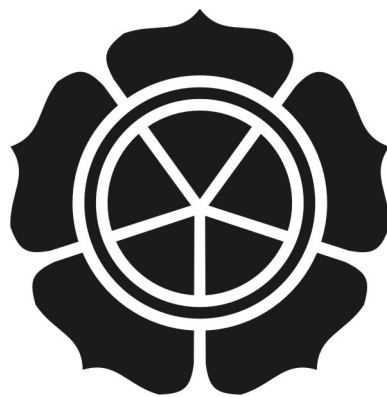


**MEMBANGUN GAME PETUALANGAN SI ODI SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN KOMPONEN CPU DENGAN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Aries Setiawan

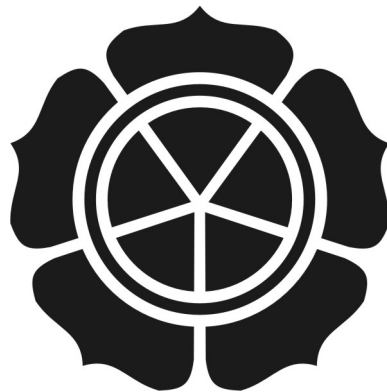
08.12.3378

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**MEMBANGUN GAME PETUALANGAN SI ODI SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN KOMPONEN CPU DENGAN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana pada jenjang Strata I
Jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh :

Aries Setiawan

08.12.3378

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

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Membangun Game Petualangan Si Odi Sebagai Media
Pengenalan Komponen CPU Dengan
Menggunakan RPG Maker VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aries Setiawan

08.12.3378

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 8 Maret 2012

Dosen Pembimbing,

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

Membangun Game Petualangan Si Odi Sebagai Media

Pengenalan Komponen CPU Dengan

Menggunakan RPG Maker VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aries Setiawan

08.12.3378

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 29 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ir. Rum Muhammad Andri KR, M.Kom

NIK 190302011

Andi Sunyoto, M.Kom

NIK 190302052

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK 190302125

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 29 Februari 2012

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PERNYATAAN

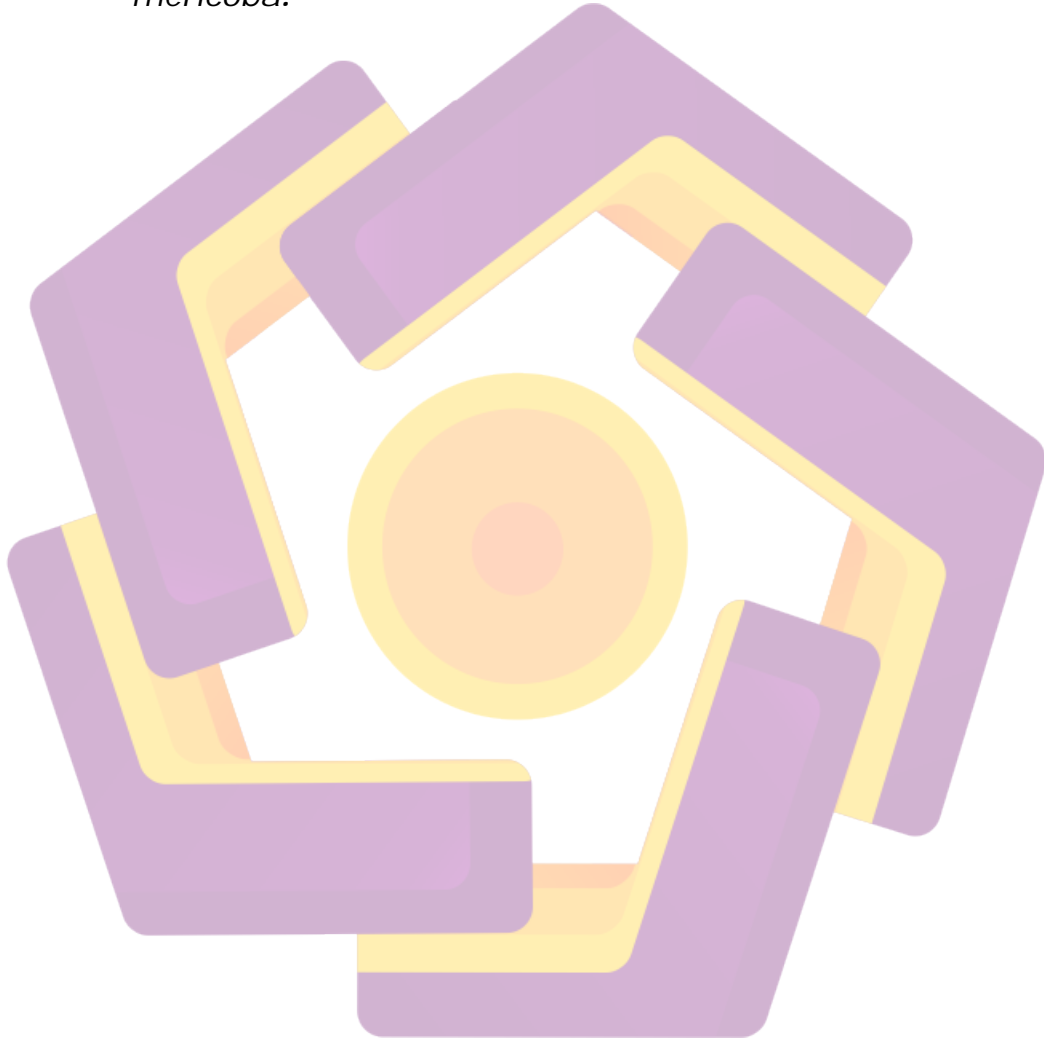
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat 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.

