

PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN KAPITAN
PATTIMURA MEREBut BENTENG ZEELANDIA”
DENGAN SOFTWARE RPG MAKER XP

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Lutfi Asrori (08.01.2465)

Slamet Birodin (08.01.2475)

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

**PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN KAPITAN
PATTIMURA MEREBut BENTENG ZEELANDIA”
DENGAN SOFTWARE RPG MAKER XP**

Tugas Akhir

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



disusun oleh

Lutfi Asrori (08.01.2465)

Slamet Birodin (08.01.2475)

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Pembuatan Game “Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng
Zeelandia” Dengan Software Rpg Maker Xp

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Lutfi Asrori 08.01.2465

Slamet Birodin 08.01.2475

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 maret 2011

Dosen Pembimbing,

Hanif Al Fatta, M. Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Pembuatan Game “Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia” Dengan Software Rpg Maker Xp

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Lutfi Asrori

08.01.2465

telah dipertahankan didepan dewan penguji

pada tanggal 16 maret 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Agus Purwanto, S.Kom

NIK. 190000001

Tanda Tangan

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

Tanggal 16 Maret 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, MM

NIK. 190302001

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Pembuatan Game “Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia” Dengan Software Rpg Maker Xp

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Slamet Birodin

08.01.2475

telah dipertahankan didepan dewan penguji

pada tanggal 16 maret 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

Barka Satya, S.Kom

NIK. 190302126

Tanda Tangan

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

Tanggal 16 maret 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, MM

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI) dengan berbagai referensi, 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 Maret 2011

Nama

NIM

Tanda tangan

Lutfi Asrori

08.01.2465

Slamet Birodin

08.01.2475

Motto

By Lutfi Asrori :

- « **Semua yang diusahakan BERAWAL dari 0(no). Untuk mencapai ENDING Usaha dan Menghasilkan Usaha itulah yang disebut PROSES BERUSAHA.**
- « **Do'a, Kerja Keras, Kepribadian, Keikhlasan dan Harapan adalah KUNCI MEMEGANG DUNIA dan AKHIRAT.**
- « **Cinta adalah HARTA yang sangat BERHARGA, Tapi pada akhirnya semua akan TIADA.**
- « **Awali semua MIMPI dan TINDAKAN dengan niat untuk IBADAH dijalan ALLAH.**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia yang sudah dilimpahkan sehingga tugas akhir yang berjudul Pembuatan Game RPG “Petualangan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia” Dengan Software RPG Maker XP dapat penulis selesaikan dengan baik.

Bantuan dari berbagai pihak sangatlah mendukung terselesaikannya tugas akhir ini, untuk itu penyusun ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku pimpinan STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Kajar D III TI
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, Agus Purwanto, S.Kom, Barka Satya, S.Kom selaku penguji TA ini.
5. Teman-teman kelas DIII TI B dan pihak-pihak yang telah memberi dorongan mental untuk segera dan selalu semangat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Saran dan kritik yang membangun sangat diperlukan agar tugas akhir ini menjadi jauh lebih baik dan memiliki banyak manfaat.

Yogyakarta, 10 Maret 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN KEASLIAN.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR.....	VI
BAB 1	1
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 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
DASAR TEORI.....	7
2.1 Game (Permainan)	7
2.2 Game RPG Petualangan Kapitan Pattimura	10
2.3 RPG (Role Playing Game)	11
2.4 RPG Maker.....	12
2.5 RPG Maker XP	13
2.5.1 Fitur	14
2.5.2 Mapping (Pemetaan)	16
2.5.3 Audio	20
2.5.4 Events	21

