

**PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING GAME LEGEND OF AHOOL  
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ferdy Kurniawan Negara**

**11.12.6142**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING GAME LEGEND OF AHOOL  
MENGGINAKAN RPG MAKER VX ACE**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Ferdy Kurniawan Negara**

**11.12.6142**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING GAME LEGEND OF AHOOL MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ferdy Kurniawan Negara**

**11.12.6142**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 September 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom.**

**NIK. 190302229**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING GAME LEGEND OF AHOOL MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ferdy Kurniawan Negara**

11.12.6142

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 April 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Agus Purwanto, M.Kom.  
NIK. 190302229

Muhammad Rudvanto Arief, S.T., M.T.  
NIK. 190302098

Robert Marco, M.T.  
NIK. 190302228



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Mei 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN KEASLIAN

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Mei 2017



Ferdy Kurniawan Negara

NIM. 11.12.6142

## MOTTO

**" Belajarlah dari hari kemarin, hiduplah untuk hari ini, dan berjuanglah untuk hari esok dan selamanya "**

**" Kegagalan itu selangkah dari keberhasilan "**

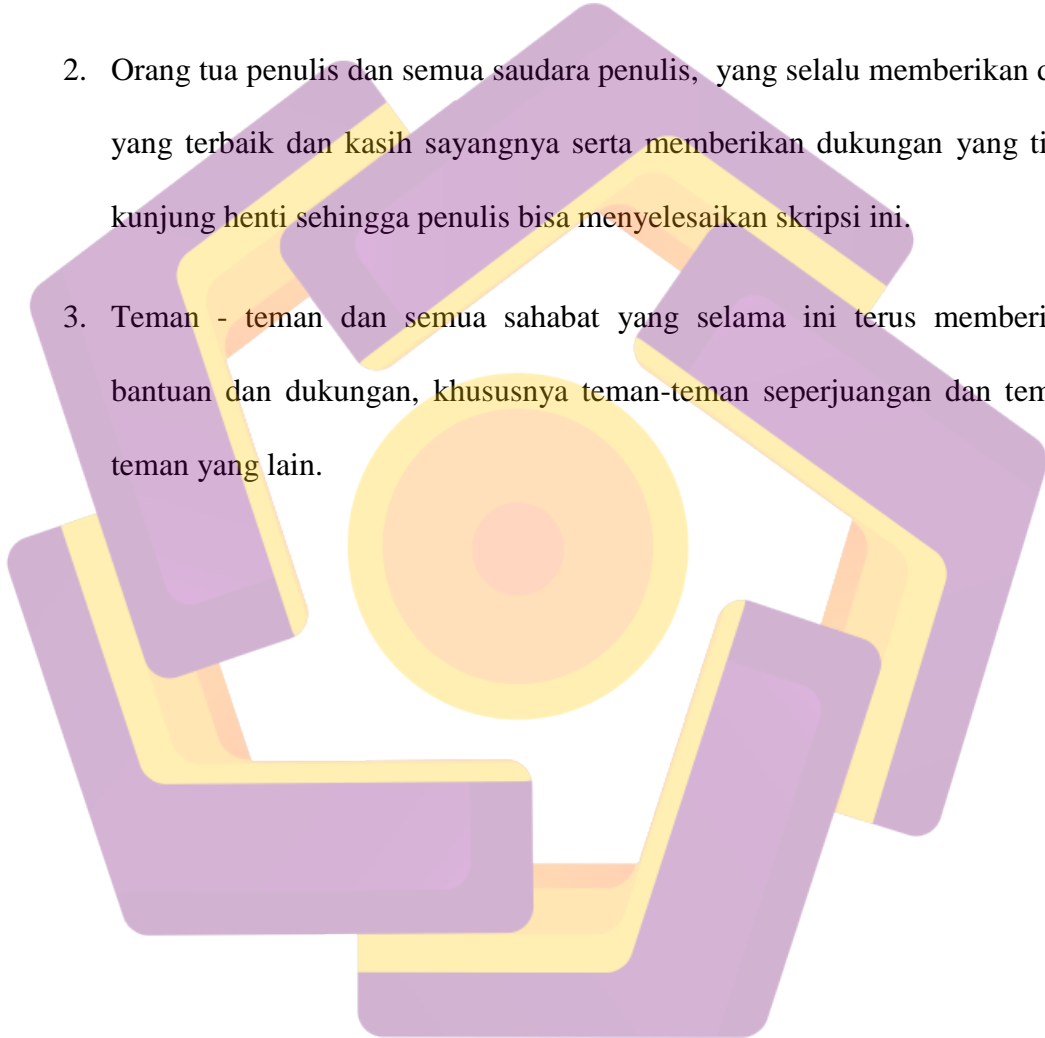
**" Tidak ada kata terlambat untuk belajar, belajar sampai menutup mata "**



