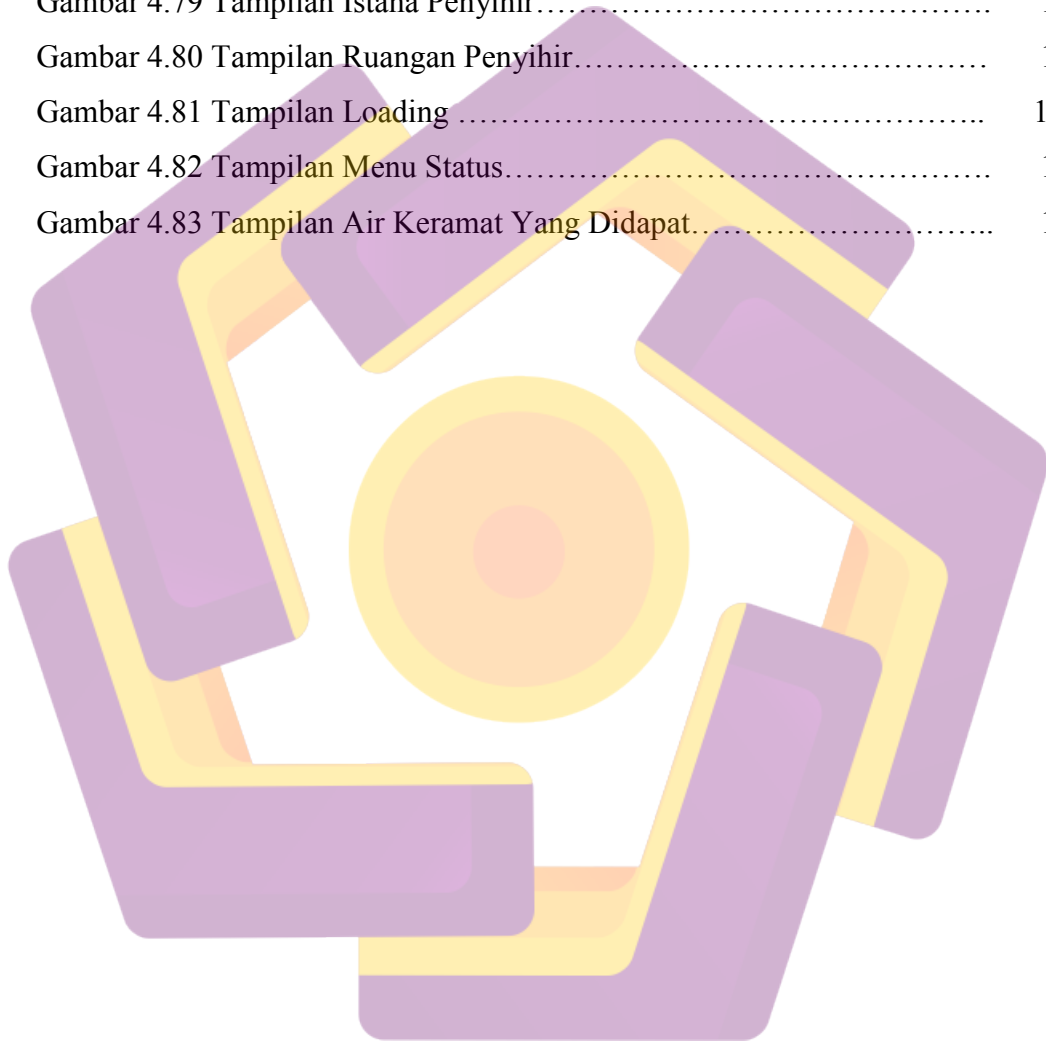
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game.....	20
Gambar 2.2 Tampilan Awal Progam RPG VX.....	33
Gambar 2.3 Tampilan Awal Proyek Baru Dalam RPG VX.....	34
Gambar 2.4 Standar Toolbar.....	34
Gambar 2.5 Map Toolbar.....	35
Gambar 2.6 Tampilan Utama Adobe PhotoShop CS5.....	36
Gambar 3.1 FlowChart Chapter 1.....	46
Gambar 3.2 FlowChart Chapter 2.....	46
Gambar 3.3 FlowChart Chapter 3.....	47
Gambar 3.4 FlowChart Chapter 4.....	47
Gambar 3.5 FlowChart Chapter 5.....	48
Gambar 3.6 Tampilan Menu Tittle.....	70
Gambar 3.7 Tampilan Main Menu.....	71
Gambar 3.8 Tampilan Skill.....	71
Gambar 3.9 Tampilan Equipment.....	72
Gambar 3.10 Tampilan Status.....	72
Gambar 3.11 Tampilan Save.....	73
Gambar 3.12 Tampilan Attribut Karakter.....	73
Gambar 3.13 Tampilan Loading Ganti Chapter.....	74
Gambar 3.14 Tampilan Game Over.....	74
Gambar 4.1 Pembuatan Sprite Karakter.....	81
Gambar 4.2 Sprite Karakter Reho.....	82
Gambar 4.3 Tileset A1.....	87
Gambar 4.4 Tileset A2.....	88
Gambar 4.5 Tileset A3.....	88
Gambar 4.6 Tileset A4.....	88
Gambar 4.7 Tileset A5.....	89
Gambar 4.8 Tileset B.....	89
Gambar 4.9 Tileset C.....	90

