

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN GAME

“The Adventure Of Ruffi and Tsuzune In The Dark City”

Dengan Menggunakan RPG MAKER 2.0



Disusun oleh:

Putut Pradapa 08.01.2444

Nisya Rahma Cahyani 08.01.2464

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN GAME

“The Adventure Of Ruffi and Tsuzune In The Dark City”

Dengan Menggunakan RPG MAKER 2.0

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya

Pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh:

Putut Pradapa 08.01.2444

Nisya Rahma Cahyani 08.01.2464

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN GAME

“The Adventure Of Ruffi and Tsuzune In The Dark City”

Dengan Menggunakan RPG MAKER 2.0

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Putut Pradapa

08.01.2444

Nisya Rahma Cayani

08.01.2464

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Mei 2012

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, S.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Pembuatan Game

“The Adventure Of Ruffi and Tzusune in The Dark City” dengan

Menggunakan RPG Maker VX 2.0

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Nisya Rahma Cahyani

08.01.2464

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dony Arivus, M.Kom

NIK. 190302128

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs

NIK. 190000005

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 19 Mei 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan 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, 10 Mei 2012

Nama	NIM
Putut Pradapa	08.01.2444
Nisya Rahma Cahyani	08.01.2464

Tanda tangan



PERSEMBAHAN

By: Nisya Rahma Cahyani

Puji syukur kehadirat *Allah SWT* yang senantiasa memberikan rahmat dan ridho kepada hamba-Nya. Shalawat serta salam kepada *Nabi Muhammad SAW* yang menuntun umat manusia kepada jalan yang diridhoi Allah SWT. Tugas akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga Tugas Akhir ini selesai. Mereka adalah:

- *Ayah, ibu, adik perempuan* saya yang telah memberikan doa dan dukungannya.
- *Pak Ginting dan Ibu ginting* terima kasih atas doa serta dukungannya yang selalu memberi motivasi.
- *Buat sahabat-sahabatku (Siska, Hasan, Gheni, Putut dan Topik)* yang selalu memberi semangat dan dukungannya.
- *Buat JelegQ* yang selalu ada buat aku untuk keluh kesahaku dan sandaranku ^^.
- Kampus *STIMIK AMIKOM* Yogyakarta atas segala ilmu dan pengalamannya.
- Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu saya ucapkan terima kasih.

MOTTO

- Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.
- Pengalaman adalah guru terbaik, tetapi buanglah pengalaman buruk yang hanya bisa merugikan.
- Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.
- Hati suci selalu benar, tetapi gejolak hati mengubah hasrat suci. Orang yang ada dalam hati suci adalah orang yang taqwa dan beriman.
- Janganlah larut pada satu kesedihan karena masih ada hari esok yang menyongsong dengan sejuta kebahagiaan
- Seorang sahabat adalah suatu sumber kebahagiaan dikala kita merasa tidak bahagia.
- Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.
- Janganlah menunda-nunda pekerjaan karena waktu yang telah lewat tidak bisa kita raih kembali dan hanya penyesalan yang tersisa, so hargailah dan pergunakan waktumu walau hanya sedetik saja dengan bijak.

Nisya Rahma Cahyani

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa mengasihi dan memberi rahmat sehingga penyusunan Proposal Tugas Akhir dengan judul **“PEMBUATAN GAME “THE ADVENTURE OF RUFFI AND TSUZUNE IN DARK CITY ” DENGAN MENGGUNAKAN RPG MAKER 2.0”** dapat terselesaikan.

Penyusunan Proposal tugas akhir ini tidak luput dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta,
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. Selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika,
3. Bapak Dhani Ariatmanto, S.Kom Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir,
4. Kedua orang tua saya yang senantiasa membimbing dan memberi semangat.
5. Semua teman – teman saya yang telah membantu penyusunan laporan Tugas Akhir ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa hasil penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi kita semua.