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan oleh Ferdy Kurniawan Negara kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat-Nya sampai saat ini.
2. Orang tua penulis dan semua saudara penulis, yang selalu memberikan do'a yang terbaik dan kasih sayangnya serta memberikan dukungan yang tidak kunjung henti sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman - teman dan semua sahabat yang selama ini terus memberikan bantuan dan dukungan, khususnya teman-teman seperjuangan dan teman-teman yang lain.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah sabar membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa atau masyarakat yang membutuhkan.

Yogyakarta, 16 Mei 2017

Penulis



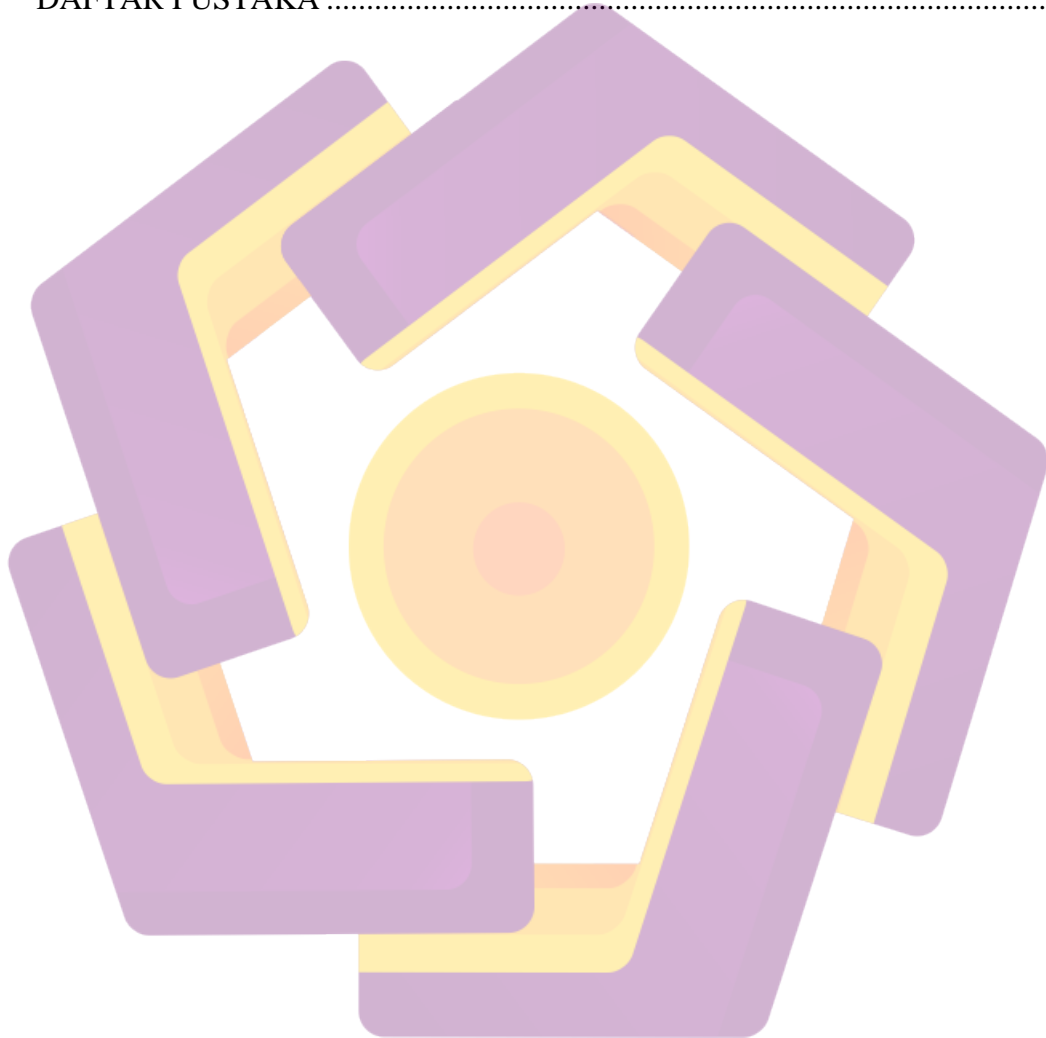
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pengertian Game.....	8
2.3 Sejarah Perkembangan Game.....	8

