

**PEMBUATAN GAME RPG "SI BOLANG" MENGGUNAKAN RPG
MAKER VX**

SKRIPSI



disusun oleh

Rahmat Gunawan

10.12.4400

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

**PEMBUATAN GAME RPG "SI BOLANG" MENGGUNAKAN RPG
MAKER VX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rahmat Gunawan

10.12.4400

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG "SI BOLANG" MENGGUNAKAN RPG
MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Gunawan

10.12.4400

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 November 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG "SI BOLANG" MENGGUNAKAN RPG
MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Gunawan

10.12.4400

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK.190302216

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 23 Desember 2013

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, 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.

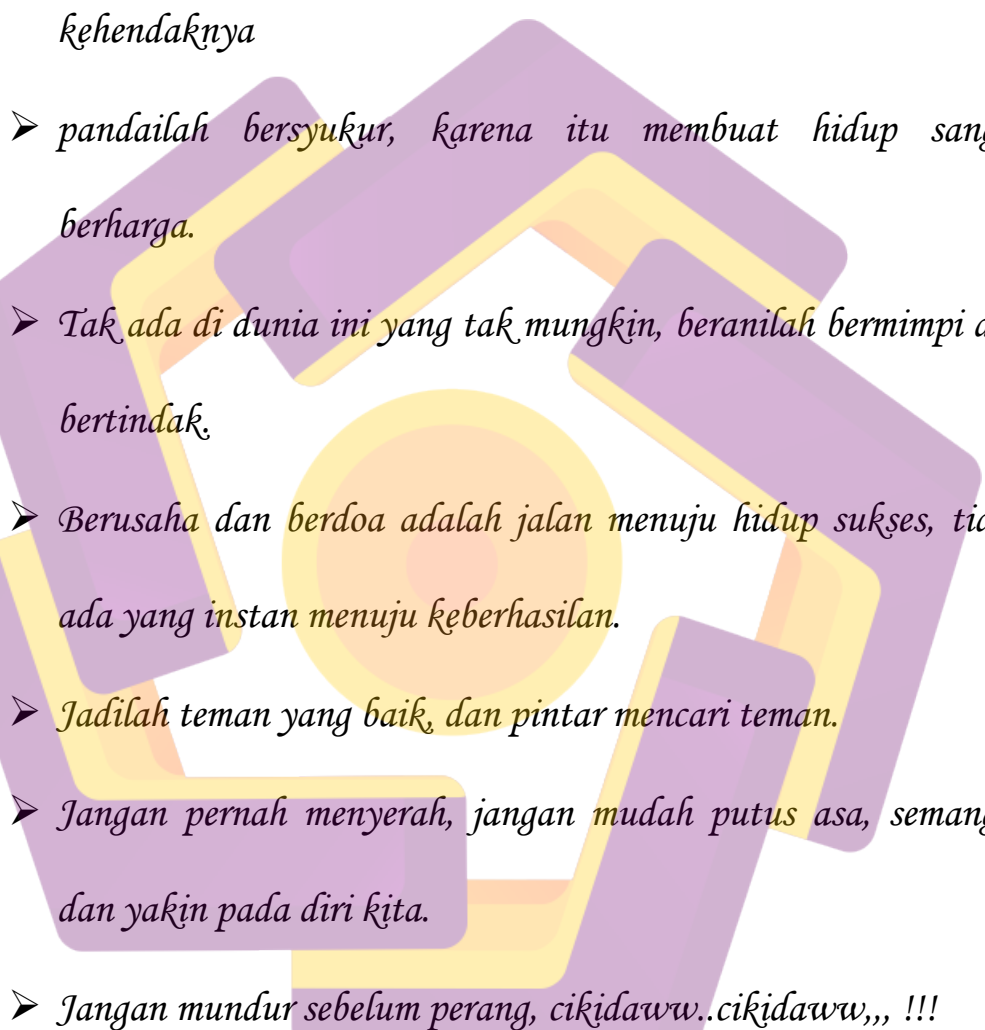


Yogyakarta 16 Desember 2013

Rahmat Gunawan

10.12.4400

Motto

- 
- *Ingatlah selalu TUHAN, karena seluruh kehidupan atas kehendaknya*
 - *pandailah bersyukur, karena itu membuat hidup sangat berharga.*
 - *Tak ada di dunia ini yang tak mungkin, beranilah bermimpi dan bertindak,*
 - *Berusaha dan berdoa adalah jalan menuju hidup sukses, tidak ada yang instan menuju keberhasilan.*
 - *Jadilah teman yang baik, dan pintar mencari teman.*
 - *Jangan pernah menyerah, jangan mudah putus asa, semangat dan yakin pada diri kita.*
 - *Jangan mundur sebelum perang, cikidaww..cikidaww,, !!!*

Rahmat Gunawan

PERSEMBAHAN

- ✚ *Pertama-tama saya ucapkan rasa syukur kepada ALLAH SWT atas kasih sayang-NYA sehingga saya dapat merasakan nikmat yang tak terhingga dalam hidup ini.*
