

**PEMBUATAN GAME RPG
THE MIRACLE OF THE STONE “PETER IN AVATICA”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



disusun oleh

Anton Prasetia

07.11.1651

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

**PEMBUATAN GAME RPG
THE MIRACLE OF THE STONE “PETER IN AVATICA”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Anton Prasetia

07.11.1651

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game RPG
The Miracle of the Stone "Peter In Avatica"
menggunakan RPG Maker VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anton Praselia

07.11.1651

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Juli 2011

Dosen Pembimbing,

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Game RPG

The Miracle of the Stone "Peter In Avatica"

menggunakan RPG Maker VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anton Prasetia

07.11.1651

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Agustus 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 27 Juli 2011

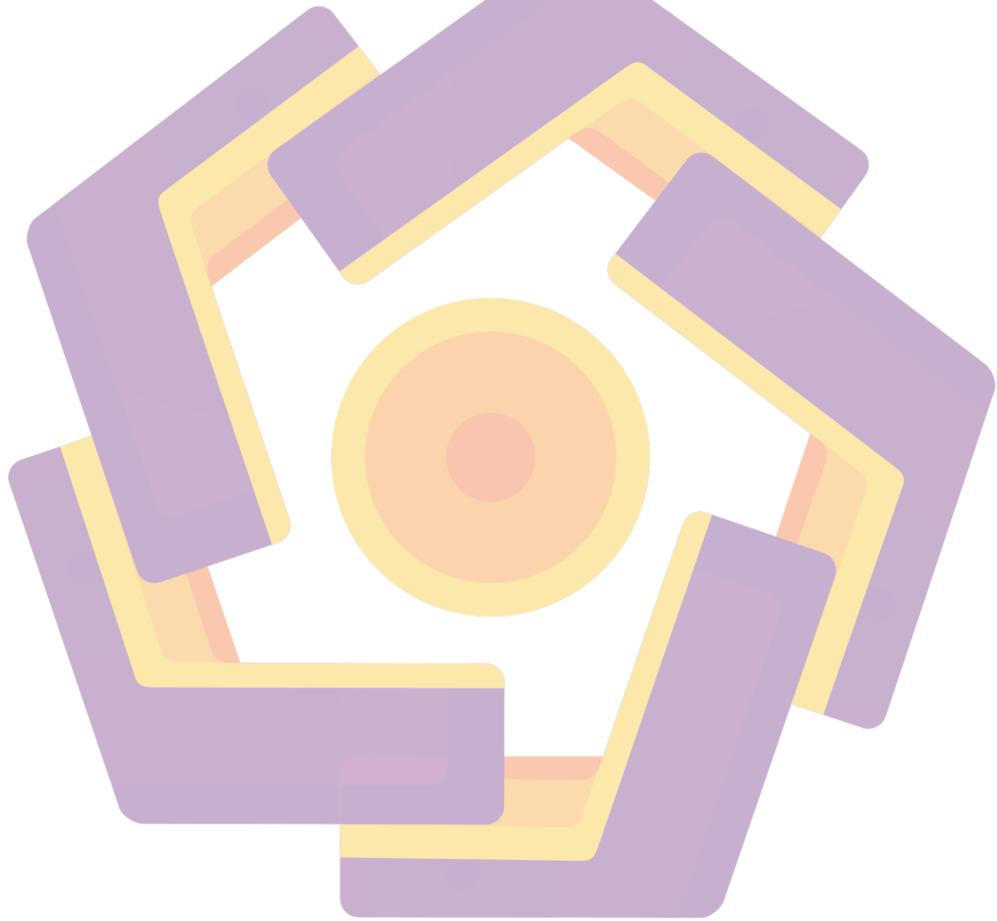


Anton Prasetia

07.11.11651

MOTTO

“Kesuksesan datang dari mereka yang memiliki mimpi yang lebih besar dari rasa takut“



PERSEMBAHAN

- Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kepadaku, memberikan hidayah, cobaan dan jalan keluar untuk menghadapi semua masalahku
- Bapak dan ibuku yang telah memberiku nasehat, support dan motivasi dan mendoakan aku supaya aku dapat tercapai cita-citaku
- Kedua adikku yang selalu mendoakan aku agar tetap sehat
- Temen-temen ku sugeng, enggar, widhi, ardi, zul, ari, adit, adi, reza, hardi, david, doni dan anak-anak TIE'07 yang telah membantuku
- Temen-temen kontrakan M19 dan Perum Jambu Sari
- Dan temen-temen lainnya yang bantu aku thanks kawand.....
- Untuk semuanya..... terima kasih..

