

**PEMBUATAN GAME RPG “THE LEGEND OF ZAPATA”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



disusun oleh

Benny Yuniawan Pratama Bima Cakti

10.12.4421

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

**PEMBUATAN GAME RPG “THE LEGEND OF ZAPATA”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Benny Yuniawan Pratama Bima Cakti

10.12.4421

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG “THE LEGEND OF ZAPATA”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Benny Yuniawan Pratama Bima Cakti

10.12.4421

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Februari 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG “THE LEGEND OF ZAPATA”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan oleh

Benny Yuniawan Pratama Bima Cakti

10.12.4421

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

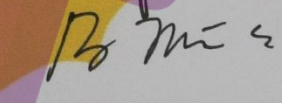
Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302105



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




Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

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 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, Januari 2014

BENNY YUNIAWAN PRATAMA BIMA CAKTI

10.12.4421

MOTTO

- ❖ Ketika satu pintu tertutup, pintu lain terbuka; namun terkadang kita melihat dan menyesali pintu tertutup tersebut terlalu lama hingga kita tidak melihat pintu lain yang telah terbuka
- ❖ Teman sejati adalah ia yang meraih tangan anda dan menyentuh hati anda.
- ❖ Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.
- ❖ Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.
- ❖ Semua orang tidak perlu menjadi malu karena pernah berbuat kesalahan, selama ia menjadi lebih bijaksana daripada sebelumnya.

PERSEMBAHAN

- ❖ Penulis panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena dengan ridho dan hidayah-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
- ❖ Kedua orang tua saya bapak Bambang Kusmaryadi dan Ibu Siti Anggraeni S P yang senantiasa memberikan doa, restu serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
- ❖ Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang memberikan motivasi, masukan dan bimbingannya dalam mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman 10.S1.SI.01 yang selalu mengisi kelas dengan kehebohan dan seru-seruan.
- ❖ Buat mbak Chitra, mas Agung, mas Binu, dita, om Wisnu, dan om-tanteku makasih buat supportnya.
- ❖ Tim RPG Maker Pam, Irfan, Javad, Alim, Sigit yang selalu memberi support dan membantu sampai akhir.
- ❖ Wenny, Yupa, Rifky yang sudah ngasih semangat dan bantuan yang telah diberikan.
- ❖ Kekasihku Deti Supriyati Lestari, terimakasih atas semangat dan bantuan yang telah diberikan.
- ❖ Semua pihak yang telah banyak membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Game RPG The Legend of Zapata”.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs. MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST. M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan bantuan selama proses pembuatan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu yang selalu memberikan motivasi dan doanya tanpa batas, sehingga dapat mengerjakan skripsi ini dengan lancar.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis juga berharap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Januari 2014