- ✚ *Terimakasih, Bapak & Ibu tercinta, yang telah memberikan semangat, dorongan, nasehat, doa, serta berjuta-juta cinta yang tak pernah habis kepada anakmu.*
- ✚ *Istriku tercinta, terimakasih atas semangat dan kasih sayangnya yang selalu diberikan tanpa henti, semoga ALLAH SWT selalu menjaga kita, Ammiinnn.*
- ✚ *Adik-adikku tersayang, Dicky Tryanto, Rizky Rahayu, dan Ananda Satria Darmawan yang menjadi semangat, teman curhat serta bercanda gurau.*
- ✚ *Teman-teman baikku Adib, Blendot, Dony, Villa, Ucrit, Javad Iqbal, Arbyan Tezar, Heri Kancil, Aripin Pincuk dan keluarga besar 10-SISI-01, Terimakasih atas semangat dan dukungan kalian selama ini, telah menjadi bagian dalam hidupku yang tak akan terlupakan. Semoga kita kelak menjadi orang-orang yang berhasil dan sukses, aminn.*
- ✚ *Untuk teman-teman KOST dan Bomer FC terimakasih telah bersama-sama seru-seruan selama ini dan terus menjadi klub Futsal yang berkualitas.*
- ✚ *Dosen Pembimbingku Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, terimakasih atas bimbingan dan pengarahannya. Semoga sukses untuk Bapak. Amin.*
- ✚ *Untuk ALMAMATERKU "STMIK AMIKOM YOGYAKARTA" terimakasih karena telah memberikan ilmu dan pengalaman yang tak ternilai harganya sehingga saya menjadi tahu tentang banyak hal di sini, yang sangat berharga. Tetap menjadi kampus IDOLA masyarakat dan kita semua. Amin*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul **Pembuatan Game RPG "Si Bolang" 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 Hanif Al Fatta, 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. Bapak dan Ibu kami atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan kami seperti sekarang ini.

6. Teman–teman kelas 01 Sistem Informasi angkatan 2010 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Skripsi ini kami 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, 16 Desember 2013