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Pembuatan Game RPG The Miracle of the Stone “Peter In Avatica” menggunakan RPG Maker VX”**

Penyusunan skripsi ini, mulai dari pelaksanaan dan penulisan, tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

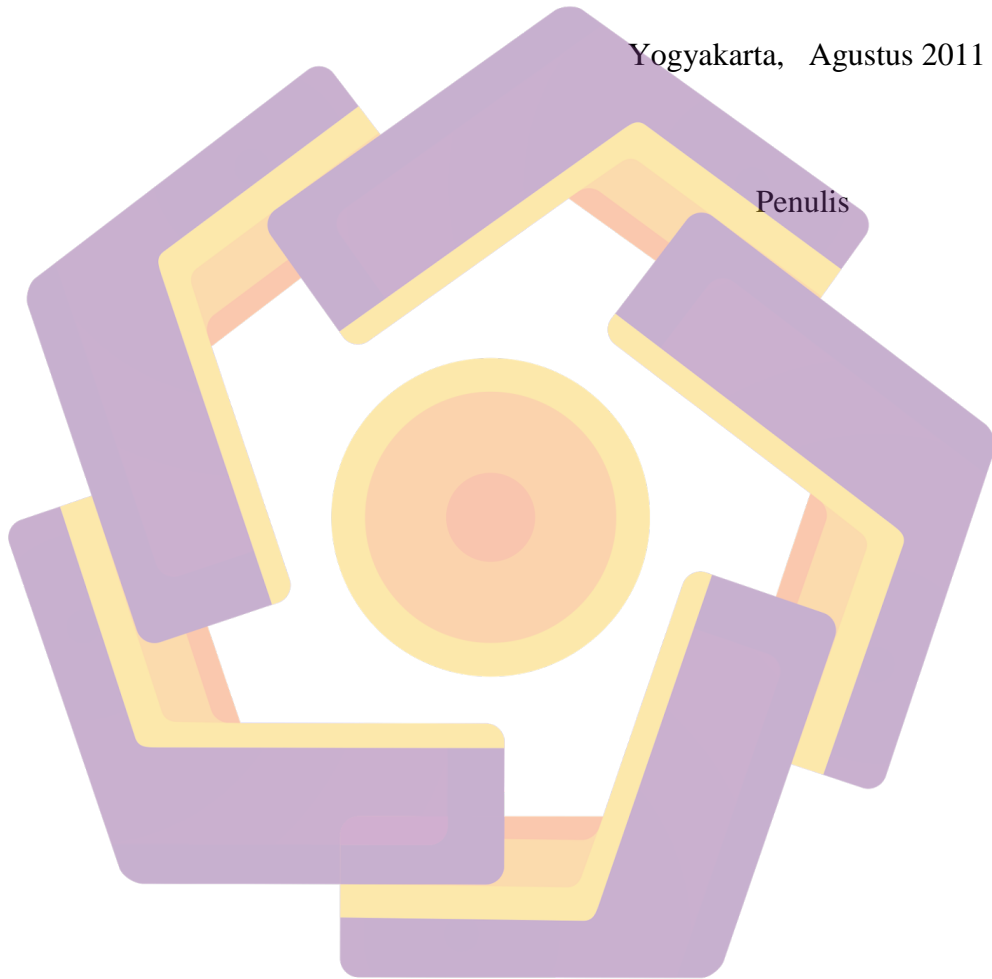
1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing serta membantu penulis hingga penelitian dan penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menuntut ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Amin

