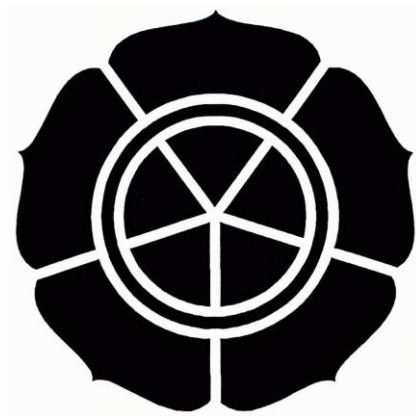


**MEMBUAT GAME HUNTER : BEGIN THE ADVENTURE DENGAN  
MENGUNAKAN PROGRAM RPG MAKER VX**

**Skripsi**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi**



**Disusun Oleh**

**Taufik Fitrianto**

**05.12.1253**

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

**2010**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Membuat Game Hunter : Begin The Adventure Dengan  
Menggunakan Program RPG Maker VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Taufik Fitrianto**

**05.12.1253**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Februari 2010

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Membuat Game Hunter : Begin The Adventure Dengan  
Menggunakan Program RPG Maker VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Taufik Fitrianto**  
05.12.1253

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Februari 2010

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096

**Ema Utami, S. Si, MT**  
NIK. 190302037

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Februari 2010

**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, 22 Februari 2010



**Taufik Fitrianto**  
**05.12.1253**

## KATA PENGANTAR

Atas berkat dan rahmat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah serta Inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar. Dengan judul "MEMBUAT GAME HUNTER : BEGIN THE ADVENTURE DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM RPG MAKER VX". Tugas skripsi ini merupakan salah satu syarat studi yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, guna menyelesaikan akhir studi pada jenjang program S1. Dengan selesainya skripsi ini, penyusun mengucapkan banyak terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. .M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK "AMIKOM " Yogyakarta.
2. Bapak Drs.Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.KOM yang telah berkenan menjadi Dosen Pembimbing Skripsi saya, dan atas dorongan serta bimbingannya, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Bapak, Ibu, serta seluruh keluargaku tercinta yang telah memberikan dukungan moril, materil dan spirit selama ini.
5. Dan untuk semua pihak-pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini serta kawan-kawan semua yang telah membantu secara tidak langsung, terima kasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak sempurna, baik dari segi cerita, gambar, permainan dan pembahasan, karena tidak ada satupun yang sempurna kecuali Dia Sang Pencipta. Maka dari itu, diharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk memperbaiki skripsi ini agar menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dikemudian hari dapat dikembangkan menjadi suatu game yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis ucapkan Terima Kasih atas semua kritik dan saran yang telah diberikan kepada kami demi perbaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 22 Februari 2010



**Taufik Fitrianto**  
**05.12.1253**



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xix
INTISARI.....	xx
ABSTRAKSI.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
1.6 Rencana Kegiatan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pengertian Game.....	5
1. Entertainment (Hiburan).....	5
2. Expand Skill (Melatih Ketangkasan).....	5

3. Education (Mendidik).....	6
4. Embed Messages (Menyampaikan pesan tertentu).....	6
2.2 Genre Game.....	7
1. Adventure.....	7
2. Fighting.....	8
3. Racing.....	8
4. RPG.....	8
a. Atribut Karakter.....	9
a.1 Health Point (HP).....	9
b.1 Strength (Str).....	9
c.1 Vitality (Vit).....	10
d.1 Agility (Agi).....	10
e.1 Intelligent (Int).....	10
f.1 Luck (Luk).....	11
b. Elemen Game RPG.....	12
a.1 Jalan Cerita (Storyline).....	12
b.1 Karakter (Character Development).....	13
b.1.1 Karakter Utama (Hero).....	13
b.1.2 Karakter Pendamping (Heroine).....	14
b.1.3 Karakter Pembantu.....	14
b.1.4 Musuh Utama.....	16
b.1.5 Non-Playable Character (NPC).....	16
c.1 Sistem Pertarungan.....	17



c.1.1 Wait and see battle.....	18
c.1.1.1 Normal Battle.....	20
c.1.1.2 First Strike Battle.....	20
c.1.1.3 Ambushed Battle.....	20
c.1.2 Active Time Battle.....	20
c.1.3 Real Time Battle.....	21
d.1 Sistem Menu.....	23
e.1 Efek Status.....	24
e.1.1 Might.....	24
e.1.2 Haste.....	24
e.1.3 Reflect.....	24
e.1.4 Protect.....	25
e.1.5 Poison.....	25
e.1.6 Silence.....	25
e.1.7 Confuse.....	26
e.1.8 Petrify.....	26
e.1.9 Stun.....	26
e.1.10 Stone.....	26
e.1.11 Zombie.....	26
e.1.12 Death Sentence.....	26
e.1.13 Darkness.....	27
e.1.14 Sleep.....	27
e.1.15 Death.....	27