Gambar 4.10 Tileset D.....	90
Gambar 4.11 Map Rumah Reho.....	91
Gambar 4.12 Map Halaman Rumah.....	91
Gambar 4.13 Map Desa Reho.....	92
Gambar 4.14 Map Rumah Sesepeuh Desa.....	92
Gambar 4.15 Map Hutan Keramat 1.....	93
Gambar 4.16 Map Hutan Keramat 2.....	94
Gambar 4.17 Map Kota Damai.....	94
Gambar 4.18 Map Rumah Gadis.....	95
Gambar 4.19 Map Ruang Atas Rumah Gadis.....	96
Gambar 4.20 Map Toko.....	96
Gambar 4.21 Map Halaman Kuil Penyihir.....	97
Gambar 4.22 Map Kuil Penyihir.....	97
Gambar 4.23 Map Lubang 1.....	98
Gambar 4.24 Map Lubang 3.....	99
Gambar 4.25 Map Lubang Kuil 2 / Labirin.....	99
Gambar 4.26 Map Lanjutan Labirin.....	100
Gambar 4.27 Map Puncak Labirin.....	100
Gambar 4.28 Map Jalan Desa Seram.....	101
Gambar 4.29 Map Desa Seram.....	101
Gambar 4.30 Map Toko Desa Seram.....	102
Gambar 4.31 Map Halaman Rumah Kakek.....	102
Gambar 4.32 Map Rumah Kakek.....	103
Gambar 4.33 Map Ruang Bawah Tanah.....	103
Gambar 4.34 Map Ruang Atas.....	104
Gambar 4.35 Map Hutan Seram.....	104
Gambar 4.36 Map Lubang Jebakan.....	105
Gambar 4.37 Map Ruang Air Keramat.....	105
Gambar 4.38 Map Lanjutan Lubang Jebakan.....	106
Gambar 4.39 Map Akhir Lubang Jebakan.....	106
Gambar 4.40 Map Lanjutan Hutan Seram 1.....	107

Gambar 4.41 Map Lanjutan Hutan Seram 2.....	107
Gambar 4.42 Map Akhir Hutan Seram.....	108
Gambar 4.43 Map Jalan Menuju Istana.....	108
Gambar 4.44 Map Halaman Istana.....	109
Gambar 4.45 Map Ruang Istana.....	109
Gambar 4.46 Map Jalan Khayangan.....	110
Gambar 4.47 Map Istana Khayangan.....	110
Gambar 4.48 Map Istana Lantai 1.....	111
Gambar 4.49 Map Istana Lantai 2.....	111
Gambar 4.50 Map Ruang Lantai 2.....	112
Gambar 4.51 Map Lantai 3.....	112
Gambar 4.52 Map Ruang Lantai 3.....	113
Gambar 4.53 Map Ruangan Penyihir.....	114
Gambar 4.54 Map Ruangan 2 Air Kramat.....	115
Gambar 4.55 Background Menu 1.....	115
Gambar 4.56 Background Menu 2.....	116
Gambar 4.57 Pembuatan Loading Background.....	116
Gambar 4.58 Pembuatan Loading Background 2.....	117
Gambar 4.59 Loading Background 1.....	117
Gambar 4.60 Loading Background 2.....	117
Gambar 4.61 Loading Background 3.....	118
Gambar 4.62 Loading Background 4.....	118
Gambar 4.63 Loading Background 5.....	119
Gambar 4.64 Event Text Dialog.....	120
Gambar 4.67 Event Spash.....	121
Gambar 4.68 Tampilan Comppres Data.....	122
Gambar 4.69 Tampilan Halaman Utama.....	123
Gambar 4.70 Tampilan Save Data.....	124
Gambar 4.71 Tampilan Lokasi Penyimpanan Data.....	124
Gambar 4.72 Tampilan Saat Reho Berpamitan.....	125
Gambar 4.73 Tampilan Reho Saat Menemukan Air.....	126