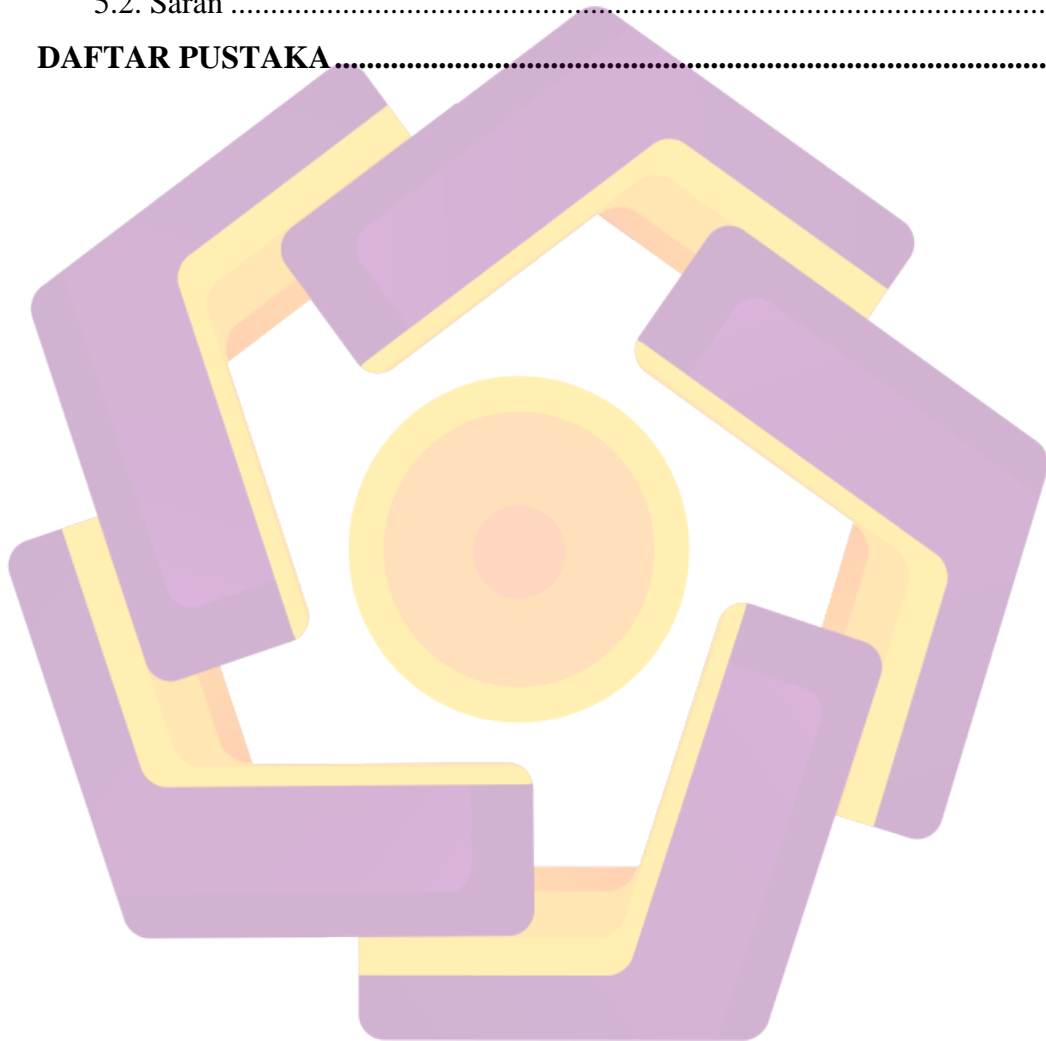
Penyusun

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..... | xvi |
| ABSTRACT..... | xvii |
| 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..... | 4 |
| 1.6 Metodologi Penelitian..... | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Konsep Dasar Game..... | 7 |
| 2.1.1 Sejarah Perkembangan Game..... | 7 |
| 2.1.2 Definisi Game..... | 8 |
| 2.1.3 Genre Game..... | 8 |
| 2.1.4 Pembuatan Game..... | 15 |
| 2.1.5 Input Device..... | 18 |
| 2.1.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan..... | 18 |

| | |
|---|-----------|
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... | 22 |
| 3.1 Analisis Sistem | 22 |
| 3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem | 22 |
| 3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem..... | 24 |
| 3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional | 24 |
| 3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional | 25 |
| 3.1.3 Analisis Kelayakan | 27 |
| 3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi..... | 27 |
| 3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum | 28 |
| 3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional..... | 28 |
| 3.2 Perancangan Game | 28 |
| 3.2.1 Konsep Dasar | 28 |
| 3.2.2 Menentukan Tool..... | 28 |
| 3.2.3 Game Play..... | 28 |
| 3.3 Aturan Permainan | 29 |
| 3.4 Rincian Game | 29 |
| 3.5 Perancangan Antar Muka..... | 31 |
| 3.5.1 Tampilan Menu Utama | 31 |
| 3.6 Desain Karakter | 32 |
| 3.7 Desain Latar Belakang..... | 43 |
| 3.8 Kontrol Karakter | 47 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 48 |
| 4.1 Implementasi..... | 48 |
| 4.1.1 Pembuatan Naskah Cerita..... | 49 |
| 4.1.2 Pembuatan senjata,Armor,Item,Skill,Status,dan Class/Job | 49 |
| 4.1.3 Pembuatan Karakter Pemain..... | 62 |
| 4.1.4 Pembuatan Karakter Musuh..... | 65 |
| 4.1.5 Pembuatan Peta..... | 69 |
| 4.1.6 Pembuatan Event Cerita..... | 72 |
| 4.1.7 Pengaktifan Game..... | 78 |
| 4.2. Uji Coba Sistem..... | 79 |