2.4 Game Berdasarkan Jenis.....	9
2.5 Pengertian Game RPG.....	20
2.6 Perkembangan Game RPG .....	21
2.7 Analisis Kebutuhan Sistem.....	24
2.8 Konsep Pengembangan Game .....	24
2.8.1 Perancangan Konsep .....	25
2.8.2 Implementasi Engine Game .....	25
2.8.3 Penanaman Visual Dan Audio Pada Game .....	26
2.8.4 Pengujian.....	27
2.9 Tahapan Pembuatan Game .....	27
2.10 Element Pada Game.....	30
2.11 Evaluasi .....	35
2.11.1 Kuesioner .....	35
2.11.2 Skala Likert.....	35
2.11.3 Rumus Presentase .....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>38</b>
3.1 Pengumpulan Data.....	38
3.1.1 Dokumentasi Game RPG .....	38
3.1.2 Wawancara Kelayakan Game .....	44
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	45
3.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	46
3.2.1 Kebutuhan Non Fungsional .....	47
3.2.2.1 Aspek Hardware.....	47
3.2.2.2 Aspek Software .....	47
3.3 Tahap Pembuatan Game .....	48

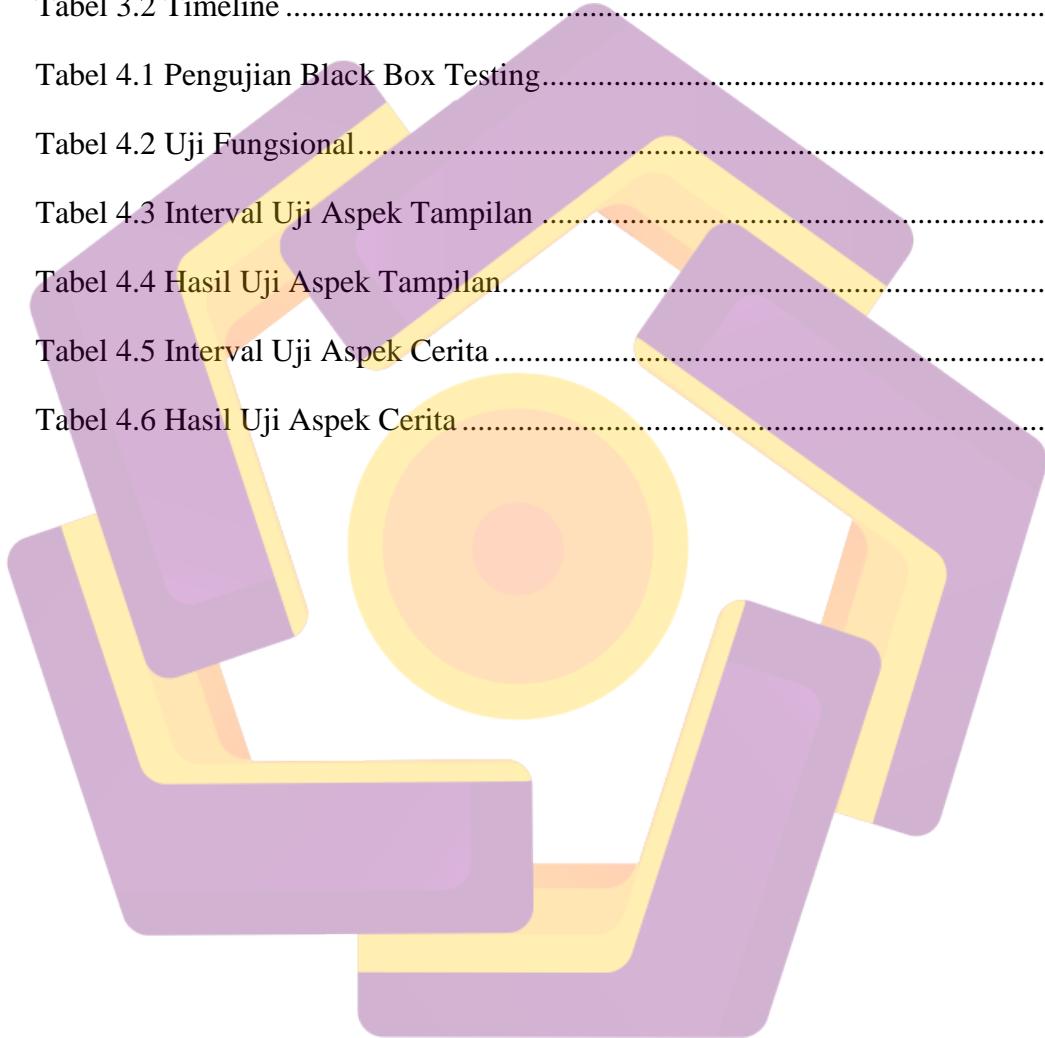
3.3.1 Konsep .....	48
3.3.2 Tool .....	48
3.3.3 Gameplay .....	48
3.4.4 Gafis .....	51
3.4.4.1 Tampilan Menu Utama .....	51
3.4.4.2 Desain Karakter .....	52
3.4.4.3 Desain Monster .....	56
3.4.4.4 Desain Latar Belakang .....	61
3.4.5 Suara Latar .....	66
3.4.6 Timeline .....	67
3.4 Kontrol Karakter .....	68
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>69</b>
4.1 Produksi Game .....	69
4.1.1 Pembuatan Naskah .....	69
4.1.2 Pembuatan Kelengkapan Game .....	71
4.1.3 Pembuatan Karakter Dan Musuh .....	76
4.1.4 Pembuatan Map .....	82
4.1.5 Pembuatan Event .....	86
4.2 Publishing Game .....	93
4.3 Pembahasan .....	94
4.3.1 Alpha Testing .....	94
4.3.1.1 Black Box Testing .....	94
4.3.1.2 Uji Fungsional .....	97
4.3.2 Beta Testing .....	100
4.3.2.1 Perhitungan Aspek Tampilan .....	100

