

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME RPG
MENGUNAKAN RPG STUDIO**

Skripsi



Disusun oleh :

Nama

Nim

Irham Andry Aji

08.22.1013

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA
2008/2009**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
1.7 Rencana Kegiatan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Definisi Game Atau Permainan	8
2.1.1 Sejarah Game	9
2.1.2 Ulasan Teknologi	24
2.2 Aturan Permainan	11
2.3 Software Yang Digunakan	26
2.3.1 RPG Studio	26
2.3.2 Adobe Photoshop	28
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN	33
3.1 Analisis PIECES	33
3.1.1 Analisis Performa	33


3.1.2 Analisis Informasi	33
3.1.3 Analisis Ekonomi	34
3.1.4 Analisis Kontrol	34
3.1.5 Analisis Efisiensi	35
3.1.6 Analisia Serrvice	35
3.2 Analisis Perancangan Pembuatan Game	38
3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.2.2 Analisis Kelayakan	41
3.2.3 Analisis Manfaat	41
3.3 Perancangan Game	42
3.3.1 Pengenalan Istilah Dasar Game RPG	42
3.3.2 Penggunaan RPG Studio Paling Dasar	43
3.3.3 Desain Game	43
3.4 Analisis Menggunakan Metode Kuisisioner	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Analisa	50
4.1.1 Tahapan Analisa	50
4.2 Pengujian Sistem	54
BAB V KESIMPULAN	50
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82

PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

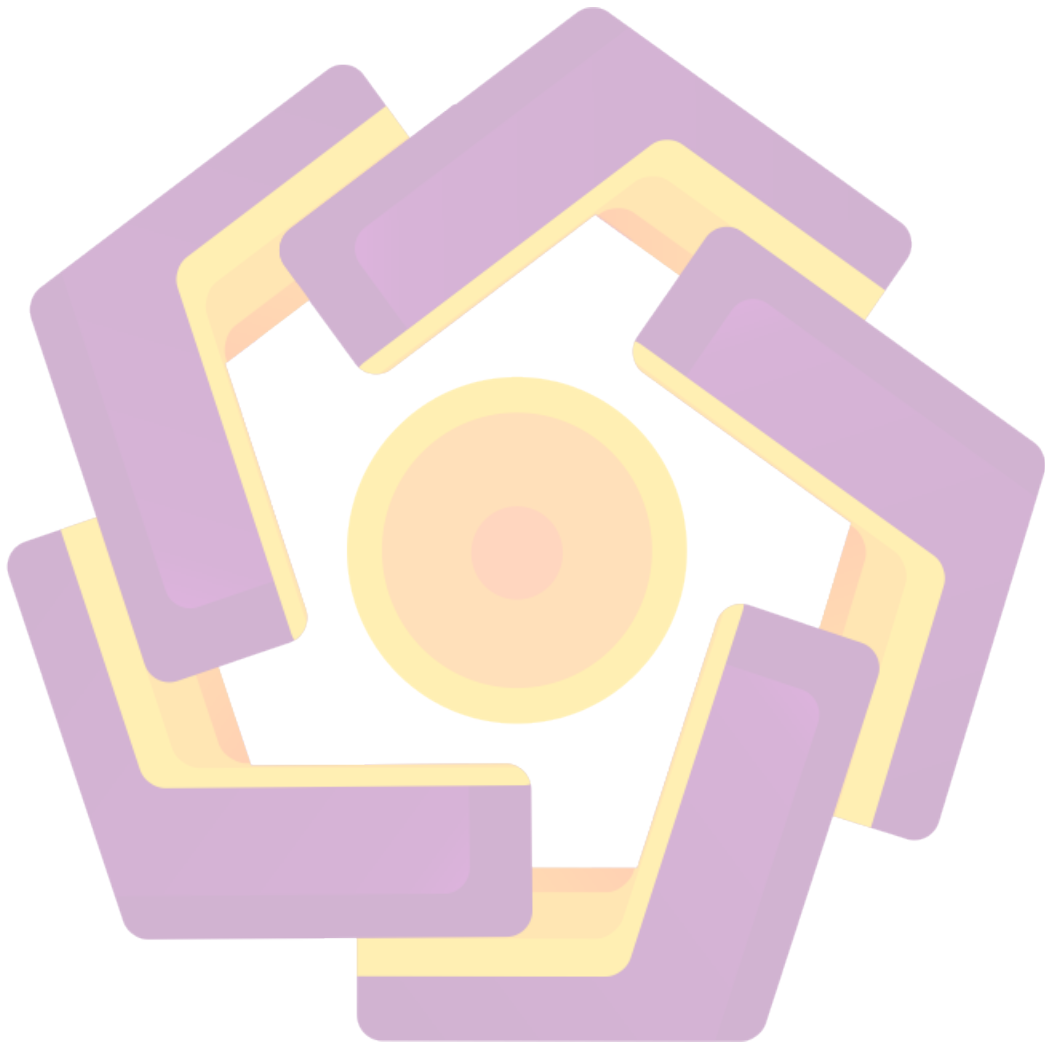


Gambar 2.1 Game pong	9
Gambar 2.2 konsol Atari	11
Gambar 2.3 Konsol NES	12
Gambar 2.4 Super Mario Brothers	13
Gambar 2.5 Konsol Sony PlayStation	15
Gambar 2.6 Game HALO dan konsol Xbox	16
Gambar 2.7 Konsol PlayStation 2	17
Gambar 2.8 Xbox 360 dan Game Gears Of Wars	18
Gambar 2.9 Konsol Sony PlayStaion 3	19
Gambar 2.10 Game Boy	20
Gambar 2.11 Ngage	22
Gambar 2.12 Game Boy Micro	23
Gambar 2.13 Sony PlayStation Portable	24
Gambar 2.14 Tampilan RPG Studio	28
Gambar 3.15 Tampilan Adobe Photoshop	30
Gambar 3.1 Tampilan awal RPG Studio	46
Gambar 4.1 Tampilan menu RPG Studio	46
Gambar 3.3 Tampilan Game Source	47
Gambar 3.4 Pemilihan Game Area	48
Gambar 3.4 Pemilihan avatar	49
Gambar 3.4 Menu Test Game	49

Gambar 3.6 Proses Buliding	60
Gambar 3.7 Pemilihan Monster	51
Gambar 3.8. Tampilan Editor Adobe Photoshop	52
Gambar 3.9 Menu Advance Tolls	52
Gambar 3.10 Tampilan menu creare area	53
Gambar 3.11 Menu Open Terain	54
Gambar 4.11 Tampilan Create Area	55
Gambar 4.12 Tamplan Menu Edit Game Area	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	6
Tabel 3.1 Hasil analisis Performa Software	33
Tabel 3.2 Hasil Analisis Performa Game	34
Tabel 3.3 Analisis Informasi Software	34
Tabel 3.4 Analisis Informasi Game	35
Tabel 3.5 Analisis Ekonomi Software	35
Tabel 3.6 Analisis Ekonomi Game	35
Tabel 3.7 Analisis Kontrol Software	36
Tabel 3.8 Analisis Kontrol Game	36
Tabel 3.9 Analisis Efisiensi Software	37
Tabel 3.10 Analisis Efisiensi Game	37
Tabel 3.11 Analisis Pelayanan Software	38
Tabel 3.12 Analisis Pelayanan Game	38



PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME RPG MENGUNAKAN RPG STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irham Andry Aji

08.22.1013

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 November 2009

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME RPG MENGUNAKAN RPG STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irham Andry Aji

08.22.1013

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 30 November 2009

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK 190302105

Arief Setyanto, S.Si, MT
NIK 190302036

Drs. Bambang Sudaryanto, MM
NIK. 190302029

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 November 2009

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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