Yogyakarta, 09 Maret 2012

Aries Setiawan

MOTTO

- *Lebih baik mencoba lalu gagal, daripada gagal dalam mencoba.*



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak. Tanpa mereka, penulis takkan mampu menyelesaikan skripsi ini.

- ❖ **Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M** selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
- ❖ **Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M** selaku Ketua Jurusan Program Sarjana Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- ❖ **Bapak dan Ibu** tersayang yang selalu menanyakan kabar skripsi anakmu tercinta. Terimakasih untuk kasih sayang, doa, pengorbanan demi putramu ini.

❖ *Terima kasih buat teman-teman kelas yang tidak bisa saya sebutkan semuanya, terima kasih atas doa, bantuan dan supportnya.*

❖ *Serta berbagai pihak yang tak mungkin tersebutkan satu persatu.*

Penulis sadar bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat senang menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini. Akhir kata, semoga karya tulis ini memberikan manfaat.

""Dengan Cinta dan kasih sayang""

""ARIES SETIAWAN""

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Membangun Game Petualangan Si Odi Sebagai Media Pengenalan Komponen CPU dengan Menggunakan RPG Maker VX”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh derajat Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan, oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku Ketua Jurusan Program Sarjana Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada kami.
4. Ayah dan Ibu tercinta, dan kakakku di Kudus, yang telah memberi bantuan baik material maupun spiritual.

5. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan dan pelaksanaan skripsi ini

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dengan penelitian ini, dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis, karena itu dengan lapang hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 9 Maret 2012

