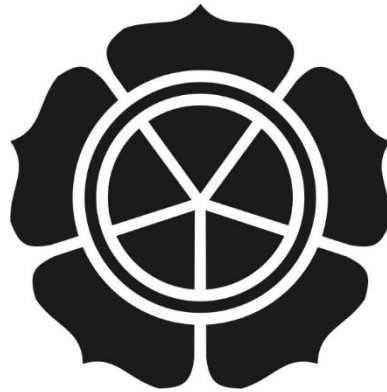


**PEMBUATAN DAN ANALISIS RPG GAME “ARJUNA AND THE
PANDAVAS ADVENTURE” BERDASARKAN NILAI SEJARAH
PEWAYANGAN DI INDONESIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Jajar Gantara

10.12.4385

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN ANALISIS RPG GAME “ARJUNA AND THE
PANDAVAS ADVENTURE” BERDASARKAN NILAI SEJARAH
PEWAYANGAN DI INDONESIA**

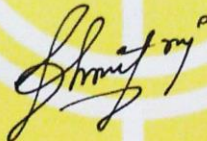
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jajar Gantara

10.12.4385

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Maret 2013

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK.190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN ANALISIS RPG GAME “ARJUNA AND THE
PANDAVAS ADVENTURE” BERDASARKAN NILAI SEJARAH
PEWAYANGAN DI INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jajar Gantara

10.12.4385

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

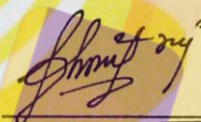
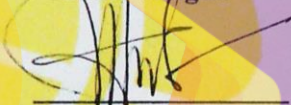
Nama Penguji

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

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK.190302197

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK.190302190

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Juni 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 saya 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.