2.6	Ruby	21
2.6.1	Kelebihan Ruby.....	22
BAB III.....		27
PERANCANGAN GAME		27
3.1	Latar Belakang Cerita	27
3.2	Rancangan Game	30
3.3	Naskah Cerita.....	30
3.4	Desain Karakter	31
3.5	Desain Map.....	36
3.6	Kontrol Karakter	40
3.7	Kebutuhan Spesifikasi.....	41
3.8	Kelebihan Game “Petualangan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia”	42
3.9	Software-Software Yang Dibutuhkan.....	42
BAB IV		44
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Implementasi Game Petualangan Kapitan Pattimura.....	44
BAB V.....		61
PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 RPG Maker XP.....	13
Gambar 2.2 Jendela Utama RPG Maker XP	14
Gambar 2.3 Pemetaan Area Pada RPG Maker XP	16
Gambar 2.4 Passability Material	18
Gambar 3.1 Desain Original Kapitan Pattimura.....	31
Gambar 3.2 Desain Original Kapitan Paulus Tiahahu.....	32
Gambar 3.3 Desain Original Mayor Betjes.....	33
Gambar 3.4 Desain Original Patih Akoon	34
Gambar 3.5 Desain Original Patih Tuwanakotta.....	35
Gambar 3.6 Desain Original Ninja Bayaran	35
Gambar 3.7 Desain Original Serdadu Belanda.....	36
Gambar 3.8 Ilustrasi kota Saparua tahun 1816.....	37
Gambar 3.9 Perumahan Belanda	37
Gambar 3.10 Rumah Kapitan Paulus Tiahahu	38
Gambar 3.11 Lokasi Benteng Zeelandia.....	38
Gambar 3.12 Desain ruangan 1	39
Gambar 3.13 Desain ruangan 2	39
Gambar 3.14 Rumah Penginapan.....	40
Gambar 4.1 RMXF setup menu.....	44
Gambar 4.2 RMXF icon.....	44
Gambar 4.3 Tampilan untuk menu New Project	45
Gambar 4.4 Tampilan project yang baru dibuat	45
Gambar 4.5 Shortcut menu database	46
Gambar 4.6 Nama, deskripsi dan ikon senjata	47
Gambar 4.7 Attacker animation dan Target animation.....	47
Gambar 4.8 Menentukan nilai ATK, STR, DEX, AGI.....	48
Gambar 4.9 Elements dan State Change	48
Gambar 4.10 Pengaturan weapons “Pedang pejuang Saparua”	49
Gambar 4.11 Nama, deskripsi dan ikon untuk armors.....	49

Gambar 4.12 Menentukan Shield, Helmet, Body Armor Accessory	50
Gambar 4.13 Menentukan nilai PDEF, MDEF	50
Gambar 4.14 Pengaturan keseluruhan armors “Azzimat”	50
Gambar 4.15 Mengatur jumlah skill	51
Gambar 4.16 Nama, deskripsi dan ikon untuk skills	51
Gambar 4.17 Pengaturan Scope dan Occasion.....	52
Gambar 4.18 Pengaturan User Animation dan Target Animation	53
Gambar 4.19 Pemilihan dan Pengaturan SE (Sound Effect).....	53
Gambar 4.20 Menentukan Menu Use SE dan Common Event.....	53
Gambar 4.21 Menentukan aksi yang dilakukan skill.....	54
Gambar 4.22 Menentukan Elements dan State Change	55
Gambar 4.23 Tampilan keseluruhan pengaturan skills “Heal”	55
Gambar 4.24 Pengaturan jumlah item	56
Gambar 4.25 Mengatur aksi yang dilakukan oleh item	57
Gambar 4.26 Tampilan keseluruhan pengaturan “Gembolan”.....	57
Gambar 4.27 Menentukan nama dan position class	58
Gambar 4.28 Menentukan equippable weapons dan armors.....	58
Gambar 4.29 Memasukkan skill kedalam list skill class	59
Gambar 4.30 Mengimport skill kedalam sebuah list	59
Gambar 4.31 List skill class	59
Gambar 4.32 Tampilan pengaturan class “Pejuang Saparua”	60
Gambar 4.33 Mengubah jumlah states.....	60
Gambar 4.34 Menentukan release conditions	60
Gambar 4.35 Mengatur prioritas state dan perubahan status	61
Gambar 4.36 Menentukan name, animation, restriction states	63
Gambar 4.37 Mengatur tambahan states.....	63
Gambar 4.38 Mengatur state change dan element defense	64
Gambar 4.39 Rancangan states bernama “Tewas”	64
Gambar 4.40 Menentukan nama, animasi grafik, jumlah frame	65
Gambar 4.41 Kolom tampilan frame pada animasi	65
Gambar 4.42 Mengatur flash dan Sound Effect	66