| | |
|-------------------------------|-----------|
| 4.2.1. Mengetes Sistem | 79 |
| 4.2.2. Uji Coba Pemakai | 88 |
| 4.3. Menggunakan Sistem..... | 93 |
| BAB V PENUTUP..... | 94 |
| 5.1. Kesimpulan | 94 |
| 5.2. Saran | 95 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 96 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing..... | 89 |
| Tabel 4.2 Kuisisioner Uji Pemakaian | 91 |
| Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian | 92 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Tampilan Utama RPG Maker VX..... | 19 |
| Gambar 2.2 Tampilan Utama Adobe Photoshop CS3 | 20 |
| Gambar 3.1 Tampilan Menu Utama | 31 |
| Gambar 3.2 Desain Karakter Si Bolang..... | 32 |
| Gambar 3.3 Desain Karakter Hose | 33 |
| Gambar 3.4 Desain Karakter Sesa | 34 |
| Gambar 3.5 Desain Karakter Kania | 35 |
| Gambar 3.6 Desain Karakter Paman Lee..... | 36 |
| Gambar 3.7 Desain Karakter Bandit..... | 37 |
| Gambar 3.8 Desain Karakter Bat..... | 38 |
| Gambar 3.9 Desain Karakter Puppet..... | 39 |
| Gambar 3.10 Desain Karakter Plant | 40 |
| Gambar 3.11 Desain Karakter Scorpion | 41 |
| Gambar 3.12 Desain Karakter Death | 42 |
| Gambar 3.13 Desain Karakter Darklord | 43 |
| Gambar 3.14 Desain Desa Watumulia..... | 44 |
| Gambar 3.15 Desain Luar Rumah Bolang..... | 44 |
| Gambar 3.16 Desain Desain Ruangan Rumah Bolang | 44 |
| Gambar 3.17 Desain Desa Bandit..... | 45 |
| Gambar 3.18 Desain Hutan..... | 46 |
| Gambar 3.19 Desain Istana..... | 46 |
| Gambar 3.20 Desain Salah Satu Ruangan Istana..... | 47 |
| Gambar 4.1 Window yang muncul saat memilih new project..... | 48 |
| Gambar 4.2 Posisi Change Maximum | 49 |
| Gambar 4.3 Senjata Baru Yang Diedit..... | 50 |
| Gambar 4.4 Parameter Senjata Baru Yang Akan Diedit..... | 50 |
| Gambar 4.5 Element dan Status yang akan diaktifkan | 51 |
| Gambar 4.6 Change Maximum..... | 51 |
| Gambar 4.7 Armor Baru Yang diedit..... | 52 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.8 Element dan Status yang diaktifkan..... | 53 |
| Gambar 4.9 Change Maximum..... | 53 |
| Gambar 4.10 Item Baru Yang diedit..... | 54 |
| Gambar 4.11 Bagian Harga Pembelian Sampai Animasi Dari Item..... | 54 |
| Gambar 4.12 Bagian Parameter Dari Item..... | 55 |
| Gambar 4.13 Element dan Status yang diaktifkan..... | 56 |
| Gambar 4.14 Posisi Change Maximum..... | 56 |
| Gambar 4.15 Jumlah MP Cost dan Besar Hit Ratio..... | 57 |
| Gambar 4.16 Kalimat yang Akan Muncul Saat Menggunakan Jurus..... | 57 |
| Gambar 4.17 Posisi Change Maximum..... | 57 |
| Gambar 4.18 Status yang Baru diedit..... | 58 |
| Gambar 4.19 Parameter Change dari Status..... | 58 |
| Gambar 4.20 Kalimat yang muncul Saat Syarat Terpenuhi..... | 59 |
