

**PEMBUATAN GAME RPG “PETUALANGAN SI ANAK KAMPUNG”  
MENGUNAKAN IG MAKER**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Purnomo      08.01.2439**

**Rudianto     08.01.2430**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PEMBUATAN GAME RPG “PETUALANGAN SI ANAK KAMPUNG”  
MENGUNAKAN IG MAKER**

**Tugas Akhir**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Purnomo      08.01.2439**

**Rudianto     08.01.2430**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

TUGAS AKHIR

**TUGAS AKHIR**

Pembuatan Game RPG “Petualangan Si Anak Kampung”  
Menggunakan IG Maker

**Pembuatan Game RPG “Petualangan Si Anak Kampung”  
Menggunakan IG Maker**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Purnomo 08.01.2439**

**Rudianto 08.01.2430**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 29 April 2011

**Dosen Pembimbing**

  
**Bayu Setiaji, S.Kom.**  
**NIK.190000003**

## PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

**Pembuatan Game RPG “Petualangan Si Anak Kampung”  
Menggunakan IG Maker**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Purnomo  
08.01.2439**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 03 Agustus 2011

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.**  
NIK. 190302047

**Emha Taufiq Lutfi, S.T., M.Kom.**  
NIK. 190302125

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
pada tanggal 03 Agustus 2011

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, MM.**  
NIK. 190302001

## PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### Pembuatan Game RPG “Petualangan Si Anak Kampung” Menggunakan IG Maker

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rudianto**  
08.01.2430

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 08 Agustus 2011

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.**  
NIK.190302107

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 03 Agustus 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, MM.**  
NIK.190302001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir 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, 12 Maret 2011

**Nama**

**NIM**

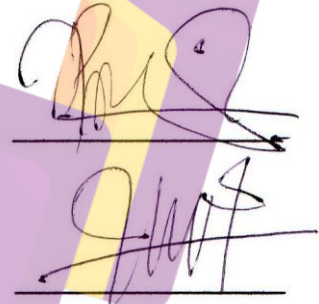
**Tanda tangan**

**Purnomo**

**08.01.2439**

**Rudianto**

**08.01.2430**



Two handwritten signatures in black ink are positioned over horizontal lines. The top signature is more cursive and appears to be 'Purnomo', while the bottom signature is more blocky and appears to be 'Rudianto'.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT., yang senantiasa memberikan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan baik.

Dengan sepenuh hati saya persembahkan karya Tugas Akhir ini untuk:

- ✓ Orang tua dan seluruh keluarga di rumah atas doa dan dukungannya yang tiada henti.
- ✓ Teman-teman seperjuangan, D3 TI B angkatan 2008.
- ✓ Keluarga besar dan teman-teman Pondok Pesantren Sunni Darussalam Tempelsari Maguwoharjo.
- ✓ Bapak Bayu Setiaji, S.Kom yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing kami.
- ✓ Lutfi Asrori terimakasih atas masukannya dan Hendi Budi Gunawan terimakasih atas pinjaman printernya.
- ✓ Semua yang telah mendukung saya selama ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

By “Rudianto”

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT., yang senantiasa memberikan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan baik.

Dengan sepenuh hati saya persembahkan karya Tugas Akhir ini untuk:

- ✓ Orang tua dan seluruh keluarga di rumah atas doa dan dukungannya yang tiada henti.
- ✓ Teman-teman seperjuangan, D3 TI B angkatan 2008.
- ✓ Keluarga besar dan teman-teman Pondok Pesantren Sunni Darussalam Tempelsari Maguwoharjo.
- ✓ Bapak Bayu Setiaji, S.Kom yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing kami.
- ✓ Lutfi Asrori terimakasih atas masukannya dan Hendi Budi Gunawan terimakasih atas pinjaman printernya.
- ✓ Semua yang telah mendukung saya selama ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Oleh “Purnomo”



## **MOTTO**

Jujur membawa kedamaian dan dusta menimbulkan kebimbangan.

Ingatlah kebaikan orang lain terhadap kita dan lupakan semua

keburukannya,

Ingatlah kesalahan dan lupakan kebaikan kita terhadap orang lain.

“Rudianto”



## **MOTTO**

Sesuatu yang di lakukan dengan ikhlas akan menghasilkan kesempurnaan yang hakiki.

Setiap impian yang besar akan membutuhkan pengorbanan yang besar pula karena tidak ada pencapaian tanpa kerja keras dan pengorbanan yang di lakukan. "Purnomo"



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT., yang senantiasa memberikan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “ **Pembuatan Game RPG “Petualangan Si Anak Kampung” Menggunakan IG Maker**” ini dengan baik.

