

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME “PENCARIAN
IMMORTAL DI ZAID” MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



Disusun oleh

Zakky Mubarok

16.12.9540

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME “PENCARIAN
IMMORTAL DI ZAID” MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Gelar Sarjana

Pada Program Sistem Informasi



disusun oleh

Zakky Mubarok

16.12.9540

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME “PENCARIAN IMMORTAL DI ZAID”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zakky Mubarok

16.12.9540

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi

Pada tanggal 23 Maret 2022

Dosen Pembimbing



Donni Prabowo, M.Kom

NIK.190302253

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME “PENCARIAN IMMORTAL DI ZAIID”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zakky Mubarok

16.12.9540

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Donni Prabowo, M.Kom

NIK 190302253

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom

NIK 190302047

Joko Dwi Santoso, M.Kom

NIK 190302181

Tanda Tangan



Skripsi, ini telah diterima sebagai, salah satu persyaratan,
untuk memperoleh, gelar Sarjana Komputer

Tanggal 23 Maret 2022



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al-Fatta, M.Kom

NIK 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya seni sendiri (ASLI), dan tidak dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademi di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 09 Januari 2023



Zakky Mubarok

16.12.9540

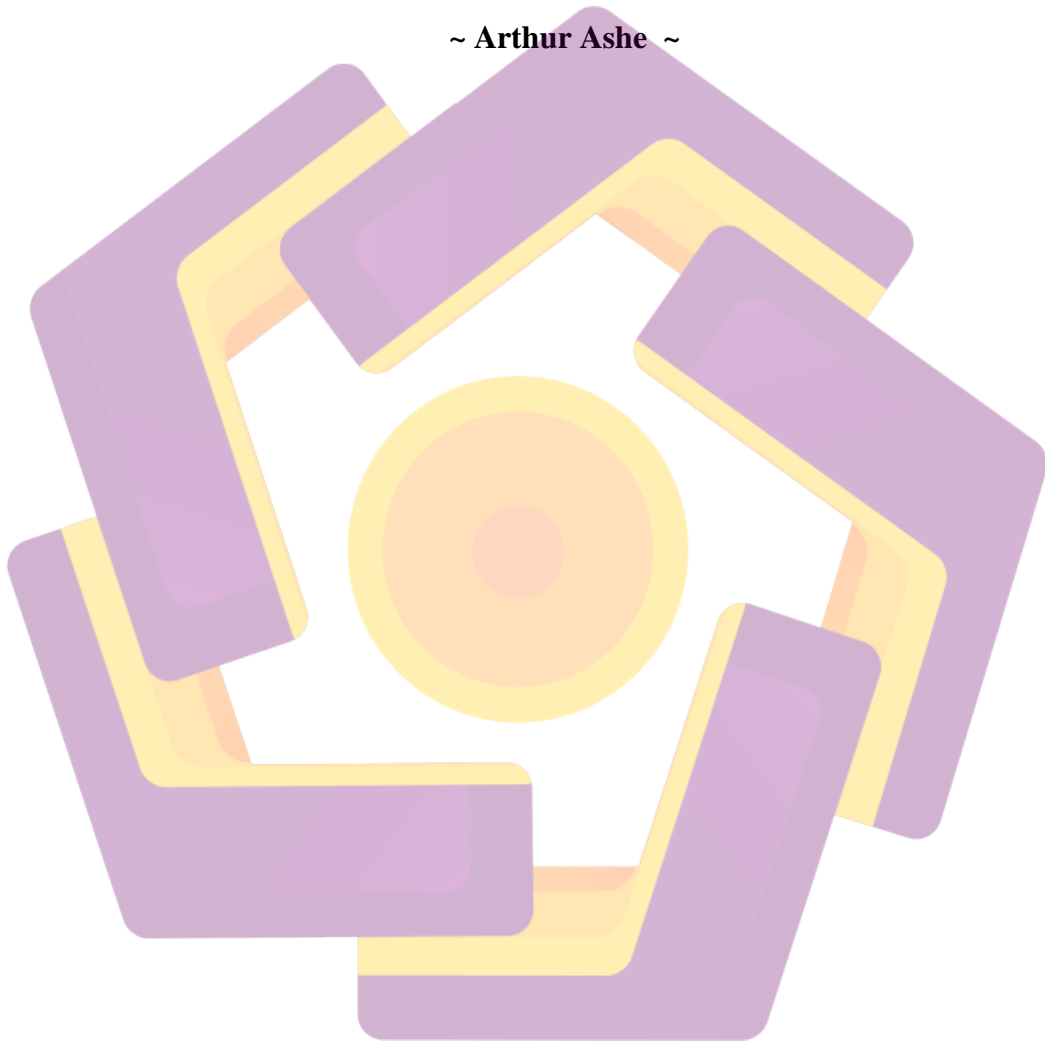
MOTTO

Mulailah dari tempatmu berada.

Gunakan yang kaupunya.

Lakukan yang kaubisa.

~ Arthur Ashe ~



HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian berjudul “Analisis dan Pembuatan Game “Pencarian Immortal di Zaid” Menggunakan RPG MAKER VX ”. tidak lepas dari banyak pihak yang membantu dalam proses penyusunanya, maka dari itu skripsi ini saya persembahkan:

1. Terima kasih kepada Allah Yang Maha Esa dengan segala Rahmat dan Anugrah.