| Gambar 4.21 Element dan Status yang Bisa diaktifkan..... | 60 |
| Gambar 4.22 Posisi Change Maximum..... | 60 |
| Gambar 4.23 Pembuatan Class Baru dan Pengaktifan Senjata & Armor..... | 61 |
| Gambar 4.24 Element dan Status yang diaktifkan..... | 62 |
| Gambar 4.25 Tempat Mengatur Jurus yang Bisa diaktifkan..... | 62 |
| Gambar 4.26 Resource Manager Tempat Untuk Memasukkan File Baru..... | 63 |
| Gambar 4.27 Posisi Change Maximum..... | 63 |
| Gambar 4.28 Karakter Baru..... | 64 |
| Gambar 4.29 Parameter Karakter..... | 65 |
| Gambar 4.30 Pemasangan Peralatan Awal Karakter..... | 65 |
| Gambar 4.31 Posisi Change Maximum..... | 66 |
| Gambar 4.32 Musuh Baru..... | 66 |
| Gambar 4.33 Tempat Untuk Mengaktifkan Jurus untuk Musuh..... | 67 |
| Gambar 4.34 Pengaktifan Jurus untuk Musuh..... | 67 |
| Gambar 4.35 Posisi Change Maximum..... | 68 |
| Gambar 4.36 Musuh yang diedit dibagian Troops..... | 68 |
| Gambar 4.37 Tempat pengeditan Battle Event untuk Musuh..... | 69 |
| Gambar 4.38 Untuk Memulai dengan membuka Peta Baru..... | 70 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.39 Window Peta Baru | 70 |
| Gambar 4.40 Alat yang digunakan untuk Menggambar Peta | 71 |
| Gambar 4.41 Toko Senjata..... | 71 |
| Gambar 4.42 List Event Commands dipeta 004 | 72 |
| Gambar 4.43 Posisi Event Baru dan Membuat Event Baru | 73 |
| Gambar 4.44 Nama untuk Event Agar Mudah Dalam pengeditan | 73 |
| Gambar 4.45 Icon yang Mewakili Event bernama Bolang..... | 74 |
| Gambar 4.46 Posisi Icon yang digunakan..... | 74 |
| Gambar 4.47 Cara Membuat Event Commands | 75 |
| Gambar 4.48 Cara membuat Dialog | 75 |
| Gambar 4.49 Cara membuat Battle Processing | 76 |
| Gambar 4.50 Cara Transfer Karakter..... | 77 |
| Gambar 4.51 Posisi Setelah Karakter ditransfer | 77 |
| Gambar 4.52 Pengaktifan Event dengan Autorun | 77 |
| Gambar 4.53 Proses untuk Compress Game Data | 78 |
| Gambar 4.54 Output Folder dan Opsi Pengaturan Compress Game Data..... | 78 |
| Gambar 4.55 Tampilan Halaman Utama | 80 |
| Gambar 4.56 Tampilan Save Data | 80 |
| Gambar 4.57 Tampilan Lokasi Penyimpanan Data | 81 |
| Gambar 4.58 Tampilan pertemuan Bolang dengan Paman Lee..... | 81 |
| Gambar 4.59 Tampilan Bolang dengan Bandit di Desa Bandit..... | 82 |
| Gambar 4.60 Tampilan Battle Sistem Bolang Melawen Bandit..... | 83 |
| Gambar 4.61 Tampilan Hutan2..... | 83 |
| Gambar 4.62 Tampilan Hutan Batu5 | 84 |
| Gambar 4.63 Tampilan Taman Teka-Teki..... | 85 |
| Gambar 4.64 Tampilan Keluar Bawah Tanah | 85 |
| Gambar 4.65 Tampilan Gerbang Istana | 86 |
| Gambar 4.66 Tampilan Depan Istana | 87 |
| Gambar 4.67 Tampilan Menu Status | 87 |