Yogyakarta, Agustus 2011

Penulis



DAFTAR ISI

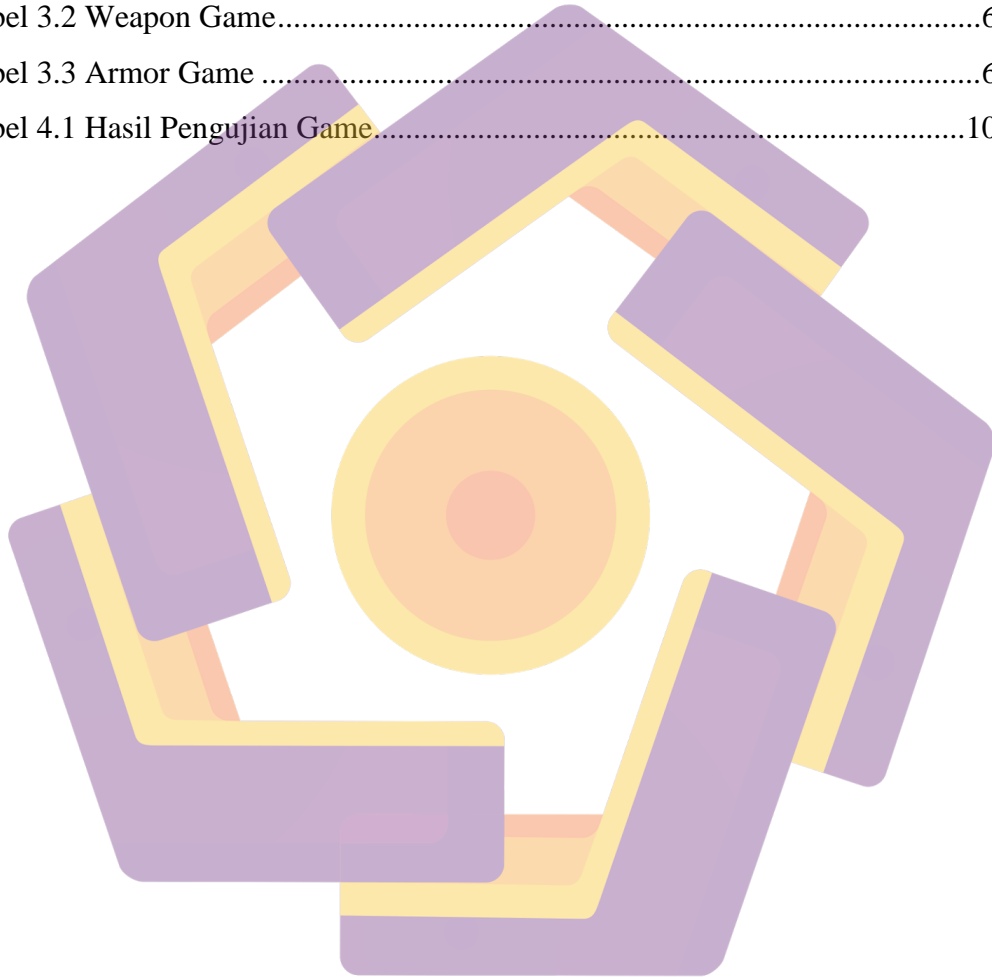
JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Komputer.....	7
2.1.1 Pengertian Komputer.....	7
2.1.2 Aspek-Aspek Sistem Komputerisasi	7
2.2 Perkembangan Game.....	9
2.3 Tujuan Pembuatan Game	10
2.4 Genre-Genre Game	10
2.5 Elemen-Elemen Game.....	16

2.5.1 Elemen-Elemen Pokok Game.....	16
2.5.2 Elemen-Elemen Tambahan Game	21
2.5.3 Konsep Pengembangan Game	22
2.6 Pengembang Game.....	25
2.6.1 Tim Utama Pengembang Game.....	25
2.6.2 Tim Pendukung Pengembangan Game	28
2.7 Pengertian RPG.....	29
2.7.1 Elemen Khas RPG	30
2.7.2 Kategori-Kategori RPG	35
2.8 Pengenalan RPG Maker VX	36
2.8.1 Instalasi RPG Maker VX.....	37
2.8.2 Pengenalan Antarmuka RPG Maker VX.....	39
BAB III PERANCANGAN	43
3.1 Latar Belakang Cerita Game	43
3.2 Naskah Cerita Game.....	45
3.3 Tujuan dan Sasaran Game.....	45
3.4 Basis Data.....	45
3.4.1 Tab Actors	45
3.4.2 Tab Classes	46
3.4.3 Tab Skills.....	47
3.4.4 Tab Items	48
3.4.5 Tab Weapons	49
3.4.6 Tab Armors.....	50
3.4.7 Tab Enemies	51
3.4.8 Tab Animations	52
3.4.9 Tab Systems.....	53
3.5 Objek Game.....	54
3.5.1 Sprite.....	54
3.5.2 Desain Latar Belakang.....	58
3.5.3 Benda	61
3.5.3.1 Item.....	61