2. Kepada kedua Orang Tua saya tercinta dan terhormat Bapak A.Hasan (alm) dan Ibu Fatimah yang selalu mendoakan, memberikan semangat, kasih sayang dan memberikan dukungan.
3. Kepada Diri Sendiri yang sudah berusaha sampai saat ini.
4. Kepada kakak-kakak saya tercinta Eka Sartika, Eko Setiawan, Neneng Nurlaila dan M.Muchlish Jamil.
5. Kepada Dosen Pembimbing saya Donni Prabowo, M.Kom terimakasih atas bantuan, kesabarannya, serta ilmu tiada batas.
6. Kepada seluruh Dosen Sistem Informasi yang sudah senantiasa memberikan banyak ilmu.
7. Sahabat- sahabat seperjuangan saya yang tidak pernah lelah membantu saya Doddy Dwi Saputra, Marcelino Firdaus, Yusuf Darmana, Maulana Krisna, Mitra Zuchrian, Risang Haryo putro dan Dive.
8. Kepada rekan seperjuangan di perantauan Doddy Dwi Saputra dan Marcelino Firdaus.
9. Rekan-rekan mahasiswa Sistem Informasi Angkatan 2016, Anna Aflaha, Bima Sakti, Risang Haryo Putro, Doddy Dwi Utama, dll yang tidak bisa sebutkan lainnya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan segala kerendahan hati, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Taala, mengingat hanya dengan kemurahan dan keanggunan-Nya penyusunan skripsi ini sebagai salah satu kebutuhan sebagai syarat akademik untuk memperoleh gelar sarjana komputer akhirnya dapat dirampungkan. Shalawat dan kabar gembira sang pencipta melepas junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wassalam, rekan-rekannya dan umatnya yang umumnya iltizam pada realitas selalu dan selamanya. Judul proposal ini adalah “Analisis dan Pembuatan Game “Pencarian Immortal di Zaid” Menggunakan RPG MAKER VX”.

Penulis memahami bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan pernah dapat dibayangkan tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Demikian pula penghargaan dan penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan dengan hormat kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. (Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta).
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Donni Prabowo, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.