Yogyakarta, 10 Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Sejarah Perkembangan Game	6
2.2 Pengertian Storyboard.....	8
2.3 Pengertian Storyline	8

2.4	Konsep Pembuatan Karakter\Tokoh	10
2.4.1	Pengertian Karakter.....	10
2.4.2	Sumber Ide untuk Pembuatan Karakter	13
2.4.3	Mendeinisikan Karakter	15
2.4.3.1	Karakter Berdasarkan Urutan Peran.....	15
2.4.3.2	Karakter Berdasarkan Kekuatan	16
2.4.3.3	Karakter Berdasarkan Sifat	18
2.4.3.4	Karakter Berdasarkan Aturan.....	18
2.4.3.5	Karakter Berdasarkan Lingkup Sosial	19
2.4.3.6	Karakter Berdasarkan Penampilan.....	20
2.4.3.7	Karakter Berdasarkan Ucapan Khas	21
2.4.3.8	Karakter Berdasarkan Hobi.....	22
2.4.3.9	Karakter Berdasarkan Propeti	23
2.4.3.10	Karakter Berdasarkan Alat Transportasi.....	23
2.5	Pengertian Animasi dan Konsep Pembuatan	24
2.5.1	12 Prinsip Animasi.....	25
2.6	Software Pembuat Game.....	38
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan	46
2.8	Perangkat Keras yang Digunakan	48
2.9	Jenis-Jenis Game.....	49
2.9.1	Berdasarkan Jenis Alat yang Digunakan	49
2.9.2	Berdasarkan “Genre” Permainan	50
2.9.3	Katagori-Katagori Lainnya	58