3.5.3.2	Weapon.....	61
3.5.3.3	Armor	63
3.5.4	Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan).....	63
3.5.5	Kontrol Game	64
3.6	Audio dan Visual Game	64
3.6.1	Audio Game.....	64
3.6.2	Visual Game	65
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	72
4.1	Implementasi Game The Miracle of The Stone : Peter in Avatica	72
4.1.1	Pembuatan Naskah Cerita.....	73
4.1.2	Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill, Status dan Class/Job	73
4.1.3	Pembuatan Karakter Pemain	84
4.1.4	Pembuatan Karakter Musuh	87
4.1.5	Pembuatan Peta	91
4.1.6	Pembuatan Event Cerita	93
4.1.7	Pengaktifan Game.....	99
4.2	Testing.....	100
4.3	Maintenance	101
BAB V	PENUTUP	102
5.1	Kesimpulan	102
5.2	Saran	103
DAFTAR PUSTAKA		104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Spesifikasi Program	37
Tabel 3.1 Item Game.....	61
Tabel 3.2 Weapon Game.....	62
Tabel 3.3 Armor Game	63
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Game.....	100



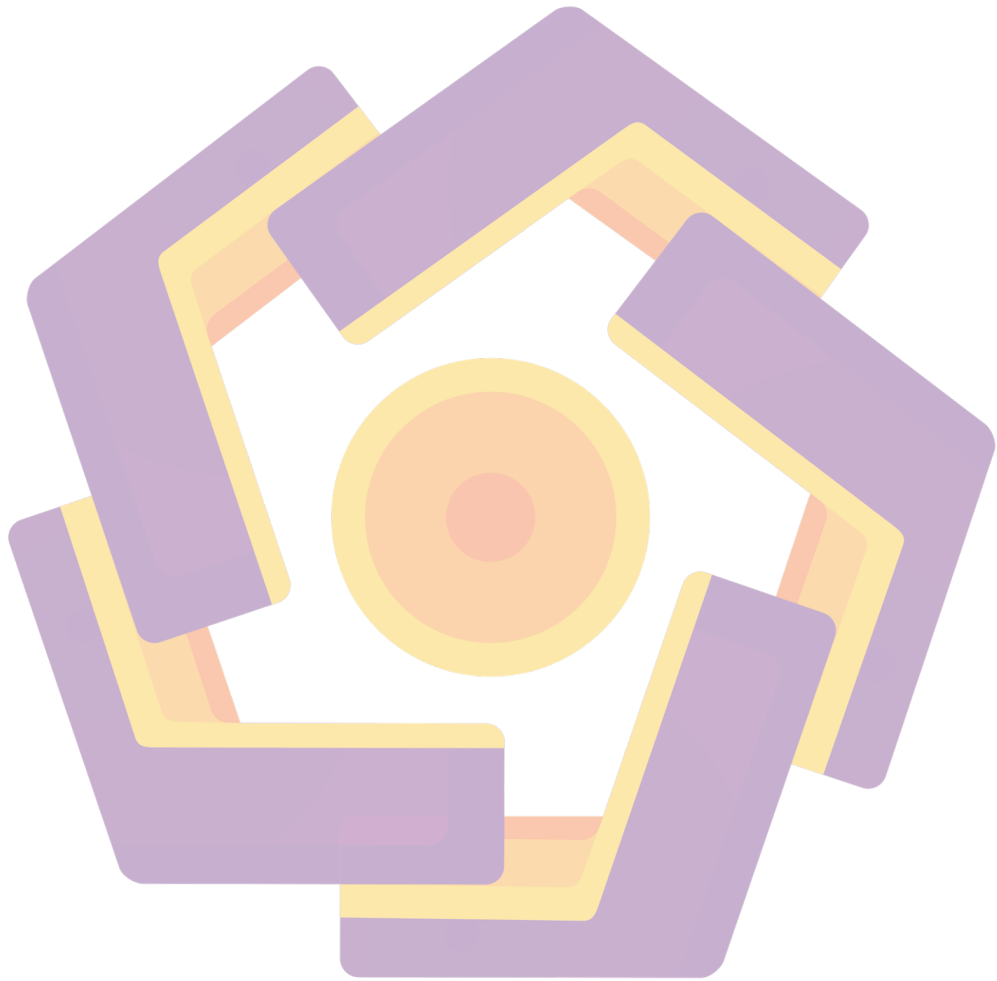
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game	22
Gambar 2.2 Splash Screen dari RPG Maker VX	37
Gambar 2.3 Pemilihan Direktori pada Instalasi RPG Maker VX	38
Gambar 2.4 Pemilihan Direktori pada Instalasi RTP	39
Gambar 2.5 Membuat proyek baru dalam RPG Maker VX	40
Gambar 2.6 Tampilan awal proyek baru dalam RPG Maker VX	40
Gambar 2.7 Standard Toolbar	41
Gambar 2.8 Map toolbar	41
Gambar 3.1 Tab Actors	46
Gambar 3.2 Tab Classes	47
Gambar 3.3 Tab Skills	48
Gambar 3.4 Tab Items	49
Gambar 3.5 Tab Weapons	50
Gambar 3.6 Tab Armors	51
Gambar 3.7 Tab Enemies	52
Gambar 3.8 Tab Animations	53
Gambar 3.9 Tab Systems	54
Gambar 3.10 Sprite Peter Marva	55
Gambar 3.11 Sprite Alana Fayette	56
Gambar 3.12 Sprite Cosmo Garvel	57
Gambar 3.13 Sprite Alden	58