BENNY YUNIAWAN PRATAMA BIMA CAKTI

10.12.4421

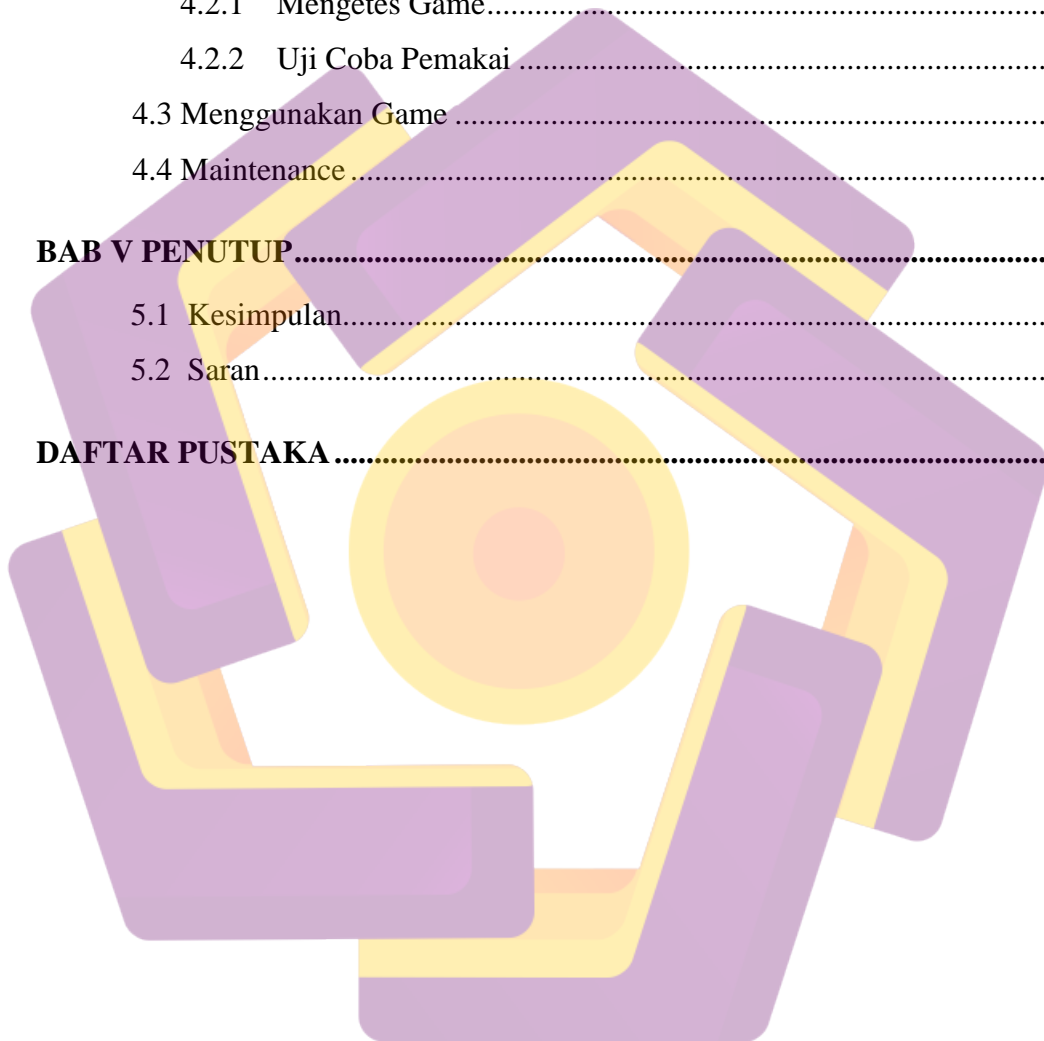
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
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 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penelitian	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Konsep Dasar Game.....	7
2.1.1 Definisi Game	7
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Game.....	8
2.1.3 Jenis-Jenis Game.....	9
2.2 Konsep Pengembangan Game	13
2.3 Pengertian RPG.....	15
2.4 Perkenalan RPG Maker VX.....	19
2.4.1 Standard Toolbar.....	19
2.4.2 Map Toolbar.....	25
2.4.3 Map Editor	25
2.5 Tahap Pembuatan Game	26
2.5.1 Genre Game	27
2.5.2 Tool.....	27
2.5.3 Gameplay	27
2.5.4 Grafis.....	28
2.5.5 Suara.....	28
2.5.6 Timeline	28
2.5.7 Pembuatan.....	28
2.5.8 Publishing.....	28
2.6 Kecerdasan Buatan.....	29
2.6.1 Turing Test-Metode Pengujian Kecerdasan.....	29
2.6.2 Pemrosesan Simbolik.....	29
2.6.3 Heuristic	30
2.6.4 Penarikan Kesimpulan	30
2.6.5 Pencocokan Pola	30
2.7 Elemen Game	30
2.8 Elemen Multimedia.....	35
2.9 Delapan Aturan Emas Merancang User Interface.....	36