Gambar 4.43 Tampilan dari frame yang diselect	66
Gambar 4.44 Tampilan pola untuk animasi	66
Gambar 4.45 Rancangan animasi “?????”	67
Gambar 4.46 Name & Class actors.....	68
Gambar 4.47 Menentukan nama, class, initial level.....	68
Gambar 4.48 Menentukan starting equipment	68
Gambar 4.49 Menentukan parameter.....	69
Gambar 4.50 Menentukan parameter.....	69
Gambar 4.51 Rancangan aktor “Pattimura”	70
Gambar 4.52 Menentukan battleback graphic, name, dll	70
Gambar 4.53 Menentukan prioritas tilesets untuk map	71
Gambar 4.54 Menggambar map	71
Gambar 4.55 Menentukan prioritas tilesets X.....	72
Gambar 4.56 Rancangan map “map1”.....	72
Gambar 4.57 Hasil map saat game dijalankan	72
Gambar 4.58 Setting dan script choice screen game	73
Gambar 4.59 Map event choice screen game.....	73
Gambar 4.60 Kompres game.....	74
Gambar 4.61 Isi file yang dibutuhkan.....	75
Gambar 4.62 Create Install Free.....	75
Gambar 4.63 exe game petualangan kapitan pattimura merebut benteng zeelandia	75

Intisari

Lutfi Asrori dan Slamet Birodin, “ Pembuatan Game RPG Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia Menggunakan RPG Maker XP”. Tugas Akhir. Yogyakarta: D3 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta, 2011.

Dalam pembuatan TA ini penulis ingin merancang Pembuatan Game RPG Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia Menggunakan RPG Maker XP. Pembuatan game menggunakan Engine RPG Maker dan beberapa software pendukung lainnya serta pengambilan tema kepahlawanan sebagai bahan cerita game. Kenapa penulis menggunakan engine RPG Maker XP, karena engine ini sangat powerfull yaitu sudah dilengkapi berbagai kebutuhan dalam pembuatan game seperti character, tema, sistem pertarungan, musik, sistem penjelajahan map dan masih banyak lagi fitur didalamnya.

Saat ini banyak sekali game yang beredar di dalam negeri, akan tetapi semuanya bertemakan modern dan mengusung tema peradaban baru seperti permainan sepak bola, dota, dll. Game RPG Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia Menggunakan RPG Maker XP adalah inisiatif penulis untuk menyuguhkan game ala cerita Indonesia dengan mengangkat cerita kepahlawanan sebagai bahan.

Game petualangan Kapitan Pattimura menggambarkan perjuangan salah satu pahlawan Saparua, Ambon dalam melawan kezaliman penjajah Belanda. Perjuangan rakyat yang digambarkan melalui seorang pemuda yang bernama

Thomas Matulesi atau yang dikenal oleh rakyat Indonesia sebagai Kapitan Pattimura.

Game ini menggunakan sistem histori yaitu berpetualang dari awal start sampai selesai menyelesaikan misi petualangan yang sudah dirancang untuk melawan Belanda hingga pertempuran di Benteng Zeelandia.

Berkaitan dalam hal ini diharapkan bisa membantu orang mempelajari sejarah pahlawan masa lalu dengan cara yang mengasikkan juga memberikan hiburan bagi yang memainkannya serta referensi untuk munculnya game-game baru yang bertemakan tanah air.



Keyword : RPG Maker XP, Game RPG, Game Pattimura

Abstract

Lutfi Asrori and Slamet Birodin, "Creating Game "The Adventure Of Captain Pattimur To Conquer Zeelandia Fortress" Using RPG Maker XP. Final Project. Yogyakarta : D3 Technical Information STMIK Amikom Yogyakarta, 2011.