Yogyakarta, 22 April 2022

Zakky Mubarok

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Penelitian.....	3
1.6.2 Metode Study Literatur.....	5
1.6.3 Metode Analisis.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Definisi Game.....	9
2.2.2 Sejarah Perkembangan Game.....	10
2.2.3 Jenis Game.....	10

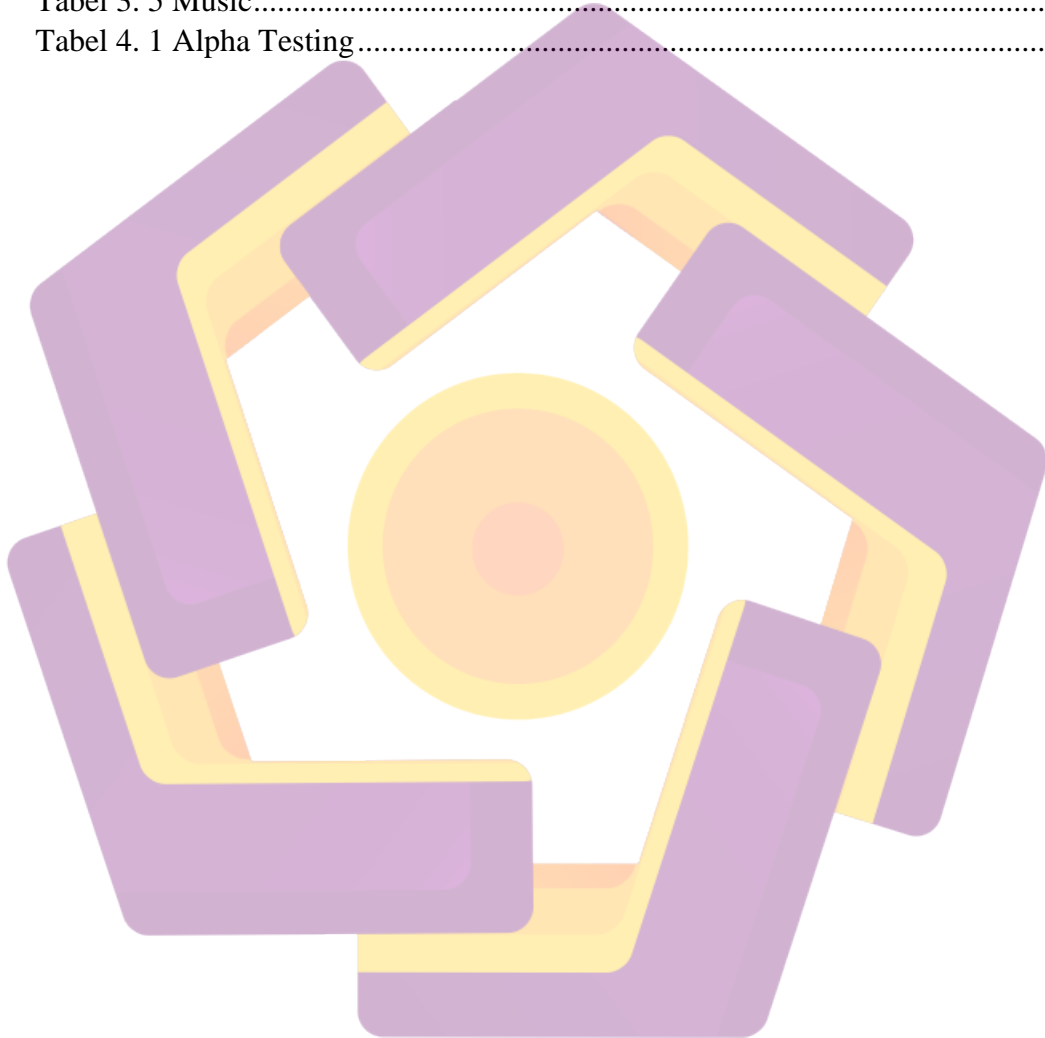
2.2.4	Elemen Game	12
2.3	Tahapan Pembuatan Game	13
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan	14
2.5	GDLC (Game Development Life cycle)	15
BAB III		18
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		18
3.1	Gambaran Umum	18
3.2	Analisis Kebutuhan.....	18
3.3	Game Design Document	19
3.3.1	Intro.....	19
3.3.2	Character Design.....	20
3.3.3	Enemies Design.....	25
3.3.4	Map Design	28
3.3.5	Music.....	33
BAB IV		35
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1	Implementasi	35
4.1.2	Pembuatan Asset.....	35
4.2	Tahapan Pembuatan Game	44
4.2.1	New Project.....	44
4.2.2	Pembuatan Map.....	45
4.2.3	Troops	46
4.2.4	Battle Processing.....	46
4.3	Tampilan Alur Game	47
4.4	Game Deployment.....	55
4.5	Pengujian	55
4.5.1	Alpha Testing	55
BAB V.....		58
PENUTUP.....		58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.GDLC	15
Gambar 4. 1 Carsten.....	36