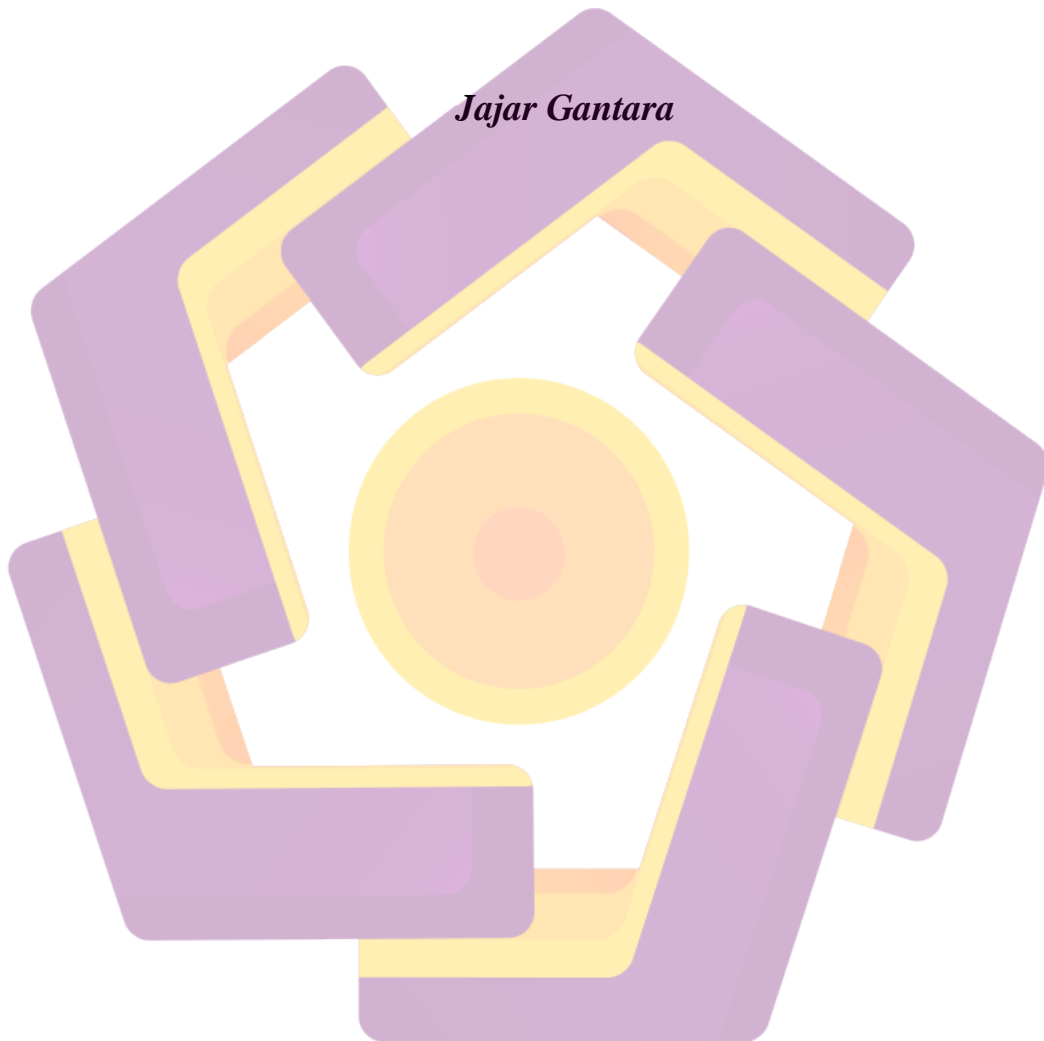


Yogyakarta,

Jajar Gantara
10.12.4385

Motto

*Seburuk-buruknya dirimu, kelemahanmu adalah salah satu yang
menjadikanmu seseorang lebih baik*



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 ;

- ❖ Bapak dan Ibu 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, sekaligus Teman terbaik.
- ❖ Para guru dari saya mulai masuk sekolah ,TK- Kuliah.Terima kasih
- ❖ Teman seperjuangan 10.S1SI.01
- ❖ Teman teman kontrakan Gupolo's (Adang, Tomo, Tomi, Javad) , terima kasih sudah membantu dan mengganggu saat proses pembuatan skripsi ini.
- ❖ Dosen Pembimbing Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom , terimakasih atas bimbingannya dan pengarahannya yang sangat detail dan perfect.
- ❖ Semua pihak yang telah membantu selesainya Skripsi ini. Terima Kasih.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, skripsi dengan judul **Pembuatan dan Analisis RPG Game “Arjuna and The Pandavas Adventure” Berdasarkan Nilai Sejarah Pewayangan Indonesia.**

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 saya 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 Dhani Ariatmanto, 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 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 saya sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Skripsi ini saya menyadari bahwa Skripsi ini masih kurang sempurna, masih ada kekurangan dan kelemahan. Saya juga berharap semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan saya terima dengan tangan terbuka.

Yogyakarta,

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Teori Umum.....	7
2.1.1. Pengertian Game.....	7
2.1.2. Perkembangan Game.....	8
2.1.3. Pengertian Personal Computer (PC) Game.....	11
2.1.4. Jenis (Genre) Game.....	11
2.1.5. Elemen Pokok Game.....	12
2.1.6. Pengertian Engine Game.....	18