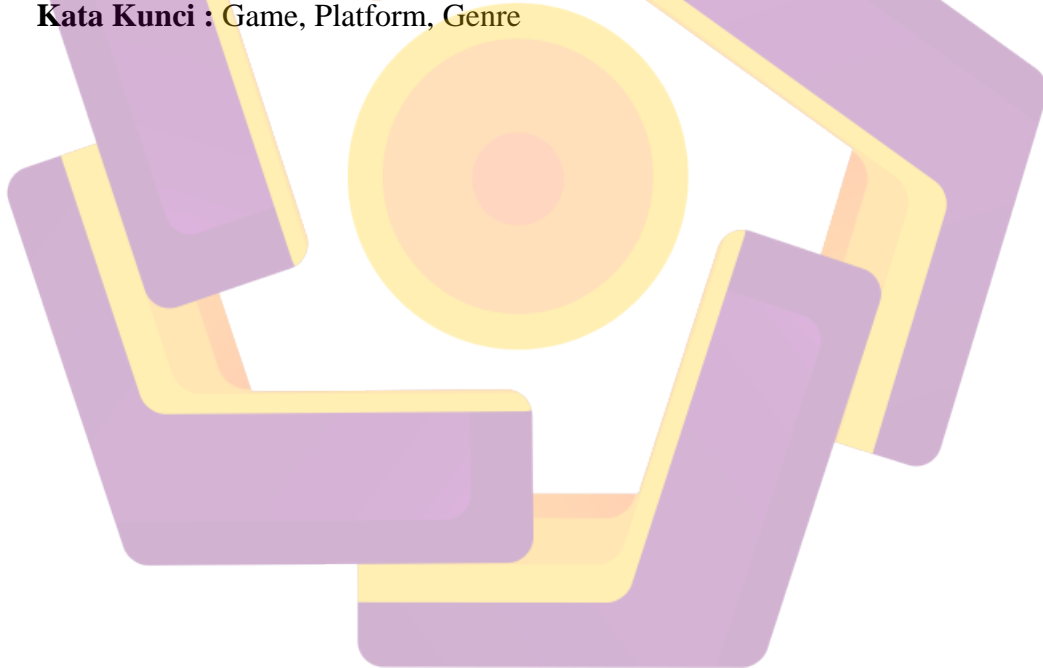
INTISARI

Game merupakan salah satu industri besar saat ini, perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam mulai dari game yang hanya dapat dimainkan satu orang saja hingga yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game dapat menjadi salah satu alternatif hiburan untuk mengisi waktu santai ataupun menjadi kegiatan yang menyenangkan, beberapa macam game yang berkembang pada saat ini berbasis Desktop/PC (windows,linux,mac,dll), Mobile(java,android,iOS,Black Barry), dan berbasis Web(HTML5,Flash).

RPG Maker VX merupakan software yang sering digunakan untuk membuat game adventure atau yang sering disebut game petualangan. Game yang akan dibuat menceritakan tentang sosok anak laki-laki yang senang berpetualang mencari hal-hal baru meski harus menghadapi banyak rintangan tetapi ia tetap semangat untuk mendapatkan keinginannya.

Game ini dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi minimal prosesor berkecepatan 1.0 GHz, ruang Hardisk 100Mb, dan resolusi 1024x768 dan akan lebih optimal jika menggunakan spesifikasi komputer yang lebih tinggi.

Kata Kunci : Game, Platform, Genre



ABSTRACT

Game is one of the current industry, game development is so rapid ranging from the types of games can only be played by one person only to games that can be played by several people at once. Game can be one of alternatif entertainment to fill the leisure time or fun activity, some kind of game that thrives on currently based Desktop/PC (windows ,linuk, mac, etc), Mobile (java,android,iOS, Black Barry) and web-based (HTML5, Flash).

RPG Maker VX is software that is often used to create game adventure or often called adventure game. Game to be made telling figure boy who likes adventure seeking new things despite having to face a lot of obstacles but he keep the spirit to get his wish.

This game can be run on a computer with a minimum specification of 1.0 GHz of Processor speed, 100Mb of Hardisk space, and a resolution of 1024x768 and it would be optimal if you use a higher specification computers.

Keywords : *Game, platform, Genre*

