

**PEMBUATAN GAME RPG “PITUNG : BATAVIA’S CHAMPION”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



disusun oleh

Aris Setyo Wibowo

08.12.3341

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN GAME RPG “PITUNG : BATAVIA’S CHAMPION”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aris Setyo Wibowo

08.12.3341

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG “PITUNG : BATAVIA’S CHAMPION”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aris Setyo Wibowo

08.12.3341

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Juni 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M. Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG “PITUNG : BATAVIA’S CHAMPION”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aris Setyo Wibowo

08.12.3341

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

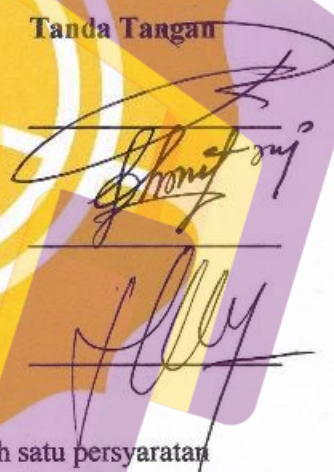
Nama Penguji

Tanda Tangan

Pandan P Purwacandra, M. Kom
NIK. 190302190

Dhani Ariatmanto, M. Kom
NIK. 190302197

Hanif Al Fatta, M. Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Juni 2013

KETUA SIMK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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 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 yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Mei 2013

Aris Setyo Wibowo
08.12.3341

MOTTO

“Kamu bisa jika kamu mau, karena tiada kesungguhan yang akan sia-sia”

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Al - Insyiraa, ayat 6)

“Kegagalan hanya akan terjadi bila kita menyerah”

“Barang siapa yang berjalan untuk mencari ilmu maka Allah akan memudahkan jalan baginya menuju Surga”

(H.R Abu Huroiroh)

“You makes your own history”

-Aris Setyo Wibowo-

PERSEMBAHAN

1. Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan, yang selalu menjaga saya, memberikan jalan, dan petunjuk dalam hidup ini.
2. Untuk kedua orangtuaku, Mamayang senantiasa men-support dalam segala hal, selalu sabar dalam mendidiku. (Alm.) Papa, saya persembahkan ini untuk beliau sebagai salah satu ucapan terimakasih saya, karena beliau belum sempat melihat saya memberikan salah satu kebanggaan untuknya.
3. Untuk kakakku, Mbak Lilis yang selalu memberikan support dan selalu memberikan tawa.
4. Untuk Mak'e dan (Alm) Babe, terima kasih karena telah membimbing "Aris Kecil" menjadi seperti sekarang ini.
5. Untuk seseorang yang telah membuat saya menjadi pribadi yang lebih baik seperti sekarang ini, Novita Maulida. Makasih Bunda karena selalu percaya.
6. Untuk Pak Hanif Al Fatta, M.Kom. yang telah bersabar membimbing saya dan selalu memberikan masukan yang positif sehingga skripsi ini selesai dengan baik. Terima kasih bapak.
7. Untuk teman-teman Ex J13 "until now", cetoel, pethuk, begog, kawok, kendor, bagonk, barokh. Terima Kasih supportnya cah.
8. Untuk teman-teman S1-SI 2008 dan semua pihak yang telah membantu penyelesaian tugas akhir ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pembuatan Game RPG Pitung : Batavia’s Champion Menggunakan RPG Maker VX” dapat terselesaikan.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna menyelesaikan pendidikan pada program Strata-1 (S1) pada jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, sehingga penulis mengharapkan nasehat dan kritik yang membangun. Namun terlepas dari hal tersebut penulis ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada beberapa pihak terkait dengan penyelesaian Tugas Akhir ini:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang mengizinkan kami menuntut ilmu.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. yang bertindak sebagai dosen dan pembimbing Skripsi, atas bimbingan dan arahan serta ilmu yang kami dapatkan.
3. Bapak/ibu dosen STMIK AMIKOM, selaku pengajar selama perkuliahan, atas ilmu yang terlimpah kepada penulis, motivasi dan inspirasinya.
4. Sahabat-sahabat yang senantiasa menemani dan bersedia melangkah bersama dalam setiap kesusahan.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberika manfaat. Amin.