Gambar 3.14 Desain Dalam Rumah Fabian Noire	59
Gambar 3.15 Desain Kastil Shade	59
Gambar 3.16 Desain Desa Ashcrest	60
Gambar 3.17 Desain Kota Casporica	60
Gambar 3.18 Sketsa Karakter Peter, Gambar 3.19 Karakter Peter	65
Gambar 3.20 Sketsa Karakter Alana, Gambar 3.21 Karakter Alana	65
Gambar 3.22 Sketsa Karakter Cosmo, Gambar 3.23 Karakter Cosmo	66

Gambar 3.24 Sketsa Karakter Alden, Gambar 3.25 Karakter Alden	66
Gambar 3.26 Karakter 3headsnake, Gambar 3.27 Karakter Chimaira	67
Gambar 3.28 Karakter Dzenoy, Gambar 3.29 Karakter Treemonster	67
Gambar 3.30 Karakter Biggoblin, Gambar 3.31 Karakter Satan	67
Gambar 3.32 Tampilan Title Screen	68
Gambar 3.33 Tampilan Awal Saat Mulai Permainan	68
Gambar 3.34 Tampilan Menu Game	69
Gambar 3.35 Tampilan Saat Battle	69
Gambar 3.36 Tampilan Latar Belakang Battle1	70
Gambar 3.37 Tampilan Latar Belakang Battle2	70
Gambar 3.38 Tampilan Game Over	71
Gambar 3.39 Tampilan Credit	71
Gambar 4.1 Window yang muncul saat mengklik New Project	72
Gambar 4.2 Posisi Change Maximum	73
Gambar 4.3 Pembuatan Nama, Icon dan Deskripsi Senjata	73
Gambar 4.4 Pembuatan Parameter Senjata	74
Gambar 4.5 Elemen dan Status pada Tab Weapon	74
Gambar 4.6 Posisi Change Maximum	75
Gambar 4.7 Pembuatan Armor	75
Gambar 4.8 Elemen dan Status pada Tab Armor	76
Gambar 4.9 Posisi Change Maximum	76
Gambar 4.10 Pembuatan Item	77
Gambar 4.11 Harga Pembelian sampai Animasi dari Item	77
Gambar 4.12 Bagian Parameter dari Item	78
Gambar 4.13 Elemen dan Status dari Tab Item	78
Gambar 4.14 Posisi Change Maximum	79
Gambar 4.15 Jumlah MP Cost dan Besar Hit Ratio	79
Gambar 4.16 Kalimat yang akan muncul saat menggunakan jurus	79
Gambar 4.17 Posisi Change Maximum	80
Gambar 4.18 Pembuatan Status	80
Gambar 4.19 Parameter dari Status	80