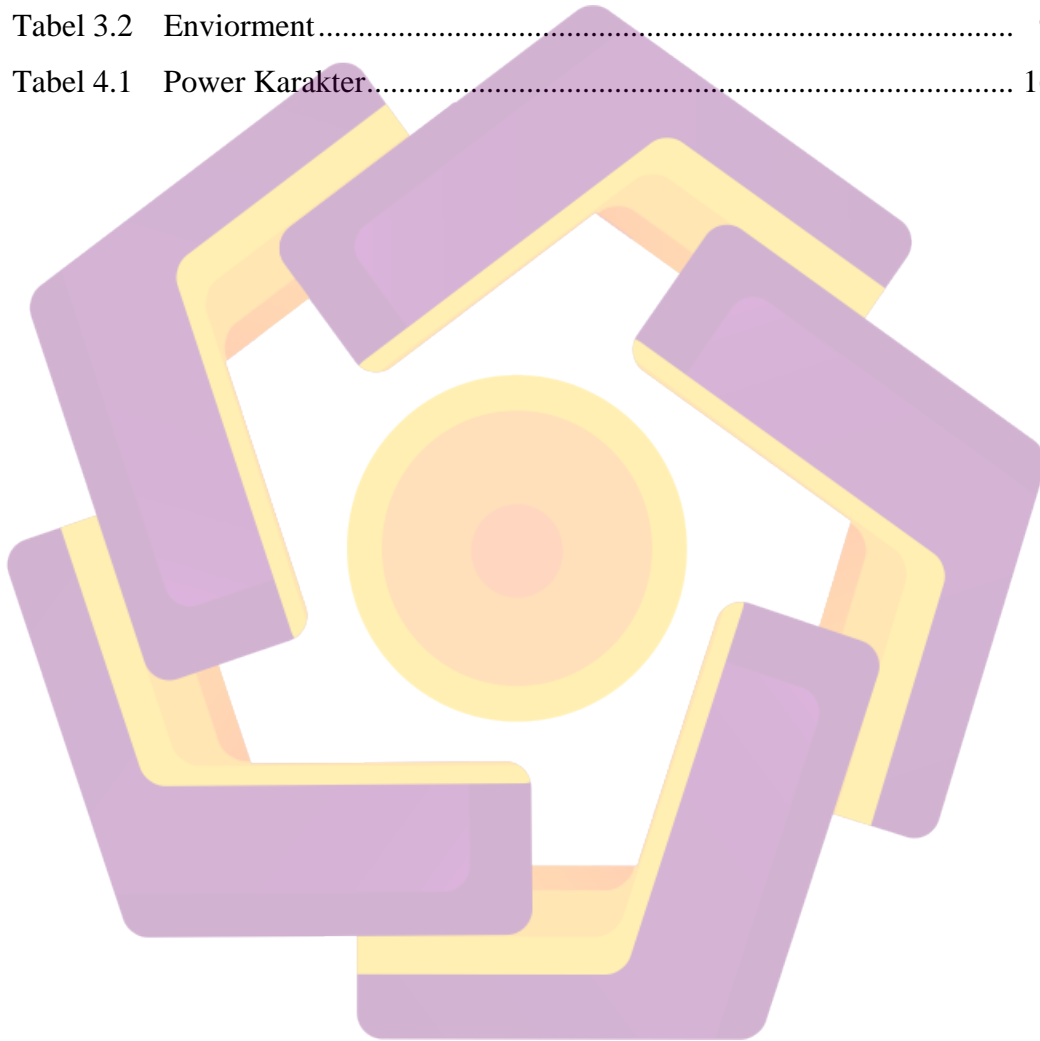
BAB III PERANCANGAN GAME

3.1	STOYLINE	61
3.2	STORYBOARD.....	64
3.3	Karakter.....	68
3.4	Rancangan Interface.....	97
3.5	Flowchart	104

3.6	Alur Game.....	109
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		
4.1	Implementasi Game	114
4.1.1	Proses Instalasi Software.....	114
4.2.1	Pengenalan Software	115
4.3.1	Pembuatan Projek Game.....	133
4.2	Colouring atau Pewarnaan	147
4.3	Proses Shading atau Shadow.....	159
4.4	Penyatuan Gambar setelah Colouring dan Shading.....	164
4.5	Pembahasan Cara Membuat Event	170
4.6	Pembahasan Script.....	174
4.7	Publish Game	176
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	177
5.2	Saran.....	178
DAFTAR PUSTAKA		179
LAMPIRAN		180

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Spesifikasi Perangkat Keras yang Digunakan.....	48
Tabel 3.1	Storyboard	64
Tabel 3.2	Enviorment.....	95
Tabel 4.1	Power Karakter.....	167



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Game World in Conflict	9
Gambar 2.2	Game Modern Warfare Series	9
Gambar 2.3	Game Devil May Cry4	10
Gambar 2.4	Prinsip Animasi pada Bouncing Ball	26
Gambar 2.5	Pose to Pose dan Inbetween pada Animasi	26
Gambar 2.6	Pose dalam Adegan Berjalan dengan Timeming	27
Gambar 2.7	Adegan Berjalan	28
Gambar 2.8	Benda Bergerak Mengalami Proses Akselerasi	29
Gambar 2.9	Gaya Melompa	30
Gambar 2.10	Gerakan Lanjutan (Follow Trough)	32
Gambar 2.11	Gerakan Melengkung	33
Gambar 2.12	Dramatisasi Gerakan	34
Gambar 2.13	Elastitas Gerakan Benda	35
Gambar 2.14	Penempatan Bidang Gambar/Staging	36
Gambar 2.15	Macam-macam Karakter Animasi	37
Gambar 2.16	Penjiwan Karakter	38
Gambar 2.17	Aggs/Adventure Game Studio	40
Gambar 2.18	Software Game Maker	41
Gambar 2.19	3D Game Studio	42
Gambar 2.20	Tampilan RPG Maker	47
Gambar 2.21	Tampilan Adobe Photoshop	48
Gambar 3.1	Karakter Utama Pria	68
Gambar 3.2	Karakter Utama Wanita	69
Gambar 3.3	Karakter Pak Odon	70
Gambar 3.4	Karakter Rara	71
Gambar 3.5	Karakter Kapten Jack William	72

Gambar 3.6	Karakter Kakek Jenkin	73
Gambar 3.7	Karakter Nenek Jenkin	74
Gambar 3.8	Karakter Wali Kota Wingky.....	75
Gambar 3.9	Karakter Anank Walikota Jenny	76
Gambar 3.10	Karakter Wakil Wali Kota Wilson	77
Gambar 3.11	Karakter Penjual	78
Gambar 3.12	Karakter Warga Pria Dewasa	79
Gambar 3.13	Karakter Pemilik Penginapan	80
Gambar 3.14	Karakter Warga Perempuan Muda	81
Gambar 3.15	Karakter Warga Anak-anak	82
Gambar 3.16	Karakter Warga Pria Muda.....	83
Gambar 3.17	Karakter Warga Pemilik Ternak.....	84
Gambar 3.18	Karakter Warga Sebagai Pemain Sirkus Wanita	85
Gambar 3.19	Karakter Warga Sebagai Pemain Sirkus Pria	86
Gambar 3.20	Karakter Warga Kakek-Kakek	87
Gambar 3.21	Karakter Warga Kekar.....	88
Gambar 3.22	Karakter Raja Iblis.....	89
Gambar 3.23	Karakter Roh Api Anak Buah Raja Iblis	90
Gambar 3.24	Karakter Ninja Anak Buah Raja Iblis	91
Gambar 3.25	Karakter Pencabut Nyawa Anak Buah Raja Iblis.....	92
Gambar 3.26	Karakter Pasukan Sabit Anak Buah Raja Iblis	93
Gambar 3.27	Karakter Hantu Anak Buah Raja Iblis.....	94
Gambar 3.28	Rancangan Pada Menu Utama.....	97
Gambar 3.29	Ruangan Saat Bertarung Dengan Musuh	98
Gambar 3.30	Pada Saat Akan Memasuki Halaman Rumah.....	99
Gambar 3.31	Pada Saat Akan Keluar Halaman Rumah.....	100
Gambar 3.32	Pilihan Untuk Membeli Item	101
Gambar 3.33	Pilihan Untuk Membeli Armor atau Senjata	102
Gambar 3.34	Form Penyimpanan.....	103