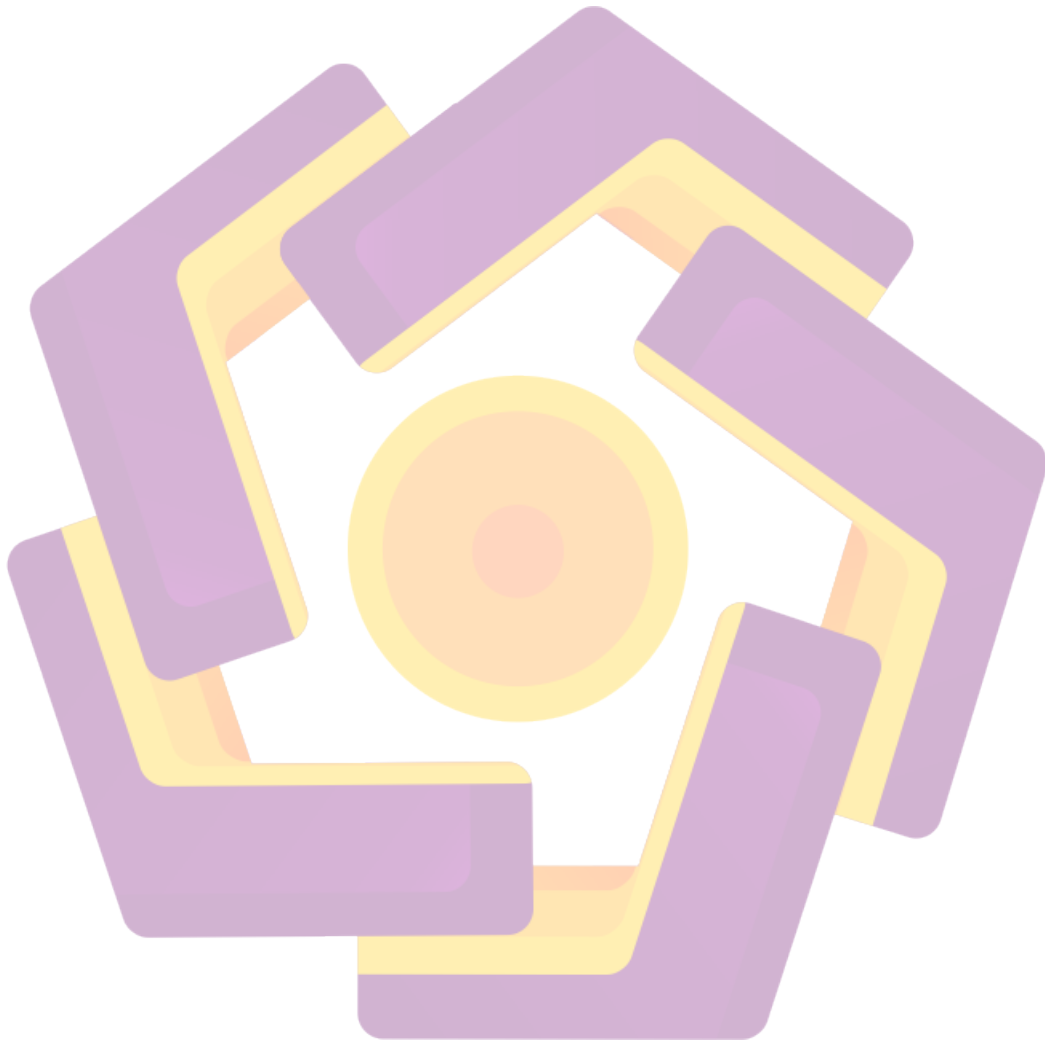
In making this TA writer want to design a RPG Adventure Game Creation Takes Captain Pattimura Fort Zeelandia Using RPG Maker XP. Making Engines games using RPG Maker and some other supporting software and making the theme of heroism as a game story. Why do I use RPG Maker XP engine, because this is very powerful engine that is already equipped with a variety of needs in making games like character, theme, battle system, music, map browsing systems and many more features in it.

Currently, many games that circulate in the country, but all the modern theme and the theme of a new civilization, such as football games, dota, etc.. RPG Adventure Game Capture the Castle Zeelandia Kapitan Pattimura Using RPG Maker XP is the initiative of the author to present story-style gaming Indonesia by raising stories of heroism as an ingredient.

Kapitan Pattimura adventure game illustrates the struggle of one hero Saparua, Ambon in the Dutch colonizers against tyranny. The struggle of the people described by a young man named Thomas Matulesi or known by the Indonesian people as Kapitan Pattimura.

This game uses a system of history is an adventure from start to finish beginning adventure complete the mission that has been designed to fight the Dutch until the battle at Fort Zeelandia.

In this regard is expected to help people learn the history of the heroes of the past with an exciting way also provide entertainment for those who play it as well as references to the emergence of new games and themed homeland.



Keyword: RPG Maker XP, RPG Games, Pattimura Game