Adapun maksud penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai gambaran terhadap apa yang penulis kerjakan pada Tugas Akhir. Selain itu juga laporan ini sebagai syarat untuk pelaksanaan mata kuliah Tugas Akhir dalam menyelesaikan program studi diploma III (D3) di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Oleh karenanya, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua kami yang telah memberikan dukungan materiil dan imateriil semangat, kasih sayang, dan pengorbanan kepada penulis yang tak terhitung dan ternilai jumlahnya.
2. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika D3 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bayu Setiaji, S.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Seluruh Dosen Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih untuk bimbingan dan pengajarannya. Semoga ilmu yang penulis terima kelak bermanfaat bagi penulis.
6. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2008, khususnya aktifis-aktifis D3 TI B yang telah memberikan support yang sangat membantu kami dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis mendoakan untuk semua pihak yang telah membantu penulis mendapatkan imbalan yang setimpal dan senantiasa diberkahi rahmat berlimpah dari Allah SWT., AMIN.

Semoga dengan terselesaikannya Tugas Akhir dan laporannya dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir dan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Mengingat terbatasnya pengetahuan dan kemampuan penulis. Oleh karenanya penulis memohon maaf dan selalu terbuka untuk menerima kritik dan saran dari pembaca.

Yogyakarta, 4 Agustus 2011

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN KEASLIAN .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN MOTTO.....	ix
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	2
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
Sistematika Penulisan .....	5
1.7 Jadwal Kegiatan .....	7
BAB II .....	8
LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Konsep Dasar Game .....	8
2.1.1 Pengertian Game .....	8
2.1.2 Sejarah Game .....	8
2.1.3 Jenis-jenis Game .....	18

2.1.4	Elemen-elemen Game .....	20
2.1.4.1	Elemen Pokok Game .....	20
2.1.4.2	Elemen Tambahan Game .....	23
2.2	Role Playing Game (RPG).....	24
2.3	Indie Game Maker .....	26
2.3.1	Definisi IG Maker .....	26
2.3.2	Kelebihan IG Maker .....	27
2.3.2.1	Assets Handling .....	27
2.3.2.2	Interface .....	27
2.3.2.3	Xbox 360 System .....	27
2.3.3	Kelemahan IG Maker .....	28
2.3.3.1	Kurang Inovatif .....	28
2.3.3.2	Interface .....	28
2.3.3.3	Kurang Support Bahasa .....	28
2.3.3.4	Eksekusi atau Compile Lambat .....	28
2.3.3.5	Ukuran File .....	28
2.3.3.6	File Export Tidak Maksimal .....	29
2.3.3.7	Penggabungan Program Tidak Praktis .....	29
2.3.4	Kebutuhan System .....	29
2.3.5	Komposisi IG Maker .....	29
2.3.5.1	Top Page .....	29
2.3.5.2	Commont Elemen .....	30
2.3.5.2.1	Work Flow .....	30
2.3.5.2.2	Materials .....	30
2.3.5.2.3	Menu .....	31
2.3.5.2.4	Plug-in atau Genre .....	31
2.3.5.2.5	Action RPG .....	31
BAB III .....		33
PERANCANGAN GAME .....		33
3.1	Latar Belakang Cerita .....	33

3.2	Rancangan Game .....	34
3.3	Desain Karakter .....	35
3.4	Desain Map .....	39
3.5	Kontrol Karakter .....	41
BAB IV .....		42
IMPLEMENTAI DAN PAMBAHASAN .....		42
4.1	Implementasi Game “Pertualangan Si Anak Kampung” .....	42
BAB V .....		60
PENUTUP .....		60
5.1	Kesimpulan .....	60
5.2	Saran .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....		62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Magnavox Odyssey .....	11
Gambar 2.2 Atari 2600 .....	12
Gambar 2.3 Famicom dari Nintendo .....	13
Gambar 2.4 Super NES dan Mario Brothers .....	14
Gambar 2.5 Panasonic 3DO .....	15
Gambar 2.6 Sony Playstation generasi pertama .....	16
Gambar 2.7 Sony PSP, GamePark XGP, GamePark GP32, Atari Lynx, dan NEC TurboExpress .....	17
Gambar 2.8 Nokia NGage QD .....	18
Gambar 3.1 Desain Original Jendral Soedirman .....	36
Gambar 3.2 Presiden Soekarno .....	37
Gambar 3.3 Pasukan Jepang .....	38
Gambar 3.4 Pasukan Inggris .....	39
Gambar 3.5 Pasukan Belanda .....	40
Gambar 3.6 Ilustrasi Kota Yogyakarta .....	40
Gambar 3.7 Ilustrasi Kota Purwokerto .....	41
Gambar 3.8 Ilustrasi Kota Bogor .....	41
Gambar 3.9 Ilustrasi Kota Ambarawa .....	42
Gambar 4.1 IG Maker Setup .....	43
Gambar 4.2 IG Maker icon .....	43
Gambar 4.3 Tampilan untuk New Game dan Game Genre .....	44
Gambar 4.4 Tampilan pilihan screen resolution .....	45
Gambar 4.5 Tampilan project yang baru dibuat .....	46
Gambar 4.6 Menentukan graphics .....	47
Gambar 4.8 Create dan menentukan nama animation .....	48
Gambar 4.9 Menentukan gambar karakter .....	48
Gambar 4.10 Action gerak, stanbay dan attack .....	49
Gambar 4.11 The action display right, left, lower dan upper .....	49
Gambar 4.7 Menentukan karakter .....	47