4.3.2.2 Perhitungan Aspek Cerita .....	103
BAB V PENUTUP.....	107
5.1 Kesimpulan.....	107
5.2 Saran .....	108
DAFTAR PUSTAKA .....	110



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Timeline .....	29
Tabel 2.2 Pengkategorian Skor Jawaban .....	36
Tabel 3.1 Suara Latar .....	66
Tabel 3.2 Timeline .....	67
Tabel 4.1 Pengujian Black Box Testing.....	95
Tabel 4.2 Uji Fungsional.....	97
Tabel 4.3 Interval Uji Aspek Tampilan .....	101
Tabel 4.4 Hasil Uji Aspek Tampilan.....	101
Tabel 4.5 Interval Uji Aspek Cerita .....	105
Tabel 4.6 Hasil Uji Aspek Cerita .....	105



## DAFTAR GAMBAR

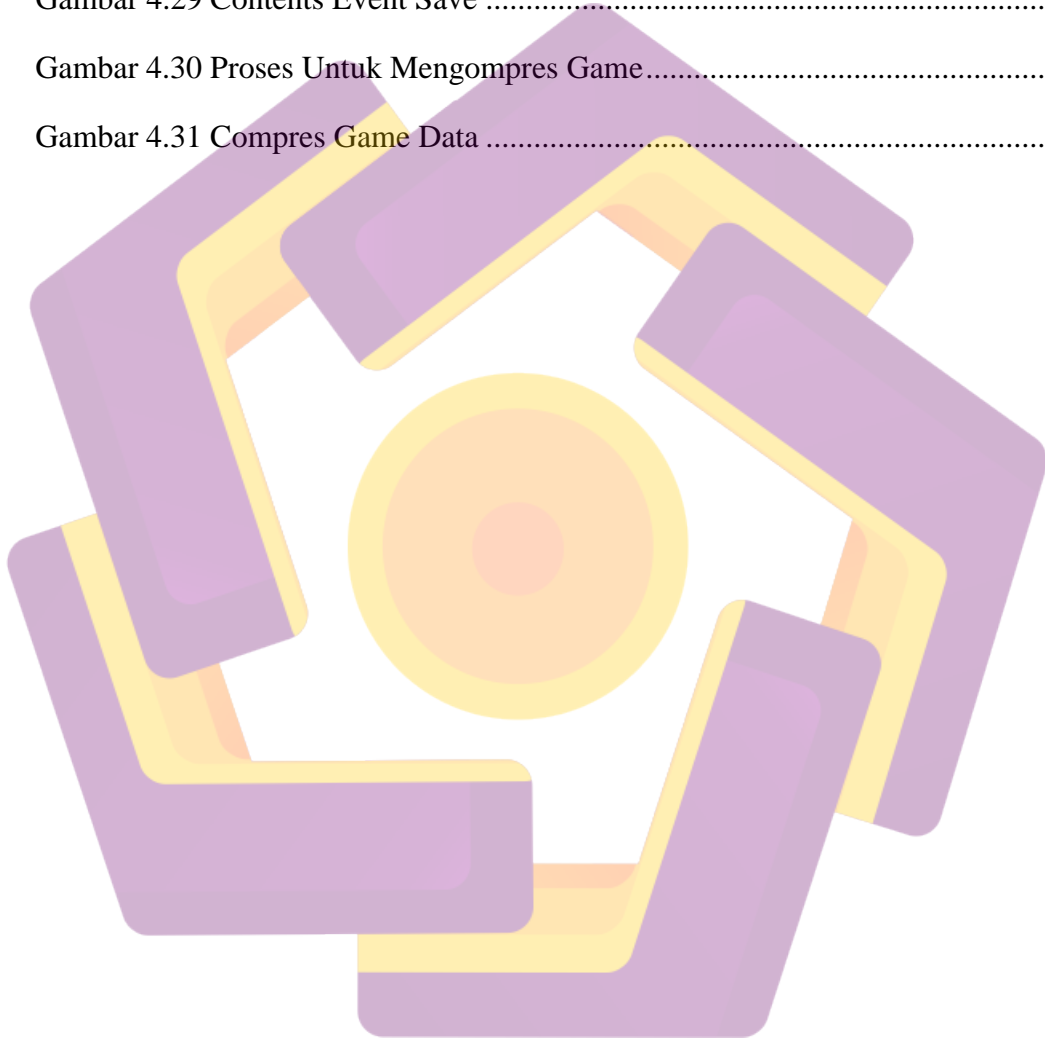
Gambar 2. 1 Game Testris .....	10
Gambar 2.2 Duck Hunt .....	10
Gambar 2.3 Grand Tark Di Atari .....	11
Gambar 2.4 Asteroid Atari.....	12
Gambar 2.5 Who Want To Be Millioner .....	12
Gambar 2.6 Angry Bird.....	13
Gambar 2.7 Moto GP .....	14
Gambar 2.8 PES .....	14
Gambar 2.9 Tekken.....	15
Gambar 2.10 Sky Force.....	16
Gambar 2.11 Prince Of Persia.....	17
Gambar 2.12 Red Alert .....	17
Gambar 2.13 Worm.....	18
Gambar 2.14 Assassins Creed.....	19
Gambar 2.15 Final Fantasi .....	20
Gambar 2.16 Legend Of Zelda .....	21