2.1.7. Komponen-komponen Engine Game.....	19
2.1.8. Konsep Pengembangan Game.....	20
2.1.9. Jenis Engine Game.....	23
2.2. Teori Khusus.....	27
2.2.1. Pengertian RPG.....	27
2.2.1.1. Elemen Khas RPG.....	28
2.2.1.2. Kategori Game RPG.....	37
2.2.2. Pengenalan RPG Maker VX Ace.....	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME.....	40
3.1. Tinjauan Umum.....	40
3.2. Analisis.....	41
3.2.1. Analisis Identifikasi Masalah.....	45
3.1.1.1. <i>Purpose</i> (Tujuan).....	45
3.1.1.2. <i>Scope</i> (Cakupan Produk).....	45
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	47
3.2.2.1. <i>Introduction</i> (Pengenalan Produk).....	47
3.2.2.1.1. <i>Overview</i> (Tinjauan Keseluruhan).....	47
3.2.2.2. <i>Overall Description</i> (Deskripsi Keseluruhan Produk)..	48
3.2.2.2.1. <i>Product Perspective</i> (Perspektif Produk).....	48
3.2.2.2.2. <i>Product Function</i>	49
3.2.2.2.3. <i>User Characteristic</i> (Karakteristik Pengguna)....	50
3.2.2.2.4. <i>User Constraint</i> (Batasan Pengguna).....	50
3.2.2.2.5. Asumsi dan Ketergantungan sistem.....	50
3.2.2.3. <i>Specific Requirements</i>	51
3.2.2.3.1. External Interface Requirements.....	51
3.2.2.3.1.1. <i>User Interface</i> (Antarmuka Pengguna).....	51
3.2.2.3.1.2. <i>Hardware Interface</i>	51
3.2.2.3.1.3. <i>Software Inerface</i>	52
3.2.2.3.1.4. <i>Communication Interface</i>	52
3.2.2.3.2. <i>Functional Requirements</i>	52
3.2.2.3.3. <i>Functional Constraint</i>	58

3.2.2.3.3.1. <i>Availability</i> (Ketersediaan).....	58
3.2.2.3.3.2. <i>Security</i> (Keamanan).....	58
3.2.2.3.3.3. <i>Maintainability</i> (Perbaikan).....	58
3.2.2.3.4. <i>Other Requirements</i> (Kebutuhan Lain).....	59
3.2.2.3.4.1. Kebutuhan Non-Fungsional.....	59
3.2.2.3.4.1.1. Software.....	59
3.2.2.3.4.1.2. Hardware.....	60
3.2.2.3.4.1.3. Brainware.....	61
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem.....	62
3.2.3.1. Analisis Kelayakan Ekonomi.....	62
3.2.3.2. Analisis Kelayakan Teknis.....	43
3.2.3.3. Analisis Kelayakan Hukum.....	63
3.3. Perancangan.....	64
3.3.1. Perancangan Data Aset & Karakter.....	64
3.3.1.1. Karakter Utama.....	64
3.3.1.2. Senjata.....	69
3.3.1.3. Armor.....	71
3.3.1.4. Item Pendukung.....	73
3.3.1.5. Status/Kondisi.....	74
3.3.1.6. <i>Skills</i> (Kemampuan Khusus).....	75
3.3.1.7. <i>Enemy</i> (Musuh).....	78
3.3.1.7.1. <i>Boss Enemy</i> (Raja Musuh).....	78
3.3.1.7.2. <i>Standart Enemy</i> (Musuh Biasa).....	81
3.3.2. Perancangan Proses.....	86
3.3.2.1. Perancangan Peta & Penempatan Karakter Musuh.....	86
3.3.2.2. Perancangan Storyline.....	107
3.3.2.3. Perancangan Story Board.....	113
3.3.2.4. Perancangan Flowchart.....	124
3.3.2.4.1. Flowchart Halaman Utama.....	124
3.3.2.4.2. Flowchart Chapter 1.....	125
3.3.2.4.3. Flowchart Chapter 2.....	126

3.3.2.4.4. Flowchart Chapter 3.....	127
3.3.2.4.5. Flowchart Chapter 4.....	128
3.3.2.4.6. Flowchart Chapter 5.....	129
3.3.3. Perancangan Interfaces.....	131
3.3.3.1. Desain Interface Menu Halaman Utama.....	131
3.3.3.2. Desain Interface Menu Save & Load.....	131
3.3.3.3. Desain Interface Menu Utama.....	132
3.3.3.4. Desain Interface Menu Status.....	132
3.3.3.5. Desain Interface Menu Keahlian Khusus.....	133
3.3.3.6. Desain Interface Menu Peralatan.....	133
3.3.3.7. Desain Interface Menu Item.....	134
3.3.3.8. Desain Interface Screen Pergantian Chapter.....	134
3.3.3.9. Desain Interface Screen Game Over.....	135
3.3.3.10. Desain Interface Sistem Dialog.....	135
3.3.3.11. Desain Interface Menu Transaksi.....	136
3.3.3.12. Desain Interface Screen Pause.....	136
3.3.3.13. Desain Interface Menu Battle Mode.....	137
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	138
4.1. Implementasi.....	138
4.1.1. Uji Coba Sistem.....	138
4.1.2. Manual Program.....	147
4.1.2.1. Menjalankan Game.....	147
4.1.2.2. Kontroler.....	147
4.1.3. Manual Instalasi.....	148
4.1.4. Pemeliharaan Sistem.....	148
4.1.4.1. Pemeliharaan Software.....	148
4.1.4.2. Pemeliharaan Hardware.....	149
4.2. Pembahasan.....	150
4.2.1. Pembahasan Listing Pembuatan Game.....	150
4.2.1.1. Memulai Pembuatan Game.....	150
4.2.1.2. Pembuatan Naskah Cerita.....	151