Gambar 4. 2 Deanisa	36
Gambar 4. 3 Ruka	37
Gambar 4. 4 Side Character	37
Gambar 4. 5 Item.....	38
Gambar 4. 6 Armor	39
Gambar 4. 7 Weapon.....	39
Gambar 4. 8 Skills.....	40
Gambar 4. 9 Enemies	41
Gambar 4. 10 Class	41
Gambar 4. 11 States	42
Gambar 4. 12 Animations	43
Gambar 4. 13 Elements	43
Gambar 4. 14 RPG MAKER VX	44
Gambar 4. 15 Membuat Projek	44
Gambar 4. 16 Tileset	45
Gambar 4. 17 Ornamen Batu	45
Gambar 4. 18 Troops.....	46
Gambar 4. 19 Menu awal	47
Gambar 4. 20 Selamat dating dari Odin	48
Gambar 4. 21 Misi Awal	48
Gambar 4. 22 Toko Obat.....	49
Gambar 4. 23 Toko Senjata.....	49
Gambar 4. 24 Perintah Deanisa.....	50
Gambar 4. 25 Kota Crude	50
Gambar 4. 26 Gurun Pasir	51
Gambar 4. 27 Gurun Salju	51
Gambar 4. 28 Long River.....	52
Gambar 4. 29 Dragon Resident.....	52
Gambar 4. 30 Ucapan Terimakasih Vandal	53
Gambar 4. 31 Immortal telah digunakan.....	53
Gambar 4. 32 Rin hidup kembali	54
Gambar 4. 33 Ucapan terimakasih Rin	54
Gambar 4. 34 Deployment Game	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1.....	8
Tabel 3. 1 Main Character.....	20
Tabel 3. 2 Side Character.....	21
Tabel 3. 3 Enemies.....	25
Tabel 3. 4 Map.....	28
Tabel 3. 5 Music.....	33
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	55