Gambar 2.17 Final Fantasi Tactics.....	22
Gambar 2.18 Dirge Of Cerberus .....	23
Gambar 2.19 Ragnarok .....	23
Gambar 2.20 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game .....	24
Gambar 2.21 Contoh Flowchart Gameplay RPG.....	27
Gambar 2.22 Contoh Grafis Karakter .....	29
Gambar 3.1 Zenonia 4.....	40
Gambar 3.2 Intonia 4.....	42

Gambar 3.3 Zenonia 5.....	43
Gambar 3.4 Flowchart Gamplay RPG .....	49
Gambar 3.5 Sketsa Tampilan Menu Utama .....	52
Gambar 3.6 Sketsa Bhadika .....	53
Gambar 3.7 Sketsa Candana .....	54
Gambar 3.8 Sketsa Taksa.....	55
Gambar 3.9 Bidadari Halmahera.....	56
Gambar 3.10 Arwana Merah.....	56
Gambar 3.11 Tuyul.....	57
Gambar 3.12 Api Banaspati.....	57
Gambar 3.13 Babi Ngepet.....	58
Gambar 3.14 Anoah .....	58
Gambar 3.15 Badak Jawa.....	59
Gambar 3.16 Komodo.....	59
Gambar 3.17 Gendruwo.....	60
Gambar 3.18 Leak Bos.....	60
Gambar 3.19 Ahoool Bos.....	61
Gambar 3.20 Map Satu .....	62
Gambar 3.21 Map Stage 1.....	62
Gambar 3.22 Map Dua.....	63
Gambar 3.23 Map Stage 2.....	63
Gambar 3.24 Map Tiga .....	64
Gambar 3.25 Map Stage 3.....	64
Gambar 3.26 Map Bos Bastion .....	65
Gambar 3.27 Map Bos Mountain Climb.....	65