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	39
3.1 Gambaran Umum.....	39
3.2 Analisis Kebutuhan Game.....	40
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	40
3.2.2 Kebutuhan non-Fungsional	41
3.3 Analisis Kelayakan.....	42
3.3.1 Kelayakan Teknis.....	42
3.3.2 Kelayakan Operasional	43
3.3.3 Kelayakan Hukum.....	43
3.4 Latar Belakang Cerita	43
3.5 Perancangan Game.....	45
3.5.1 Konsep Game	45
3.5.2 Genre Game	46
3.5.3 Menentukan Tools.....	46
3.5.4 Merancang Gameplay	48
3.5.5 Desain Sketsa Karakter	54
3.5.6 Desain Sketsa Latar Belakang.....	61
3.5.7 Rancangan Item dan Skill	68
3.5.8 Latar Belakang Audio	71
3.5.9 Alur Cerita dalam Game	72
3.5.10 AI (Artificial Intelligence)	73
3.5.11 Tampilan Gameplay	73
3.5.12 Kontrol Game.....	78
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	79
4.1 Implementasi	79
4.1.1 Pembuatan Naskah Cerita	80
4.1.2 Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill, Status, dan Class	80
4.1.3 Pembuatan Karakter Pemain	94
4.1.4 Pembuatan Karakter Musuh.....	97
4.1.5 Pembuatan Peta	101

4.1.6	Pembuatan Event Cerita.....	104
4.1.7	Desain Karakter dan Sprite	111
4.1.8	Desain Latar Belakang	127
4.1.9	Pengaktifan Game	130
4.2	Uji Coba Game.....	131
4.2.1	Mengetes Game.....	131
4.2.2	Uji Coba Pemakai	136
4.3	Menggunakan Game	139
4.4	Maintenance	139
BAB V PENUTUP		141
5.1	Kesimpulan.....	141
5.2	Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA		143



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keterangan Menu Title	53
Tabel 3.2 Keterangan Menu Game	53
Tabel 3.3 Item	68
Tabel 3.4 Skill	69
Tabel 3.5 Weapon	70
Tabel 3.6 Armors	70
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing	137
Tabel 4.2 Kuesioner Uji Pemakai	138
Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game	13
Gambar 2.2 Toolbar pada RPG Maker VX.....	19
Gambar 2.3 Tampilan Window New Project.....	20
Gambar 2.4 Passage Setting pada Tile Map.....	20
Gambar 2.5 Tile Map dan Browser Peta.....	21
Gambar 2.6 Tampilan Window Database pada RPG Maker VX	22
Gambar 2.7 Tampilan Window Resource Manager.....	23
Gambar 2.8 Tampilan Window Script Editor	24
Gambar 2.9 Tampilan Window Sound Test.....	25
Gambar 2.10 Map Editor.....	26
Gambar 3.1 Flowchart Chapter 1	49
Gambar 3.2 Flowchart Chapter 2.....	50
Gambar 3.3 Flowchart Chapter 3	50
Gambar 3.4 Sketsa Aston Martin Zapata	54
Gambar 3.5 Sketsa Alkaid Ukogi.....	54
Gambar 3.6 Sketsa Kagome Yui.....	55
Gambar 3.7 Sketsa Erika Schif	55
Gambar 3.8 Sketsa Diablo Elemento	56
Gambar 3.9 Sketsa Dorgan	56

Gambar 3.10 Sketsa Arc S	57
Gambar 3.11 Sketsa Arc	57
Gambar 3.12 Sketsa Naite.....	58
Gambar 3.13 Sketsa Shiva	58
Gambar 3.14 Sketsa Tytania	59
Gambar 3.15 Sketsa Herzer Kiria	59
Gambar 3.16 Sketsa Zephyros	60
Gambar 3.17 Sketsa Tiffany	60
Gambar 3.18 Sketsa Fairy Boy	61
Gambar 3.19 Sketsa Kota Acardia	62
Gambar 3.20 Sketsa Kerajaan Acardia	63
Gambar 3.21 Sketsa di dalam Kerajaan Acardia	64
Gambar 3.22 Sketsa Pelabuhan Minato	65
Gambar 3.30 Sketsa Prairie (Padang rumput tanpa pohon)	66
Gambar 3.24 Sketsa Dungeon Ice (Tempat di bawah tanah).....	67
Gambar 3.25 Tampilan Menu Title.....	73
Gambar 3.26 Tampilan Menu di dalam Game	74
Gambar 3.27 Tampilan Menu Skill.....	74
Gambar 3.28 Tampilan Manu Equipment.....	75
Gambar 3.29 Tampilan Menu Status	75
Gambar 3.30 Tampilan Menu Save	76