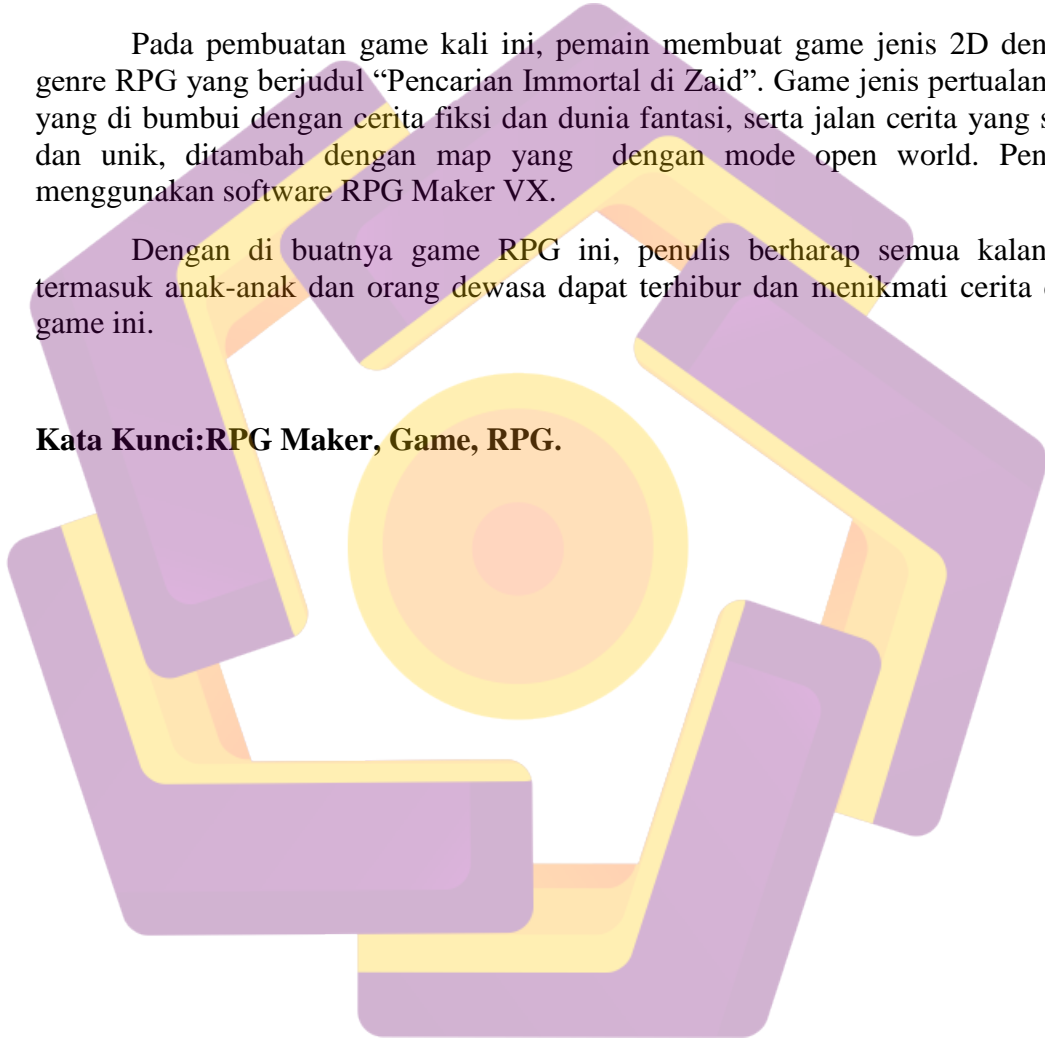
INTISARI

Di masa sekarang ini, game tidaklah lepas dari hobi, bahkan orang dewasa maupun anak-anak. Banyak sekali jenis game ataupun permainan computer yang ada saat ini. Mulai dari RPG (Role Playing Game) hingga FPS (First Person Shooter). Pembuatan game tersebut dapat dilakukan dengan berbagai macam cara.

Pada pembuatan game kali ini, pemain membuat game jenis 2D dengan genre RPG yang berjudul “Pencarian Immortal di Zaid”. Game jenis pertualangan yang dibumbui dengan cerita fiksi dan dunia fantasi, serta jalan cerita yang seru dan unik, ditambah dengan map yang dengan mode open world. Penulis menggunakan software RPG Maker VX.

Dengan dibuatnya game RPG ini, penulis berharap semua kalangan termasuk anak-anak dan orang dewasa dapat terhibur dan menikmati cerita dari game ini.

Kata Kunci:RPG Maker, Game, RPG.



ABSTRACT

Nowadays, games cannot be separated from hobbies, even adults and children. There are many types of games or computer games that exist today. Ranging from RPG (Role Playing Game) to FPS (First Person Shooter). Making the game can be done in various ways.

In making the game this time, players create a 2D type game with the RPG genre entitled "Immortal Search in Zaid". An adventure type game spiced with fictional stories and a fantasy world, as well as an exciting and unique storyline, coupled with a map with open world mode. The author uses RPG Maker VX software.

By making this RPG game, the authors hope that all people, including children and adults, can be entertained and enjoy the story of this game.

Keywords: RPG Maker, Game, RPG.