4.2.1.3. Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill, Status, dan Class/Job.....	151
4.2.1.4. Pembuatan Karakter Pemain.....	163
4.2.1.4.1. Character Generator.....	163
4.2.1.4.2. Input Karakter.....	164
4.2.1.5. Pembuatan Karakter Musuh.....	165
4.2.1.6. Pembuatan Peta.....	169
4.2.1.7. Pembuatan Event/Quest Cerita.....	171
4.2.1.8. Script Editing.....	176
4.2.1.9. Pembuatan Background & Layout.....	180
4.2.1.10. Pemilihan Music & Sound Effect.....	180
4.2.1.11. Mastering Game.....	182
4.2.2. Pembahasan Basis Data.....	183
4.2.2.1. Resource Manager.....	183
4.2.2.2. Akses Basis Data.....	183
4.2.3. Pembahasan Interface/Antarmuka.....	184
4.2.3.1. Interface Animasi Intro.....	184
4.2.3.2. Interface Halaman Utama.....	185
4.2.3.3. Interface Pemilihan Class Karakter.....	186
4.2.3.4. Interface Prologue Cerita.....	187
4.2.3.5. Interface Load State & Loading Screen.....	187
4.2.3.6. Interface Save State & Saving State.....	188
4.2.3.7. Interface Menu Utama Game.....	190
4.2.3.8. Interface Battle Mode.....	194
4.2.3.9. Interface Game Over Screen.....	194
4.2.3.10. Interface Pertemuan Arjuna dengan Dewi Kunthi.....	195
4.2.3.11. Interface Pedesaan Astina.....	196
4.2.3.12. Interface Hutan Kuru Selatan.....	197
4.2.3.13. Interface Pelabuhan.....	199
4.2.3.14. Interface Hutan Panchala dan Kerajaan Panchala.....	200
4.2.4. Pembahasan Hasil Response Pengguna.....	202

BAB V PENUTUP.....	207
5.1. Kesimpulan.....	207
5.2. Saran.....	208
DAFTAR PUSTAKA.....	209
LAMPIRAN.....	210

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Spesifikasi Hardware Minimum.....	51
Tabel 3.2. Perangkat Keras Untuk Pembuatan Game.....	60
Tabel 3.3. Hardware Yang Dibutuhkan Untuk Memainkan Game.....	61
Tabel 3.4. Karakter Utama Yang Terlibat dalam Game.....	64
Tabel 3.5. Senjata (<i>Weapon</i>).....	69
Tabel 3.6. Armor.....	71
Tabel 3.7. Item Pendukung.....	73
Tabel 3.8. Kondisi (<i>Status</i>).....	74
Tabel 3.9. Kemampuan Khusus (<i>Skills</i>).....	75
Tabel 3.10. Raja Musu (<i>Boss Enemy</i>).....	78
Tabel 3.11. Musuh Biasa (<i>Strandard Enemy</i>).....	81
Tabel 4.1. Black Box Testing 1.....	139
Tabel 4.2. Black Box Testing 2.....	144
Tabel 4.3. <i>Keyboard Bindings</i>	147
Tabel 4.4. Kuesioner Uji Pemakaian.....	203
Tabel 4.5. Kuisisioner Sequel cerita game.....	204
Tabel 4.6. Tabel Hasil Pengujian.....	206