Gambar 3.35	Flowchart Untuk Awalan Game dan Desa Petani	104
Gambar 3.36	Flowchart Untuk Taman.....	105
Gambar 3.37	Flowchart Untuk Desa Ternak.....	106
Gambar 3.38	Flowchart Untuk Istana Iblis	107
Gambar 3.39	Alur Cerita Game untuk Desa Petani	109
Gambar 3.40	Alur Cerita Game Untuk Taman	110
Gambar 3.41	Alur Cerita Game Untuk Desa Ternak	111
Gambar 3.42	Alur Cerita Game Untuk Labirin.....	112
Gambar 3.43	Alur Cerita Game untuk Istana Iblis.....	113
Gambar 4.1	Instalasi RTP RPG Maker Vx	114
Gambar 4.2	Software RGP Maker VX.....	115
Gambar 4.3	Tampilan awal saat membuat project game baru	115
Gambar 4.4	Map Properties.....	116
Gambar 4.5	Parallax Background Graphic : Ocean	117
Gambar 4.6	Hasil pemilihanParallax Background Graphic : Ocean.....	117
Gambar 4.7	<i>Show in the Editor</i> Dipilih.....	118
Gambar 4.8	Tampilan Hasil dari <i>Show in the Editor</i> Jika Dipilih	118
Gambar 4.9	Tampilan Peta dengan Ukuran ½	119
Gambar 4.10	Tampilan Peta dengan Ukuran 1/4	119
Gambar 4.11	Tampilan Peta dengan Ukuran 1/8	119
Gambar 4.12	Tampilan <i>Database Actor</i>	120
Gambar 4.13	Tampilan untuk Mengatur Hp,Mp, dll pada Level Pertama.....	121
Gambar 4.14	Tampilan <i>Generate Curves</i>	121
Gambar 4.15	Tampilan <i>tab Classes</i>	122
Gambar 4.16	Tampilan <i>tab Skills</i>	123
Gambar 4.17	Pilihan <i>Skill Occasion</i>	123
Gambar 4.18	Tampilan <i>Tab Items</i>	124
Gambar 4.19	Tampilan <i>Tab Weapons</i>	125
Gambar 4.20	Tampilan <i>tab Armors</i>	126

Gambar 4.21	Tampilan <i>Tab Enemies</i>	128
Gambar 4.22	Tampilan <i>Tab Troops</i>	129
Gambar 4.23	Tampilan <i>Tab System</i>	130
Gambar 4.24	Tampilan <i>Tab Terms</i>	131
Gambar 4.25	<i>Resource Manager</i>	132
Gambar 4.26	<i>Script Editor</i>	132
Gambar 4.27	<i>Sound Test</i>	133
Gambar 4.28	Tampilan Awal saat Membuka <i>Game RPG Maker VX</i>	133
Gambar 4.29	Awal <i>Canvas</i> untuk Membuat <i>Desain</i>	134
Gambar 3.30	Cara Membuat <i>Map Baru</i>	134
Gambar 3.31	Tabel untuk <i>Ukuran Map</i>	135
Gambar 3.32	Kolom untuk <i>Menentukan Membuat Rumah</i>	136
Gambar 3.33	Kolom untuk <i>Membuat Jalan dan Rumput</i>	136
Gambar 3.34	Hasil <i>Rumah</i>	136
Gambar 3.35	Kolom untuk <i>Membuat Graphic</i>	137
Gambar 3.36	Kolom untuk <i>Menentukan Graphic</i>	137
Gambar 3.37	Hasil <i>Desain Rumah</i> Setelah Diberi <i>Pintu</i>	138
Gambar 3.38	Kolom <i>Lish of Event Commands</i>	139
Gambar 3.39	Kolom <i>Event Commands</i>	139
Gambar 3.40	Kolom <i>Transfer Player</i>	140
Gambar 3.41	Penentuan <i>Location</i>	140
Gambar 3.42	Kolom B untuk <i>Propeti Seperti Jendela</i>	141
Gambar 3.43	Hasil <i>Desain</i> Setelah diberi <i>Jendela</i>	141
Gambar 3.44	Kolom <i>Graphic</i>	142
Gambar 3.45	Kolom untuk <i>Memilih Karakter</i>	142
Gambar 4.46	Kolom <i>Autonomous Movement</i>	142
Gambar 4.47	Kolom <i>New Event</i>	143
Gambar 4.48	Kolom <i>Event Commands</i>	144
Gambar 4.49	Kolom <i>Move Route</i>	144