Yogyakarta, 16 Mei 2013

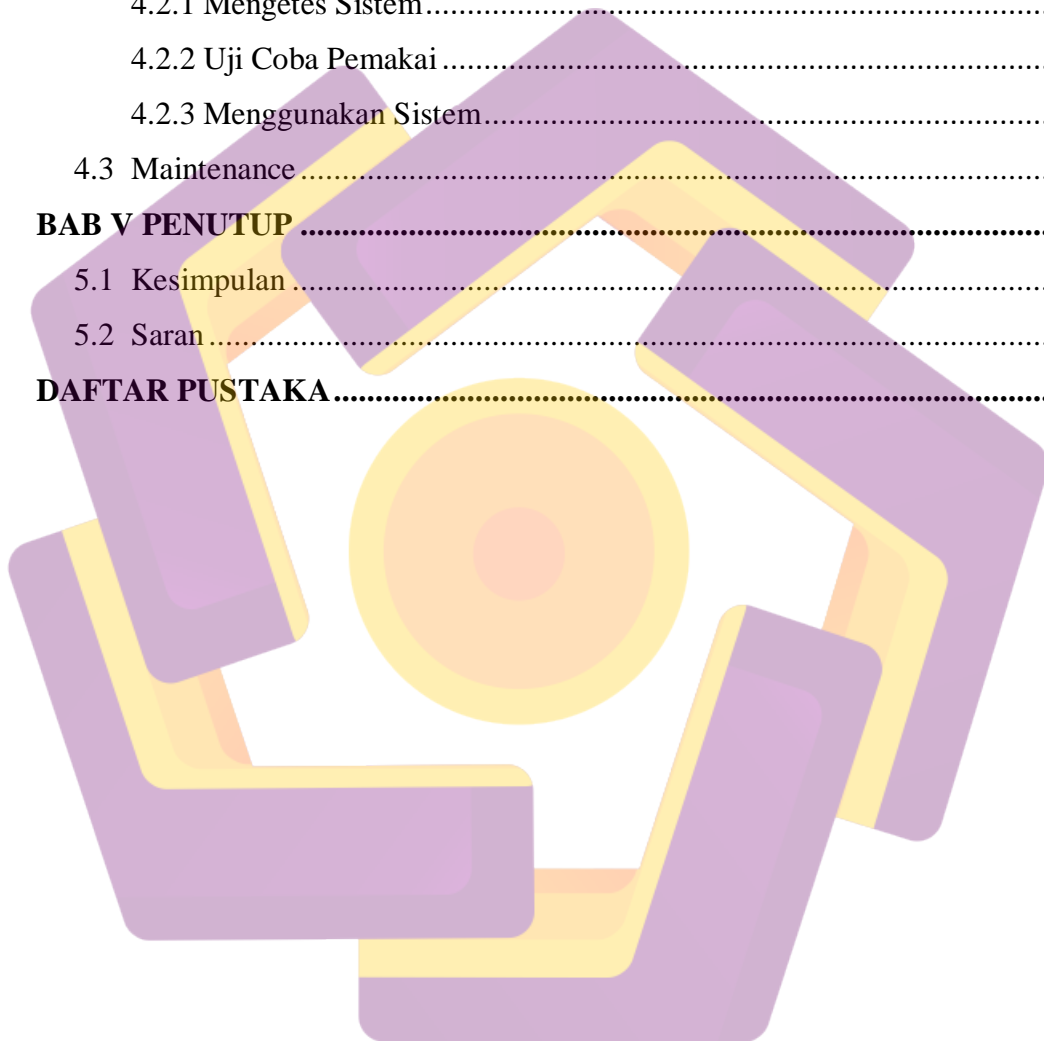
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTARGAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
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 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sejarah Game	6
2.2 Pengertian Game	6
2.3 Pembuatan Game.....	8
2.3.1 Genre Game.....	8
2.3.2 Tool.....	12
2.3.3 Gameplay	12
2.3.4 Grafis.....	12
2.3.5 Suara	13