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gameplay The Adventurer's Museum (1989).....	9
Gambar 2.2. Gameplay Pinball FX (2010).....	9
Gambar 2.3. Komponen Engine Game.....	19
Gambar 2.4. Bagan Umum Konsep Pengembangan Game.....	20
Gambar 2.5. Worksheet Torque 3D.....	23
Gambar 2.6. Worksheet 3D Game.....	24
Gambar 2.7. Worksheet True Vision 3D.....	25
Gambar 2.8. Worksheet RPG Maker.....	26
Gambar 2.9. Lighting – FFXIII (Playstation 3, 2009).....	29
Gambar 2.10. Final Fantasy VII Karakter.....	31
Gambar 2.11. Final Fantasy VIII (Playstation 1, 2000) Battle System.....	32
Gambar 2.12. Final Fantasy IV (GBA, 1991) Battle System.....	33
Gambar 2.13. Final Fantasy XI (Playstation 2, 2003) Battle System.....	34
Gambar 2.14. Final Fantasy VIII (Playstation 1, 2000) Menu System.....	34
Gambar 2.15. Tampilan Awal Program Dalam RPG Maker VX Ace.....	39
Gambar 2.16. Tampilan Awal Proyek Baru Dalam RPG Maker VX Ace.....	39
Gambar 2.17. Standard Toolbar.....	40
Gambar 2.18. Map Toolbar.....	40
Gambar 2.19. Map Editor.....	41
Gambar 3.1. Bagan Pelaksanaan Perancangan Game.....	44
Gambar 3.2. Peta Pulau Kuru.....	86
Gambar 3.3. Peta Pedesaan Astina.....	87
Gambar 3.4. Peta halaman depan kerajaan hastinapura.....	87
Gambar 3.5. Peta Labirin depan.....	88
Gambar 3.6. Peta Inti Kerajaan Hastinapura.....	88
Gambar 3.7. Peta Labirin Kiri Kerajaan Hastinapura.....	89
Gambar 3.8. Peta Labirin Kanan Kerajaan Hastinapura.....	89
Gambar 3.9. Peta Hutan Kuru Selatan.....	90
Gambar 3.10. Peta Goa tembusan.....	91

Gambar 3.11. Peta Hutan Kuru Barat.....	91
Gambar 3.12. Peta Hutan Kuru Tenggara.....	92
Gambar 3.13. Peta Hutan Kuru Timur.....	92
Gambar 3.14. Peta Pelabuhan Astina.....	93
Gambar 3.15. Peta Hutan Kuru Utara.....	93
Gambar 3.16. Peta Tembusan Wanamarta.....	94
Gambar 3.17. Peta Hutan Wanamarta Utara.....	95
Gambar 3.18. Peta Hutan Wanamarta Timur.....	96
Gambar 3.19. Peta Hutan Wanamarta Barat.....	96
Gambar 3.20. Peta Hutan Wanamartha Selatan.....	97
Gambar 3.21. Peta Kerajaan Indraprastha.....	98
Gambar 3.22. Peta Inti Kerajaan Indraprastha.....	98
Gambar 3.23. Peta Kaki Gunung Indrakila.....	99
Gambar 3.24. Peta Puncak Gunung Indrakila.....	99
Gambar 3.25. Peta Pintu Kurukhsetra.....	100
Gambar 3.26. Peta Kurukhsetra Bagian Depan.....	100
Gambar 3.27. Peta Kurukhsetra Bagian Tengah.....	101
Gambar 3.28. Peta Kurukhsetra Bagian Belakang.....	101
Gambar 3.29. Peta Inti Kurukhsetra.....	102
Gambar 3.30. Peta Pulau Panca.....	103
Gambar 3.31. Peta Pelabuhan Panca.....	103
Gambar 3.32. Peta Hutan Panchala III.....	104
Gambar 3.33. Peta Hutan Panchala II.....	104
Gambar 3.34. Peta Hutan Panchala I.....	105
Gambar 3.35. Peta Kerajaan Panchala.....	105
Gambar 3.36. Inti Kerajaan Panchala.....	106
Gambar 3.37. Flowchart Halaman Utama.....	124
Gambar 3.38. Flowchart Chapter 1.....	125
Gambar 3.39. Flowchart Chapter 2.....	126
Gambar 3.40. Flowchart Chapter 3.....	127
Gambar 3.41. Flowchart Chapter 4.....	128