Gambar 4.20 Kalimat yang akan muncul saat syarat terpenuhi.....	81
Gambar 4.21 Elemen dan Status pada Tab States.....	82
Gambar 4.22 Posisi Change Maximum	82
Gambar 4.23 Pembuatan Class dan Pengaktifan Senjata dan Armor	83
Gambar 4.24 Tempat Jurus yang bisa diaktifkan.....	83
Gambar 4.25 Elemen dan Status pada Tab Classes	84
Gambar 4.26 Aplikasi Pembuat Sprite.....	85
Gambar 4.27 Posisi Change Maximum	85
Gambar 4.28 Setting Karakter pada Tab Actors	86
Gambar 4.29 Parameter Karakter.....	86
Gambar 4.30 Pemasangan dan Penggunaan Peralatan Awal Karakter	87
Gambar 4.31 Posisi Change Maximum	87
Gambar 4.32 Setting Karakter Musuh	88
Gambar 4.33 Tempat untuk mengaktifkan jurus untuk musuh.....	88
Gambar 4.34 Pengaktifan Jurus untuk Musuh.....	89
Gambar 4.35 Posisi Change Maximum	89
Gambar 4.36 Pengeditan Musuh pada Tab Troops.....	90
Gambar 4.37 Tempat Pengeditan Battle Event untuk Musuh.....	90
Gambar 4.38 Membuat Peta Baru.....	91
Gambar 4.39 Tampilan New Map.....	91
Gambar 4.40 Alat yang digunakan untuk menggambar peta.....	92
Gambar 4.41 Rumah Danielle Frassin	93
Gambar 4.42 Peta yang akan diberi Event.....	94
Gambar 4.43 Edit Event – ID:005	94
Gambar 4.44 List of Event Commands Event Page 1.....	95
Gambar 4.45 Potongan Script MiniMap	95
Gambar 4.46 Kotak Dialog Show Text.....	96
Gambar 4.47 Parameter Event Page 1	96
Gambar 4.48 List of Event Commands Event Page 2.....	97
Gambar 4.49 Parameter Event Page 2	97
Gambar 4.50 Pengaktifan Self Switch A pada Event Page 2.....	98

Gambar 4.51 Pengkompresan Game.....99



INTISARI

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi, terutama game konsol, Local Area Network (LAN) dan online. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa game-game bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia.

Di balik semua itu, tersirat keinginan dari putra putri Indonesia untuk membuat game mereka sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi, padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka tidak kalah dengan pengembang game luar negeri. Untuk itu penulis berusaha memaparkan suatu tool pengembang game yang sudah teruji di kalangan komunitas pengembang game baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker VX. Penulis berusaha membuat dan menyajikan ilmu dengan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna.

Kata Kunci: Multimedia, Game, RPG Maker VX

ABSTRACT

Development of the game in the world is rapidly increasing, not least in Indonesia. Game now has become an alternative entertainment for the elderly, young, men and women. Industry and business development of the game also has become a promising thing, as evidenced by the many game development company in the Americas, Europe and Asia.

State of Indonesia is still counted as consumers of games, this game viewed from the level of consumption is very high, especially game consoles, Local Area Network (LAN) and online. Many companies that bring good games from overseas to play in Indonesia.

Behind it all, implied a desire of sons and daughters of Indonesia to create their own games, but still collided with the problem of knowledge, cost and level of difficulty of making a game that is quite high, but creativity, innovation and imagination they are not inferior to foreign game developers. To the authors tried to describe a game developer tool that has been tested among the community of game developers of both Indonesia and abroad, namely RPG Maker VX. The author tried to create and present the science in simple language and easy to digest.

Keyword: Multimedia, Game, RPG Maker VX