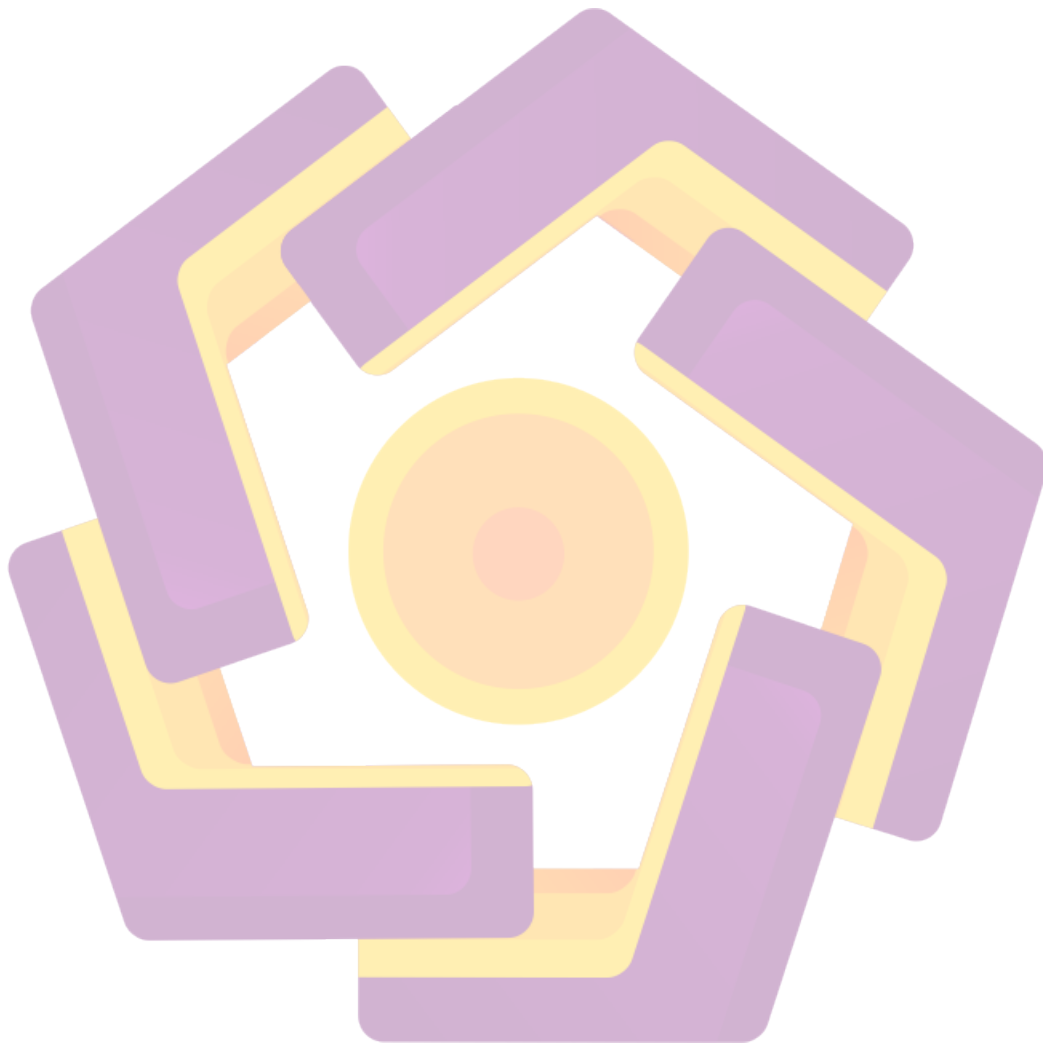
Aries Setiawan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPEL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRAKSI	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Merancang Konsep	4
1.5.3 Pra Produksi	5
1.5.4 Produksi	5
1.5.5 Pasca Produksi	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Game	7
2.1.1 Sejarah Game	7
2.1.2 Pengertian Game	7
2.1.3 Genre Game	9
2.1.4 Pembuatan Game	12
2.2 Kecerdasan Buatan	14
2.3 Perkenalan RPG Maker VX	16