Gambar 4.50	Desain Rumah setelah Diberi Karakter	144
Gambar 4.51	Desain yang Telah Jadi.....	145
Gambar 4.52	Membuat <i>Text</i>	145
Gambar 4.53	Menentukan <i>Face</i>	146
Gambar 4.54	Hasil Setelah Diberi Teks dan <i>Face</i>	146
Gambar 4.55	Memperjelas Garis.....	148
Gambar 4.56	Membuat <i>Leyer</i> Sketsa	148
Gambar 4.57	Mengganti kolom <i>Dropdow</i> diganti <i>Multiply</i>	149
Gambar 4.58	Membuat <i>Leyer</i> Baru untuk Kulit.....	150
Gambar 4.59	Pemberian Warna untuk Kulit	150
Gambar 4.60	Membuat <i>Leyer Baru</i> untuk Rambut	151
Gambar 4.61	Memberi Warna untuk Rambut	151
Gambar 4.62	Membuat <i>Leyer</i> Baru untuk Pita Rambut.....	152
Gambar 4.63	Memberi Warna untuk Pita Rambut.....	152
Gambar 4.64	Membuat <i>Leyer</i> Baru untuk Ikat Leher	153
Gambar 4.65	Memberian Warna untuk Ikat Leher.....	153
Gambar 4.66	Membuat <i>Leyer</i> Baru untuk Kalung.....	154
Gambar 4.67	Pemberian Warna untuk Kalung	154
Gambar 4.68	Membuat <i>Leyer</i> Baru untuk Baju	155
Gambar 4.69	Pemberian Warna untuk Baju.....	155
Gambar 4.70	Membuat <i>Leyer</i> Baru untuk Renda Baju	156
Gambar 4.71	Pemberian Warna untuk Renda Baju	156
Gambar 4.72	Membuat <i>Leyer</i> Baru untuk Mulut	157
Gambar 4.73	Pemberian warna untuk Mulut	157
Gambar 4.74	Membuat <i>Leyer</i> Baru untuk Gigi.....	158
Gambar 4.75	Pemberian Warna untuk Gigi	158
Gambar 4.76	Membuat <i>Leyer</i> Baru untuk Mata.....	159
Gambar 4.77	Pemberian warna untuk Mata.....	159
Gambar 4.78	Membuat <i>Leyer</i> Baru untuk <i>Shading</i>	160

Gambar 4.79	Blok <i>Leyer</i> untuk Disatukan.....	160
Gambar 4.80	Setelah <i>Leyer</i> Disatukan Lalu Ganti Nama Dengan <i>Base Color</i> .	160
Gambar 4.81	Menduplikat <i>Leyer</i>	161
Gambar 4.82	Memberi Level Pada <i>Leyer Shadow</i> Agar Lebih Tua	161
Gambar 4.83	Teknik <i>Mask</i> Untuk Membuat <i>Shadow</i>	162
Gambar 4.84	<i>Leyer Hitam</i> adalah Hasil dari Teknik <i>Mask</i>	162
Gambar 4.85	Untuk Memberi Efek <i>Blur</i>	163
Gambar 4.86	<i>Gaussain Blur</i> Efek untuk <i>Blur</i>	163
Gambar 4.87	Setelah di <i>Blur</i>	163
Gambar 4.88	Hasil Akhir	164
Gambar 4.89	Tampilan Awal <i>Photo Scape</i>	164
Gambar 4.90	Kolom untuk Mengedit.....	165
Gambar 4.91	Mencari File Gambar.....	165
Gambar 4.92	Setelah Mengeadd <i>File</i>	165
Gambar 4.93	Gambar setelah diatur <i>Referencenya</i>	166
Gambar 4.94	Gambar Setelah Diatur <i>Columnsnya</i>	166
Gambar 4.95	Menu <i>Edit Event</i> untuk membuat <i>Battle</i>	171
Gambar 4.96	Kolom <i>Edit Event</i> Satu	172
Gambar 4.97	Kolom <i>Edit Event</i> Dua.....	173
Gambar 4.98	Kolom <i>Edit Event</i> untuk Membuat <i>Quests/Misi</i>	174
Gambar 4.99	Pengompresan <i>Game</i>	176
Gambar 4.100	Hasil dari Mengcompress menjadi <i>.exe</i>	176