Gambar 3.42. Flowchart Chapter 5 Bagian 1.....	129
Gambar 3.43. Flowchart Chapter 5 Bagian 2.....	130
Gambar 3.44. Desain Interface Menu Judul.....	131
Gambar 3.45. Desain Interface Menu Save & Load.....	131
Gambar 3.46. Desain Interface Menu Utama.....	132
Gambar 3.47. Desain Interface Menu Status.....	132
Gambar 3.48. Desain Interface Menu Keahlian Khusus.....	133
Gambar 3.49. Desain Interface Menu Peralatan.....	133
Gambar 3.50. Desain Interface Menu Item.....	134
Gambar 3.51. Desain Interface Screen Pergantian Chapter.....	134
Gambar 3.52. Desain Interface Screen Game Over.....	135
Gambar 3.53. Desain Interface System Dialog.....	135
Gambar 3.54. Desain Interface Menu Transaksi.....	136
Gambar 3.55. Desain Interface Screen Pause.....	136
Gambar 3.56. Desain Interface Menu Battle Mode.....	137
Gambar 4.1. Setup.....	148
Gambar 4.2. Tampilan Awal Pembuatan Project Baru.....	150
Gambar 4.3. Tampilan Database Weapons RPG Maker VX Ace.....	152
Gambar 4.4. Kolom Traits Pada Tab Weapons.....	154
Gambar 4.5. Tampilan Database Armors RPG Maker VX Ace.....	155
Gambar 4.6. Tampilan Database Items RPG Maker VX Ace.....	156
Gambar 4.7. Kolom Damage dan On Use Effect.....	157
Gambar 4.8. Bagian Parameter On Use Effect.....	158
Gambar 4.9. Bagian Elemen dan Status On Use Effect.....	158
Gambar 4.10. Change Maximum.....	159
Gambar 4.11. Kolom Operation Pada Tab Skills.....	159
Gambar 4.12. Kolom Action Message pada Tab Skill.....	160
Gambar 4.13. Tab States.....	161
Gambar 4.14. Tab Classes.....	161
Gambar 4.15. Experience Curves Classes Kesatria.....	162
Gambar 4.16. Parameter Growth Curves Classes Kesatria.....	162

Gambar 4.17. Character Generator.....	163
Gambar 4.18. Tab Actors.....	164
Gambar 4.19. Initial Equipment tab actors.....	164
Gambar 4.20. Tab Enemies.....	165
Gambar 4.21. Action Patterns Tab Enemies.....	166
Gambar 4.22. Traits Tab Enemies.....	167
Gambar 4.23. Tab Troops.....	167
Gambar 4.24. Battle Event tab Troops.....	168
Gambar 4.25. Opsi Pembuatan Peta Baru.....	169
Gambar 4.26. Jendela Baru Pembuatan Peta.....	169
Gambar 4.27. Gudang Senjata.....	170
Gambar 4.28. List Of Event Command di peta Event 003.....	171
Gambar 4.29. Posisi Event Baru dan Membuat Event Baru.....	172
Gambar 4.30. Nama Event.....	172
Gambar 4.31. Icon Yang Mewakili Event 002.....	173
Gambar 4.32. Memilih Posisi Icon Berdasarkan Sprite Yang ada.....	173
Gambar 4.33. Memulai Event pada List of Event Commands.....	174
Gambar 4.34. Memulai Event Dialog.....	174
Gambar 4.35. Membuat Event Transfer.....	175
Gambar 4.36. menentukan Posisi Transfer Pada Peta.....	175
Gambar 4.37. Pengaktifan Event Secara Otomatis.....	176
Gambar 4.38. Script Editor.....	176
Gambar 4.39. Battle Engine Script.....	177
Gambar 4.40. Battle System Script.....	178
Gambar 4.41. Basic Battle Model (<i>Default</i>).....	179
Gambar 4.42. Custom Battle Model “Arjuna and The Pandavas Adventure.....	179
Gambar 4.43. Pembuatan Layout Result Battle Melalui Adobe Photoshop CS5.....	180
Gambar 4.44. Pembuatan Background melalui Adobe Photoshop CS5.....	180
Gambar 4.45. Tab System.....	181
Gambar 4.46. Compress Game Data.....	182