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 Identifikasi Masalah	25
3.2 Analisis Sistem.....	25
3.2.1 Definisi Analisis Sistem.....	25
3.2.2 Definisi Masalah Game Edukasi	26
3.3 Analisis SWOT	26
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	28
3.4.2 Kebutuhan Nonfungsional	29
3.5 Latar Belakang Cerita.....	30
3.6 Rincian Game.....	31
3.6.1 Ide	31
3.6.2 Rule	31
3.6.3 Karakter.....	32
3.6.4 Sound	37
3.6.5 Naskah Cerita	38
3.6.6 Template.....	38
BAB IV PEMBAHASAN.....	45
4.1 Pra Produksi.....	45
4.1.1 Merancang Genre Game	45
4.1.2 Merancang Tool	45
4.1.3 Merancang Game Play.....	45
4.1.4 Merancang Grafis	46
4.1.5 Merancang Sound.....	46
4.1.6 Merancang Timeline.....	46
4.2 Produksi.....	46
4.2.1 Pembuatan Karakter.....	46
4.2.2 Pembuatan Peta	49
4.2.3 Pembuatan Class.....	53
4.2.4 Pembuatan Weapon	55
4.2.5 Pembuatan Item	57
4.2.6 Pembuatan Armor.....	60
4.2.7 Pembuatan Skill.....	62
4.2.8 Pembuatan Status.....	65
4.2.9 Pembuatan Karakter Musuh.....	68
4.2.10 Pembuatan Event	72
4.2.11 Pembuatan File Executable	77
4.3 Pasca Produksi	78
4.3.1 Pengujian.....	78
4.3.1.1 Testing Internal.....	78
4.3.1.2 Testing External.....	83
4.3.1.3 Testing Game Play	84
4.3.2 Publishing.....	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1 Kesimpulan	88

5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Toolbar pada RPG Maker VX	17
Gambar 2.2 Tampilan Window New Project.....	17
Gambar 2.3 Passage Settings pada Tile Map.....	18
Gambar 2.4 Window Database pada RPG Maker VX	20
Gambar 2.5 Window Resource Manager	21
Gambar 2.6 Window Script Editor	22
Gambar 2.7 Tile Map dan browser peta	23
Gambar 2.8 Map Editor	24
Gambar 3.1 Odi	33
Gambar 3.2 Reni	34
Gambar 3.3 Salke.....	34
Gambar 3.4 X	35
Gambar 3.5 Riana	36
Gambar 3.6 Voldo.....	36
Gambar 3.7 Pak Paul.....	37
Gambar 4.1 Membuat Karakter	47
Gambar 4.2 Change Maximum.....	48
Gambar 4.3 Parameter Curves	48
Gambar 4.4 Mengatur Perlengkapan Karakter	49
Gambar 4.5 Tile Map	50
Gambar 4.6 Membuat Map Baru	50
Gambar 4.7 Pengaturan saat membuat map baru.....	51
Gambar 4.8 Tool Penggambaran Map	52
Gambar 4.9 Contoh Map Petualangan Si Odi.....	53
Gambar 4.10 Membuat Kelas	54
Gambar 4.11 Mengatur Element dan Status Efficiency	54
Gambar 4.12 Mengatur Skill to Learn.....	55
Gambar 4.13 Membuat Senjata	56
Gambar 4.14 Parameter Changes dan Options	56
Gambar 4.15 Elements dan States to Add	57
Gambar 4.16 Membuat Item.....	58
Gambar 4.17 Pengaturan Efek pada Item.....	59
Gambar 4.18 Elements dan States Changes	60
Gambar 4.19 Membuat Armor.....	61
Gambar 4.20 Parameter Changes dan Options	62
Gambar 4.21 Elements to Guards dan States to Resist	62
Gambar 4.22 Membuat Skills	63
Gambar 4.23 Pengaturan efek Skills	64