2.3.6	Timeline	13
2.3.7	Pembuatan	13
2.3.8	Publishing	13
2.4	Kecerdasan Buatan	14
2.4.1	Turing Test - Metode Pengujian Kecerdasan	14
2.4.2	Pemrosesan Simbolik	15
2.4.3	Heuristic	15
2.4.4	Penarikan Kesimpulan	15
2.4.5	Pencocokan Pola	15
2.5	Perkenalan RPG Maker VX	16
2.5.1	Standard Toolbar	16
2.5.2	Map Toolbar	22
2.5.3	Map Editor	23
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1	Identifikasi Masalah	25
3.2	Analisis Sistem	25
3.3	Analisis SWOT	26
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	28
3.4.2	Kebutuhan Nonfungsional	28
3.5	Latar Belakang Cerita	29
3.6	Rincian Game	31
3.6.1	Desain Karakter	31
3.6.2	Desain Latar Belakang	47
3.6.3	Kontrol Karakter	48
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Implementasi Game Pitung : Batavia's Champion	50
4.1.1	Pembuatan Naskah Cerita	51
4.1.2	Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill, Status, dan Class/Job	51
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.....	71
4.1.7 Pengaktifan Game.....	76
4.2 Uji Coba Sistem	77
4.2.1 Mengetes Sistem.....	77
4.2.2 Uji Coba Pemakai	85
4.2.3 Menggunakan Sistem.....	89
4.3 Maintenance	90
BAB V PENUTUP	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing.....	87
Tabel 4.2 Kuesioner Uji Pemakai.....	88
Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Toolbar pada RPG Maker VX.....	16
Gambar 2.2 Tampilan Window New project	17
Gambar 2.3 Passage Setting pada Tile Map.....	18
Gambar 2.4 Tampilan Window Database pada RPG Make VX	19
Gambar 2.5 Tampilan Window Resource Manager	20
Gambar 2.6 Tampilan Window Script Editor	21
Gambar 2.7 Tampilan Window Sound Test.....	22
Gambar 2.8 Tile Map dan browser peta.....	23
Gambar 2.9 Map Editor	24
Gambar 3.1 Desain dan pewarnaan karakter si Pitung	32
Gambar 3.2 Desain original dan pewarnaan karakter pendamping Jaka	34
Gambar 3.3 Desain original dan pewarnaan karakter Shinta	36
Gambar 3.4 Desain original dan pewarnaan karakter Pak Haji Naipin	38
Gambar 3.5 Desain Karakter dan pewarnaan tokoh Demang Harjo	40
Gambar 3.6 Desain Original dan pewarnaan karakter Sersan Guillotine	42
Gambar 3.7 Desain original dan pewarnaan karakter Kapten Don Boscho.....	44
Gambar 3.8 Desain original dan pewarnaan karakter Letnan Dutchman	46
Gambar 3.9 Desain Rawabelong	47
Gambar 3.10 Desain Rumah Luar (kiri) dan Desain Ruang utama (kanan)	47
Gambar 3.11 Desain jalanan utara (kiri) dan Ruang utama Rumah daerah utara ..	48
Gambar 3.12 Desain Pasar yang terletak di utara.....	48
Gambar 4.1 Window yang muncul saat memilih New Project	50
Gambar 4.2 Posisi Change Maximum	51
Gambar 4.3 Senjata Baru yang diedit	52
Gambar 4.4 Parameter senjata baru yang akan diedit.....	52
Gambar 4.5 Elemen dan status yang bisa diaktifkan	53
Gambar 4.6 Posisi Change Maximum	53
Gambar 4.7 Armor Baru yang diedit	54
Gambar 4.8 Elemen dan status yang bisa diaktifkan	54

Gambar 4.9 Posisi Change Maximum	55
Gambar 4.10 Item baru yang diedit	55
Gambar 4.11 Bagian harga pembelian sampai animasi dari item	55
Gambar 4.12 Bagian parameter dari item	56
Gambar 4.13 Elemen dan status yang bisa diaktifkan	56
Gambar 4.14 Posisi Change Maximum	57
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	58
Gambar 4.18 Status yang baru diedit	58
Gambar 4.19 Parameter dari status.....	58
Gambar 4.20 Kalimat yang akan muncul saat syarat terpenuhi	59
Gambar 4.21 Elemen dan status yang bisa diaktifkan	60
Gambar 4.22 Posisi Change Maximum	60
Gambar 4.23 Pembuatan Class baru dan pengaktifan senjata dan armor	61
Gambar 4.24 Elemen dan status yang bisa diaktifkan	61
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 yang diedit.....	64
Gambar 4.29 Parameter karakter	64
Gambar 4.30 Pemasangan peralatan awal karakter.....	65
Gambar 4.31 Posisi Change Maximum	65
Gambar 4.32 Musuh Baru yang diedit	66
Gambar 4.33 Tempat untuk mengaktifkan jurus untuk musuh	66
Gambar 4.34 Pengaktifan jurus untuk musuh	67
Gambar 4.35 Posisi Change Maximum	67
Gambar 4.36 Musuh yang diedit dibagian Troops	68
Gambar 4.37 Tempat pengeditan battle event untuk musuh.....	68
Gambar 4.38 Untuk memulai dengan membuka peta baru.....	69
Gambar 4.39 Pembuatan peta baru.....	69