Gambar 3.31 Tampilan Menu Atribut Karakter.....	76
Gambar 3.32 Tampilan Loading Screen	77
Gambar 3.33 Tampilan Game Over	77
Gambar 4.1 Window yang muncul memilih New Project	79
Gambar 4.2 Posisi Change Maximum	80
Gambar 4.3 Senjata Baru yang di edit	81
Gambar 4.4 Parameter Senjata baru yang akan di edit	81
Gambar 4.5 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	82
Gambar 4.6 Posisi Change Maximum	82
Gambar 4.7 Armor baru yang di edit	83
Gambar 4.8 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	84
Gambar 4.9 Posisi Change Maximum	84
Gambar 4.10 Item baru yang di edit.....	85
Gambar 4.11 Bagian Harga Pembelian sampai Animasi dari Item	85
Gambar 4.12 Bagian Parameter dari Item.....	86
Gambar 4.13 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	86
Gambar 4.14 Posisi Change Maximum	87
Gambar 4.15 Jumlah MP Cost dan Besar Hit Ratio	87
Gambar 4.16 Kalimat yang akan muncul saat menggunakan jurus	87
Gambar 4.17 Posisi Chagne Maximum	88
Gambar 4.18 Status baru yang di edit	88

Gambar 4.19 Parameter dari Status.....	89
Gambar 4.20 Kalimat yang muncul saat syarat terpenuhi	90
Gambar 4.21 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	90
Gambar 4.22 Posisi Change Maximum	91
Gambar 4.23 Pembuatan Class Baru dan Pengaktifan Senjata dan Armor.....	92
Gambar 4.24 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan.....	93
Gambar 4.25 Tempat mengatur jurus yang bisa diaktifkan	93
Gambar 4.26 Resouce Manager tempat untuk memasukkan file baru.....	94
Gambar 4.27 Posisi Change Maximum	95
Gambar 4.28 Karakter baru yang di edit.....	96
Gambar 4.29 Parameter Curves	96
Gambar 4.30 Pemasangan Peralatan Awal Karakter	97
Gambar 4.31 Posisi Change Maximum	97
Gambar 4.32 Musuh baru yang di edit.....	98
Gambar 4.33 Tempat untuk mengaktifkan jurus untuk musuh.....	98
Gambar 4.34 Pengaktifan jurus untuk musuh.....	99
Gambar 4.35 Posisi Change Maximum	100
Gambar 4.36 Musuh yang di edit dibagian Troops.....	100
Gambar 4.37 Tempat Pengeditan Battle Event untuk Musuh.....	101
Gambar 4.38 Untuk memulai dengan membuka peta baru.....	101
Gambar 4.39 Pembuatan Peta Baru	102

Gambar 4.40 Alat untuk Menggambar Peta.....	103
Gambar 4.41 Peta Inn Motel	103
Gambar 4.42 List of Event Command di Peta	104
Gambar 4.43 Posisi event baru dan membuat event baru	105
Gambar 4.44 Nama untuk Event.....	105
Gambar 4.45 icon yang mewakili event bernama Shiva.....	105
Gambar 4.46 Posisi icon yang digunakan.....	106
Gambar 4.47 Cara membuat Event Command	106
Gambar 4.48 Cara membuat dialog	107
Gambar 4.49 cara membuat Battle Processing	108
Gambar 4.50 Cara membuat New Event Page.....	108
Gambar 4.51 Cara membuat Control Switches.....	109
Gambar 4.52 Cara menambahkan Control Switches	109
Gambar 4.53 Setelah Event Selesai Dibuat.....	110
Gambar 4.54 Pengaktifan Event dengan Player Touch	110
Gambar 4.55 Desain Aston martin Zapata.....	112
Gambar 4.56 Sprite Aston Martin Zapata	112
Gambar 4.57 Desain Diego Silvio	113
Gambar 4.58 Sprite Diego Silvio	113
Gambar 4.59 Desain Alkaid Ukogi.....	114
Gambar 4.60 Sprite Alkaid Ukogi	114