Gambar 4.24 Elements dan States Changes	64
Gambar 4.25 Membuat Status	65
Gambar 4.26 Efek dari Status	66
Gambar 4.27 Jangka waktu Efek Status	66
Gambar 4.28 Pesan yang muncul dari Efek.....	67
Gambar 4.29 Elements to Guard dan States to Cancel.....	67
Gambar 4.30 Membuat Karakter Musuh.....	68
Gambar 4.31 Action Paterns	69
Gambar 4.32 Pengaturan pada Action Patterns	69
Gambar 4.33 Memasukkan Karakter Musuh pada Tab Troops	71
Gambar 4.34 Membuat Battle Event pada Troops.....	72
Gambar 4.35 Contoh Event pada Petualangan si Odi	72
Gambar 4.36 Pembuatan Nama Event	73
Gambar 4.37 Pembuatan Graphics.....	73
Gambar 4.38 Pemilihan Graphic yang akan dipakai pada Event	74
Gambar 4.39 Tempat Pembuatan Event.....	74
Gambar 4.40 Pembuatan Event Show Text	75
Gambar 4.41 Window Event Show Text.....	75
Gambar 4.42 Hasil Event Show Text.....	76
Gambar 4.43 Event Set Move Route.....	76
Gambar 4.44 Hasil Pembuatan Event Set Move Route.....	77
Gambar 4.45 Pengaturan Trigger pada Event.....	77
Gambar 4.46 Kompres Data	77
Gambar 4.47 Peletakkan Hasil Kompres Data	78
Gambar 4.48 New Game Pada Menu Utama.....	79
Gambar 4.49 Prolog	80
Gambar 4.50 To Title.....	80
Gambar 4.51 Kembali Menu Utama	81
Gambar 4.52 Window Item	81
Gambar 4.53 Window Skill.....	82
Gambar 4.54 Window Equip	82
Gambar 4.55 Window Status.....	83
Gambar 4.56 Apabila sudah diekstrak dan diklik	83
Gambar 4.57 Muncul Menu Utama	84
Gambar 4.58 Compress Game Data.....	86
Gambar 4.59 Window Compress Game.....	86
Gambar 4.60 Hasil Kompres.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Template Menu Utama	38
Tabel 3.2 Template Prolog	39
Tabel 3.3 Template Load.....	40
Tabel 3.4 Template Pause.....	40
Tabel 3.5 Template Item	41
Tabel 3.6 Template skill	42
Tabel 3.7 Template Equip	43
Tabel 3.8 Template Status	43
Tabel 3.9 Template Pertarungan.....	44
Tabel 4.1 Testing Internal.....	79
Tabel 4.2 Table Pengujian.....	85

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan pesatnya di zaman sekarang ini. Sebagai hasil dari perkembangan teknologi ini konsol-konsol game pun ikut berkembang, seperti PS 3, X-Box, dan PS 2. Bersamaan dengan itu sumber daya manusia ikut menyesuaikan perkembangan teknologi.

Bagi seorang pemula, merancang sebuah game yang memiliki sifat pembelajaran adalah suatu hal yang cukup menantang. Karena itu muncul sebuah pertanyaan, bagaimana merancang game “petualangan si odi” sebagai media pengenalan komponen-komponen CPU dengan menggunakan RPG Maker VX?

Pada skripsi ini, penulis ingin menunjukkan bahwa dalam membuat game khususnya dalam hal ini adalah merancang game dengan menggunakan RPG Maker VX akan bisa dilakukan dengan baik. Penulis juga mempunyai sebuah harapan agar perkembangan game di Indonesia tidak kalah menariknya dengan game-game buatan luar.

Kata Kunci : RPG Maker, Game. Pengenalan Komponen CPU.



ABSTRACT

Development of information technology develops rapidly in this day and age. As a result of these technological developments gaming consoles evolve, too, like the PS 3, X-Box, and PS 2. Along with the human resources involved adjusting the development of technology.

For a beginner, designing a game that memili nature of learning is something that is quite challenging. Because it appears to a question, how to design the game "Petualangan si Odi" as a media introduction of the components of the CPU by using RPG Maker VX?

In this thesis, the author wanted to show that in making the game, especially in this case is to design a game using RPG Maker VX will be done well. The author also has a game in the hope that the development of Indonesia no less interesting with games made out.

Keywords: RPG Maker, Game, The introduction of CPU components.