Gambar 4.12 In-direction frame list dan display time .....	49
Gambar 4.13 Per action setting .....	50
Gambar 4.14 Create gadgets .....	50
Gambar 4.15 Menentukan emergency setting .....	51
Gambar 4.16 Membuat action program .....	52
Gambar 4.17 Menentukan action to be assigned .....	52
Gambar 4.18 Menentukan movement direction .....	53
Gambar 4.19 Menentukan conditions dan key commands for switching .....	53
Gambar 4.20 Menentukan tile .....	54
Gambar 4.21 Menentukan ukuran map .....	54
Gambar 4.22 Per canvas setting .....	54
Gambar 4.23 Jendela pembuatan kanvas atau map .....	55
Gambar 4.24 Rancangan Map Yogyakarta .....	55
Gambar 4.25 Hasil saat game dijalankan .....	56
Gambar 4.26 Memasukkan karakter ke dalam map .....	57
Gambar 4.27 Menu .....	57
Gambar 4.28 Export .....	58
Gambar 4.29 Jendela pilihan project game .....	58
Gambar 4.30 Jendela pilihan export plug-in .....	59
Gambar 4.31 Jendela export .....	59
Gambar 4.32 Icon game petualangan si anak kampung.exe .....	60

## INTISARI

Game merupakan permainan yang terstruktur, biasanya diperuntukan untuk hiburan dan kadang pula untuk edukasi. Tapi banyak juga game yang digunakan sebagai profesi dan seni. Role Playing Game (RPG) adalah bagian dari jenis-jenis game yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Dalam perkembangan dan peredarannya, game sangat menghipnotis para gamer. Developer game sangat banyak mengambil peluang pasar sehingga mereka tidak memikirkan dampak negative dari setiap game yang mereka hasilkan.

Teknik pembuatan game RPG “Petualangan Si Anak Kampung” menggunakan IG Maker merupakan game yang bertemakan kepahlawan dengan mengangkat kisah perjuangan Jendral Soedirman mengusir penjajah dari bumi Indonesia. Prosesnya melibatkan beberapa aplikasi diantaranya IG Maker (Shareware) dan Photoshop. Pada penerapannya diperlukan beberapa gambar diantaranya gambar karakter, map, dan font. Sedangkan sound pendukung adalah default atau berasal dari bawaan IG Maker. Proses pembuatan diawali dari create gambar-gambar tersebut diatas, create animation, create gadgets, create kanvas atau map dan create menu.

Pembuatan game RPG ini hanya membutuhkan sebuah komputer atau laptop dengan spesifikasi tertentu. Menggunakan Intel pentium 4 2,4 GHz, RAM 512 Gb, Hard disk space 500 Mb dan resolution 1024 x 768 saja sudah bisa dilakukan dengan hasil yang bagus dan maksimal.

**Kata Kunci :** Game, Role playing game (RPG), IG Maker.

## **ABSTRACT**

Game represent the game which structure, usually allotment for the entertainment amusement of and sometimes also for the education. But quite a few game which is used as a profession and artistic. Role Playing Game ( RPG) is the part of type game which is all it's player play the role of figure fantasy and collaboration for the mesh of a with story. In growth and its circulation, game very hypnotic all gamer. Developer Game plenty of taking market opportunity so that they do not think of the impact negative from each every game which they yield.

Technique making of game RPG " Petualanga Si Anak Kampung" using IG Maker represent the game which have theme to of heroism by lifting story of struggle of General Soedirman dissipate the colonist from earth Indonesia. It's Process entangle some application among others IG Maker ( Shareware) And Photoshop CS3. At it's applying is needed by some picture among others draw the character, map, and font. While sound supporter is default or come from wafting of IG Maker. Process of early from the create pictures above, create animation, create gadgets, create of canvas or map and create menu.

The making Game RPG only using a computer or laptop with the certain specification. Using Intel pentium 4 2,4 GHZ, RAM 512 Gb, Hard disk space 500 Mb and screen resolution 1024 x 768 just have been done/conducted with the maximal and good result.

**Keywords :** Game, Role Playing game ( RPG), IG Maker