Gambar 4.61 Desain Tytania Tane.....	115
Gambar 4.62 Sprite Tytania Tane	115
Gambar 4.63 Desain Eurosa.....	116
Gambar 4.64 Sprite Eurosa	116
Gambar 4.65 Desain Diablo Elemento.....	117
Gambar 4.66 Sprite Diablo Elemento	117
Gambar 4.67 Desain Sesto	118
Gambar 4.68 Sprite Sesto.....	118
Gambar 4.69 Desain Zephyros.....	119
Gambar 4.70 Sprite Zephyros	119
Gambar 4.71 Desain Herzer Kiria.....	120
Gambar 4.72 Sprite Herzer Kiria	120
Gambar 4.73 Desain Erika Schif.....	121
Gambar 4.74 Sprite Erika Schif	121
Gambar 4.75 Desain Haswell Zapata.....	122
Gambar 4.76 Sprite Haswell Zapata	122
Gambar 4.77 Desain Kagome Yui	123
Gambar 4.78 Sprite Kagome Yui.....	123
Gambar 4.79 Desain Mist Bit.....	124
Gambar 4.80 Sprite Mist Bit	124
Gambar 4.81 Desain Shiva.....	125

Gambar 4.82 Sprite Shiva	125
Gambar 4.83 Desain Tiffany	126
Gambar 4.84 Sprite Tiffany	126
Gambar 4.85 Desain Kota Acardia	127
Gambar 4.86 Desain Luar Kerajaan Acardia	128
Gambar 4.87 Desain Dalam Kerajaan Acarida	128
Gambar 4.88 Desain Daerah Hutan	129
Gambar 4.89 Desain Pelabuhan Minato Port	129
Gambar 4.90 Proses untuk Compress Game Data	130
Gambar 4.91 Output Folder dan Opsi Pengaturan Compress Game Data	130
Gambar 4.92 Tampilan Halaman Utama	132
Gambar 4.93 Tampilan Save Data	133
Gambar 4.94 Tampilan Pertemuan Aston dengan Shiva	134
Gambar 4.95 Tampilan Battle System melawan Shiva	134
Gambar 4.96 Tampilan Menu Status	135

INTISARI

Perkembangan Game RPG akhir-akhir ini sangatlah pesat, dari segi sistem permainan, sistem pertarungan. Dalam sebuah komputer atau perangkat multimedia lainnya terasa tidak lengkap bila tidak terdapat sebuah game. Selain itu juga mudah dipahami dan dimainkan oleh segala kalangan usia. Sejalan dengan perkembangan teknologi game, platform dan konsol untuk menjalankan game juga ikut berkembang. Dalam pembuatan game dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Namun demikian untuk saat ini pembuatan game masih terkendala masalah ilmu, biaya, dan tingkat kesulitan yang tinggi.

Terdapat salah satu software RPG yaitu RPG Maker VX untuk membuat game agar lebih mudah. Dalam pembuatan game "The Legend of Zapata" ini penulis menggunakan software RPG Maker VX karena dengan software tersebut dapat mempermudah dalam pembuatan game tersebut.

Penulis menggunakan sistem puzzle game play. Objektif utama adalah pembuatan game menggunakan RPG Maker VX sehingga menghasilkan game yang berbasis RPG.

Kata Kunci: *RPG, Puzzle Game Play*

ABSTRACT

Development of Game RPG lately very rapidly, in terms of the game system, the battle system. In a computer or other multimedia device was not complete when there is not a game. It is also easily understood and played by all ages. Along with the development of gaming technology, platforms and game consoles to run also changes. In game development can be done in various ways. However for the moment of making the game still constrained problems science, cost, and level of difficulty is high.

There is one software RPG is RPG Maker VX game in order to make it easier. In the making of the game "The Legend of Zapata" the author uses the software RPG Maker VX because the software can facilitate in making the game.

Authors using the puzzle system game play. The main objective is making games using RPG Maker VX to produce games based on RPG.

Keywords: *RPG, Puzzle Game Play*