Gambar 4.47. Menu Compress Game Data.....	182
Gambar 4.48. Resource Manager.....	183
Gambar 4.49. Animasi Intro.....	184
Gambar 4.50. Halaman Utama.....	185
Gambar 4.51. Pemilihan Class Karakter.....	186
Gambar 4.52. Prologue Cerita.....	187
Gambar 4.53. Load State.....	187
Gambar 4.54. Loading Screen.....	188
Gambar 4.55. Save State.....	188
Gambar 4.56. Saving Screen.....	189
Gambar 4.57. Menu Utama.....	190
Gambar 4.58. Menu Item.....	192
Gambar 4.59. Menu Keahlian Khusus.....	192
Gambar 4.60. Menu peralatan.....	193
Gambar 4.61. Menu Status.....	193
Gambar 4.62. Battle Mode.....	194
Gambar 4.63. Game Over.....	194
Gambar 4.64. Pertemuan Arjuna Dengan Dewi Kunthi.....	195
Gambar 4.65. Pedesaan Astina.....	196
Gambar 4.66. Hutan Kuru Selatan.....	197
Gambar 4.67. Goa Tembusan.....	197
Gambar 4.68. Pelabuhan Astina.....	199
Gambar 4.69. Pelabuhan Panchala.....	199
Gambar 4.70. Hutan Panchala.....	200
Gambar 4.71. Kawasan Kerajaan Panchala.....	201

INTISARI

Menerapkan suatu metode pendidikan didalam sebuah game untuk anak-anak bukan merupakan hal baru, tetapi pemahaman materi yang didapatkan seseorang anak dari bermain game adalah hal dasar yang harus di perhatikan setiap developer. Memancing minat seseorang untuk belajar dan mengetahui mitos sejarah pewayangan menjadi gagasan utama dibuatnya game ini.

Game Arjuna And The Pandavas Adventure memiliki alur cerita yang menuntut pemain agar mengetahui latar belakang sampai akhir konflik yang terjadi di antara para pandawa dan para korawa dengan memainkan peran seorang tokoh karakter bernama “Arjuna”.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan, sebagian besar reponden dapat menerima inti cerita dan memahami materi dasar yang disampaikan setelah memainkan game ini sehingga dapat disimpulkan bahwa game ini layak untuk dimainkan oleh anak-anak yang ingin mengenal lebih jauh seorang Arjuna dalam era perang Baratayudha.

Kata Kunci : Aplikasi, Game, RPG, Mitos Sejarah, Wayang indonesia



ABSTRACT

Implement an educational method in a game for the kids is not a new thing, but understanding the material obtained from one child to play the game are the basic things that need to be noticed every developer. Fishing on a person's interest to learn and know the history of the myth of the puppet becomes the main idea of this game made.

Game “Arjuna And The Pandavas Adventure” has a storyline that requires players to know the background until the end of the conflict between the Pandavas and the Kauravas play the role of a character with a character named "Arjuna".

Based on the survey conducted, the majority of respondents to accept the core story and understand the basic material presented after playing this game so it can be concluded that this game deserves to be played by children who want to know more about a Baratayudha's Arjuna in the war era.

Keyword: *Application, Game, RPG, Historical mythology, puppetry of Indonesian*