INTISARI

Game hingga saat ini, dari tahun ke tahun mengalami peningkatan, banyak sekali bermunculan di media-media game baru yang menghibur para penyuka game baik dari kalangan anak-anak maupun dewasa, karena dengan bermain game kita dapat menghilangkan kejenuhan setelah melakukan aktifitas, dan juga game adalah media pembelajaran bagi kita semua namun game yang memiliki permainan yang positif bukan yang negatif.

Memahami keadaan tersebut maka pada tugas akhir kali ini penulis mencoba membuat suatu game dengan menggunakan RPGMaker VX yang berjudul “THE ADVENTURE OF RUFFI AND TZUSUNE IN THE DARK CITY” dalam penyelamatan sebuah kota yang dikuasai oleh iblis. Di mana nantinya game ini dapat digunakan dan bermanfaat bagi kita semua yang menyukai game. Di dalam game yang kami buat ini, menceritakan RUFFI AND TZUSUNE (dua petualang) yang akan menyelamatkan kota yang bernama Kota Surga. Mereka bertemu dengan penduduk yang kabur dan penduduk tersebut bercerita tentang nasib kotanya setelah diserang oleh iblis. Karena RUFFI AND TZUSUNE (dua petualang) memiliki kemampuan yang lebih, penduduk desa meminta agar RUFFI AND TZUSUNE (dua petualang) menyelamatkan kotanya dari serangan iblis tersebut. Dan RUFFI AND TZUSUNE (dua petualang) pun menuruti permintaan penduduk tersebut. Setelah bercerita RUFFI AND TZUSUNE (dua petualang) tersebut lalu menuju kota surga untuk membasmi para iblis, mereka diantar dengan perahu. Setelah beberapa saat berlayar RUFFI AND TZUSUNE (dua petualang) tiba di pinggiran kota lalu merekapun segera memulai petualangan mereka untuk menyelamatkan Kota Surga.

Berdasarkan hasil dari pembuatan game tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin kita kreatif dalam menemukan hal-hal baru semakin maju pemikiran anak-anak bangsa.

Kata Kunci : Game RPG Maker VX, Ruffi dan Tzusune

ABSTRACT

The games until now, from year to year has raising, many games appearing new games media that entertain the gamer, from child or adult, because with playing the games, we can make disappear saturation after do activity and the games is a learning media for us, however the games that have a positive playing, no negative.

Realize the situation so in the final task, the writer try to makea game uses RPG MAKER VX, the title is "THE ADVENTURE OFRUFFI AND TZUSNE IN THE DARK CITY" in the rescuing a town that dominated by devil. Where leater on, the game can used and useful for us who love games. In the game we made, tell about Ruffi and Tzusune (2 adventurers) who will save city the paradise city. They meet with society that run orr and the society tells about the destiny of the city after attacked by devil. Beacuce Ruffy and Tzusune (2 adventurers) have more ability, the village society beg to Ruffi and Tzusuneto save the city from devil's attack. Ang Ruffi and Tzusune(2 adventurers)grant the request from society. After tell the story, Ruffi and Tzusune (2advebturers) go to peradise city for eradicate the devils, they accompanied with ship. After several moment shipping, Ruffi and Tzusune (2 adventurers) arrive in side of the city, then they begin their adventure to save the paradise city immediately.nd more we do creative

Based on result from making the game can be concluded that more and more we do creative in finding new something so the thinking of nation children go forward increasingly.

Keywords : Game RPG Maker VX, Ruffi and Tzusune