Gambar 4.74 Tampilan Toko.....	127
Gambar 4.75 Tampilan Jual Beli.....	127
Gambar 4.76 Tampilan Hutan Keramat.....	128
Gambar 4.77 Tampilan Reho Tiba Di Hutan Keramat.....	128
Gambar 4.78 Tampilan Labirin Keramat.....	129
Gambar 4.79 Tampilan Istana Penyihir.....	130
Gambar 4.80 Tampilan Ruangan Penyihir.....	131
Gambar 4.81 Tampilan Loading	132
Gambar 4.82 Tampilan Menu Status.....	132
Gambar 4.83 Tampilan Air Keramat Yang Didapat.....	133



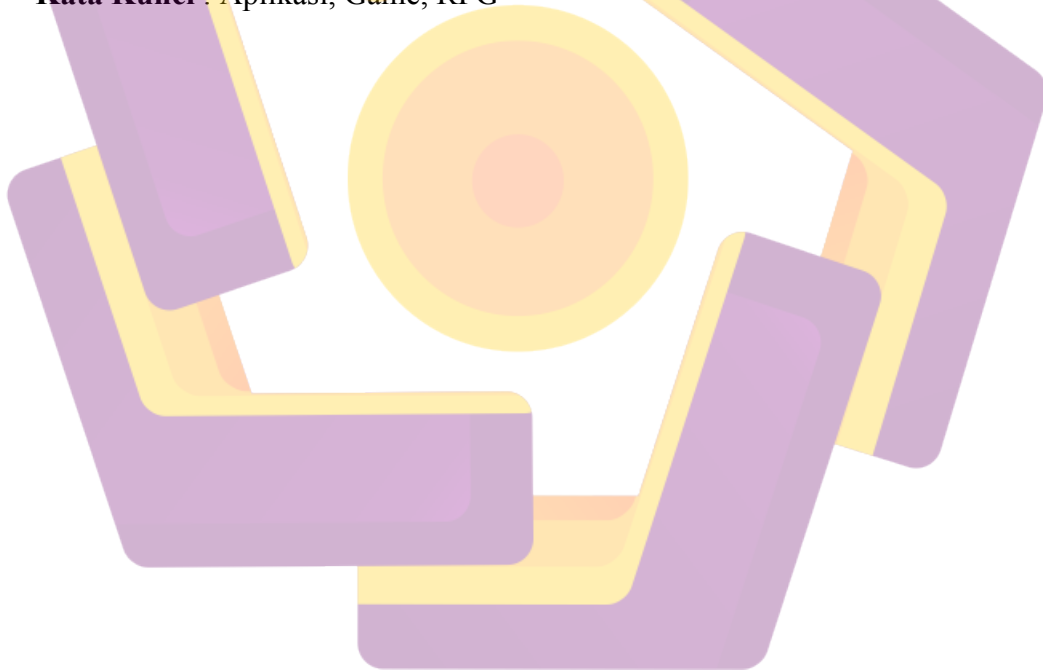
INTISARI

Di Era saat ini, banyak sekali game game yang bermunculan seperti Angry Birds, FIFA, Need For Speed yang dibuat untuk platform tertentu seperti Desktop/PC (Windows, Linux, Mac, dll), Mobile (java, Android, iOS, Black Berry), dan game Berbasis Web (HTML5, Flash). Saat ini game berbasis desktop masih di dominasi oleh game game bergenre Action, dan game game berbasis 3D dan masih jarang yang mengusung genre RPG.

Game adventure of Reho and sacret water ini merupakan game bergenre RPG, yang menceritakan perjuangan seorang anak berumur 14 tahun yang pergi berkelana untuk mencari 7 air keramat dari penyihir tua Kyubi untuk ayahnya yang terbari lemas karena terkena kutukan dari penyihir tua Kyubi.

Game ini dibuat dengan menggunakan Game engine RPG Maker VX dengan Ruby sebagai bahasa pemrogramannya karena kemudahan serta tingkat fleksibilitasnya yang tinggi.

Kata Kunci : Aplikasi, Game, RPG



ABSTRACT

Nowadays, many games appear like Angry Birds, FIFA, Need For Speed are made for specific platforms such as Desktop / PC (Windows, Linux, Mac, etc.) Mobile (Java, Android, iOS, Symbian) and web-based games (HTML5, Flash). Currently based gaming desktop is still dominated by game genre Action games, and games based 3D games and still rarely carries the RPG genre.

Game adventure of Reho and sacret water is RPG game genre which tells of the struggle of a 14-year-old boy who went all over looking seven sacred water from the old witch for a father who lay limp due to hit the magic by an old witch.

This game is made using RPG maker VX game engine with Ruby as the programming language because it is easy and a high level of flexibility.

Keyword: *Application, Game, RPG*