Gambar 3.28 Map Bos Chaos Mine.....	66
Gambar 4.1 Tampilan Window New Project.....	69
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Senjata.....	72
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Armor.....	73
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Fitur Armor.....	73
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Item.....	74
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Skill.....	75
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Classes.....	75
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Gambar Pada CorelDRAW 6.....	77
Gambar 4.9 Tampilan Pewarnaan Gambar Pada CorelDRAW X6.....	78
Gambar 4.10 Tampilan Penataan Gambar Karakter.....	79
Gambar 4.11 Tampilan Export Gambar Karakter.....	79
Gambar 4.12 Tampilan Resource Manager Karakter.....	80
Gambar 4.13 Tampilan Pembuatan Aktor.....	81
Gambar 4.14 Tampilan Pembuatan Musuh.....	81
Gambar 4.15 Tampilan New Photoshop Map.....	83
Gambar 4.16 Tampilan Preferences Photoshop.....	83
Gambar 4.17 Penataan Map Mountain Climb.....	84
Gambar 4.18 Pembuatan Efek Map Mountain Climb.....	85
Gambar 4.19 Save As Map Mountain Climb.....	85
Gambar 4.20 Tampilan Resource Manager Parallaxes.....	86
Gambar 4.21 Contents Event.....	87
Gambar 4.22 Windows Event Commands Percakapan.....	88
Gambar 4.23 Windows Event Transfer Player.....	89
Gambar 4.24 Windows Lokasi Map Tujuan Transfer Player.....	89



Gambar 4.25 Windows Event Petunjuk Arah .....	90
Gambar 4.26 Contents Event Petunjuk Arah .....	91
Gambar 4.27 Contents Event Jual Beli .....	92
Gambar 4.28 Contents Event Map Larangan Masuk .....	92
Gambar 4.29 Contents Event Save .....	93
Gambar 4.30 Proses Untuk Mengompres Game .....	93
Gambar 4.31 Compres Game Data .....	94



## INTISARI

Pada masa sekarang banyak game bermunculan dan mempunyai game offline maupun online. Sepak terjang game ini sudah membuktikan bahwa penggemar game tidak ada habisnya. Karena game adalah salah satu hiburan tersendiri untuk masyarakat.

Dengan RPG Maker VX Ace ini kita dapat membuat game bergenre RPG, dari game RPG ini tersirat keinginan untuk mengenalkan makhluk Ahool kisah misterius dari Indonesia, karena kebanyakan karakter game dibuat dari kisah-kisah luar negeri. Sebenarnya sangat bagus untuk mengenalkan kisah-kisah dari dalam negeri, sehingga kita dapat mengenalkan kisah-kisah dalam negeri ini kepada masyarakat luas.

Legend of Ahool menceritakan kisah makhluk Ahool yang memporak porandakan seluruh desa, dan ada kerajaan yang geram akan hal itu sehingga membuat sayembara kepada masyarakat untuk membasmi makhluk Ahool tersebut, dengan syarat pemilihan dilakukan Raja dan akan diberikan pusaka untuk membasmi Ahool tersebut.

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



## **ABSTRAK**

*At the present time a lot games have emerged and have offline and online games. Lunge game is already proving that fans of the game is endless. Because the game is one of their own entertainment to the public.*

*RPG Maker VX Ace with this we can make a game genre RPG, RPG of this implied a desire to introduce the story of a mysterious creature ahoool of Indonesia, as most character of the game is made of stories abroad. Actually very nice to introduce stories from within the country, so that we can introduce the stories in this country to the wider community.*

*Legend of Ahoool tell tale creatures destroy ahoool that devastated the whole village, and there was a furious kingdom of it so as to make a contest for the public to exterminate the creatures Ahhoool, on condition that the selection is done the King and will be given thhe heritage to eradicate Ahoool.*

**Keywords :** *Game, RPG, RPG Maker VX Ace.*