Gambar 4.40 Alat yang digunakan untuk menggambar peta.....	70
Gambar 4.41 Peta Rumah Pitung	70
Gambar 4.42 List of Event Commands di peta Event 007.....	71
Gambar 4.43 Posisi event baru dan membuat event baru	72
Gambar 4.44 Nama untuk event agar mudah	72
Gambar 4.45 Icon yang mewakili event bernama Guillotine.....	72
Gambar 4.46 Posisi icon yang digunakan	73
Gambar 4.47 Cara membuat event commands	73
Gambar 4.48 Cara membuat dialog	74
Gambar 4.49 Cara membuat Battle Processing	74
Gambar 4.50 Cara mentransfer karakter	75
Gambar 4.51 Posisi transfer karakter.....	75
Gambar 4.52 Pengaktifan Event dengan autorun	76
Gambar 4.53 Proses untuk Compress Game Data.....	76
Gambar 4.54 Output Folder dan opsi pengaturan Compress Game Data	76
Gambar 4.55 Tampilan Halaman Utama	78
Gambar 4.56 Tampilan Input Name	78
Gambar 4.57 Tampilan Save Data.....	79
Gambar 4.58 Tampilan Pertemuan Pitung dengan pasukan VOC	79
Gambar 4.59 Tampilan Battle Sistem melawan prajurit VOC.....	80
Gambar 4.60 Rumah Pak Saiful	80
Gambar 4.61 Tampilan Pasar	81
Gambar 4.62 Tampilan Pintu Masuk ke Gua.....	82
Gambar 4.63 Tampilan dalam Gua.....	82
Gambar 4.64 Tampilan daerah yang tidak diketahui namanya	83
Gambar 4.65 Tampilan Pitung setelah berhasil melewati penjaga.....	83
Gambar 4.66 Tampilan Pitung berhasil bertemu Pak Haji Naipin	84
Gambar 4.67 Tampilan Menu Status	85

INTISARI

Video *game* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. Video *game* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. Video *game* saat ini sudah bukan merupakan hal yang baru, mengingat pesatnya kemajuan teknologi pada zaman sekarang dan penyebarannya yang mencakup pasar dunia. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat ini video *game* telah menjadi salah satu bagian dari kebudayaan populer di dunia termasuk di Indonesia walaupun tingkat kepopuleran video *game* di Indonesia lebih lambat dibandingkan dengan negara-negara lain.

Sekarang ini perkembangan *game* sudah semakin pesat. Di awal perkembangannya *game* dianggap hanya ditujukan untuk anak-anak, sekarang *game* ditujukan untuk semua umur dan semua kalangan. Jenis dari *game* itu sendiri pun sekarang beraneka ragam. Salah satunya adalah *game* yang berjenis RPG (*Role Playing Game*). Jenis *game* RPG ini adalah jenis *game* yang memiliki alur cerita atau bisa disebut juga *game* petualangan dimana pemain dituntut untuk menyelesaikan permainan berdasarkan alur cerita yang telah dibuat.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi pustaka, yaitu mengambil tutorial yang berkaitan dengan *RPG Maker VX* yang berasal dari internet. Dari data-data tersebut akan dibuat rancangan tampilan antar muka program dan *algoritma* program, struktur navigasi dan *storyboards* untuk mengatur alur dari aplikasi ini, sehingga *game* yang dibuat mempunyai alur permainan yang jelas.

Kata Kunci : Game, Platform, Genre

ABSTRACT

Video games are electronic games and visual-based. Video games are played by using electronic visual media. Video games today are not a new thing, given the rapid advances in today's technology and distribution that include the world market. It is inevitable that at this time a video game has become one part of the world including the popular culture in Indonesia despite the popularity of video games in Indonesia is slower compared to other countries.

Now this development has been the rapid game. In the early development of the game is considered only for the children, now the game is aimed at all ages and all walks of life. Kind of game itself was now diverse. One is a diversified gaming RPG (Role Playing Game). This RPG game type is the type of game that has a storyline or could be called an adventure game in which players are required to complete the game based on the storyline that has been made.

The method used is the method of literature review, which took tutorials related to RPG Maker VX from the internet. Of these data will be made display interface design courses and programs algorithms, navigation structure and storyboards to regulate the flow of the application, so the game has made a clear flow of the game.

Keyword: *Game, Platform, Genre*