e.1.16 Slow.....	28
5. Shooting.....	29
6. Simulation.....	29
7. Sport.....	30
8. Strategy.....	31
2.3 Langkah-langkah Pembuatan Game.....	31
1. Peran-peran.....	32
2. Proses Pembuatan.....	33
a. Awal produksi.....	34
b. Produksi.....	35
c. Tahapan.....	37
d. Menjelang Penyelesaian.....	38
e. Uji Coba.....	38
f. Penyelesaian.....	39
g. Maintenance.....	40
3. Budaya.....	40
4. Durasi.....	41
2.4 Perkenalan RPG Maker VX.....	42
1. Standart Toolbar.....	43
a. New Project.....	43
b. Open Project.....	43
c. Save Project.....	43
d. Cut.....	43

e. Copy.....	43
f. Paste.....	44
g. Delete.....	44
h. Undo.....	44
i. Passage Settings.....	44
j. Map.....	44
k. Events.....	44
l. Pencil.....	44
m. Rectangle.....	44
n. Ellipse.....	45
o. Flood Fill.....	45
p. Scale 1:1.....	45
q. Scale 1:2.....	45
r. Scale 1:4.....	45
s. Scale 1:8.....	45
t. Database.....	45
u. Resource Manager.....	46
v. Script Editor.....	46
w. Sound Test.....	47
x. Playtest.....	48
2. Map Toolbar.....	48
3. Map Editor.....	49
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>50</b>

3.1 Latar Belakang Cerita.....	50
3.2 Rincian Game.....	50
3.3 Naskah Cerita.....	51
3.4 Desain Karakter.....	51
1. Desain Noma.....	51
2. Desain Nina.....	54
3. Desain Rexus.....	56
4. Desain Guy.....	57
5. Desain Kakek Allen.....	58
6. Desain Shadow.....	59
3.5 Desain Latar Belakang.....	59
1. Desain Kota Raballa.....	60
2. Desain Rumah Noma.....	60
3. Desain Bar dan Penginapan.....	61
4. Desain Kantor Hunter di Kota Raballa.....	61
5. Salah Satu Desain Trial Tower Lantai 1 sampai 10.....	62
6. Salah Satu Desain Trial Tower Lantai 11 sampai 20.....	62
7. Salah Satu Desain Trial Tower Lantai 21 sampai 30.....	63
3.6 Kontrol Karakter.....	63
3.7 Spesifikasi Hardware dan Software.....	63
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
4.1 Implementasi Game Hunter Begin The Adventure.....	65
1. Pembuatan Naskah Cerita.....	66

2. Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill, Status dan Class/Job.....	66
a. Pembuatan Senjata.....	66
b. Pembuatan Armor.....	68
c. Pembuatan Item.....	70
d. Pembuatan Skill.....	72
e. Pembuatan Status.....	73
f. Pembuatan Class/Job.....	76
3. Pembuatan Karakter Pemain.....	79
a. Desain Karakter.....	79
b. Pengeditan Status.....	80
4. Pembuatan Karakter Musuh.....	82
5. Pembuatan Peta.....	85
6. Pembuatan Event Cerita.....	89
7. Pengaktifan Game.....	94
4.2 Testing.....	96
4.3 Maintenance.....	97
BAB V PENUTUP.....	98
5.1.Kesimpulan.....	98
5.2.Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	101
1. Naskah Cerita.....	101

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain karakter utama dalam Breath of Fire IV (Playstation).....	13
Gambar 2.2 Desain karakter pendamping di Breath of Fire V(Playstation 2).....	14
Gambar 2.3 Desain karakter lainnya Scias (kiri-atas), Ursula (kiri-bawah), Cray (kanan-atas), dan Master (kanan-bawah) dalam Breath of Fire IV (Playstation).....	15
Gambar 2.4 Desain musuh utama Fou-lu dalam Breath of Fire IV (Playstation)..	16
Gambar 2.5 Desain NPC dalam Breath of Fire IV (Playstation).....	17
Gambar 2.6 Sistem battle pada Breath of Fire IV (atas) dan Suikoden I (bawah) diPlaystation.....	19
Gambar 2.7 Final Fantasy IX (atas), dan Final Fantasy VII (bawah) diPlaystation.....	21
Gambar 2.8 Sistem battle pada Tales of Destiny II (atas) dan Legend of Mana (bawah) diPlaystation.....	22
Gambar 2.9 Sistem menu pada Legend of Mana (kiri-atas), Tales of Destiny II (kanan-atas), dan Breath of Fire IV(bawah) di Playstation.....	23
Gambar 2.10 Reid di Tales of Destiny II (playstation) sedang terkena poison dan paralysis.....	25
Gambar 2.11 Monster di Breath of Fire IV (Playstation) sedang terkena Sleep....	27
Gambar 2.12 Monster di Breath of Fire IV (Playstation) sedang terkena Slow....	28
Gambar 2.13 Tampilan Standard Toolbar.....	43
Gambar 2.14 Tampilan window New Project.....	43

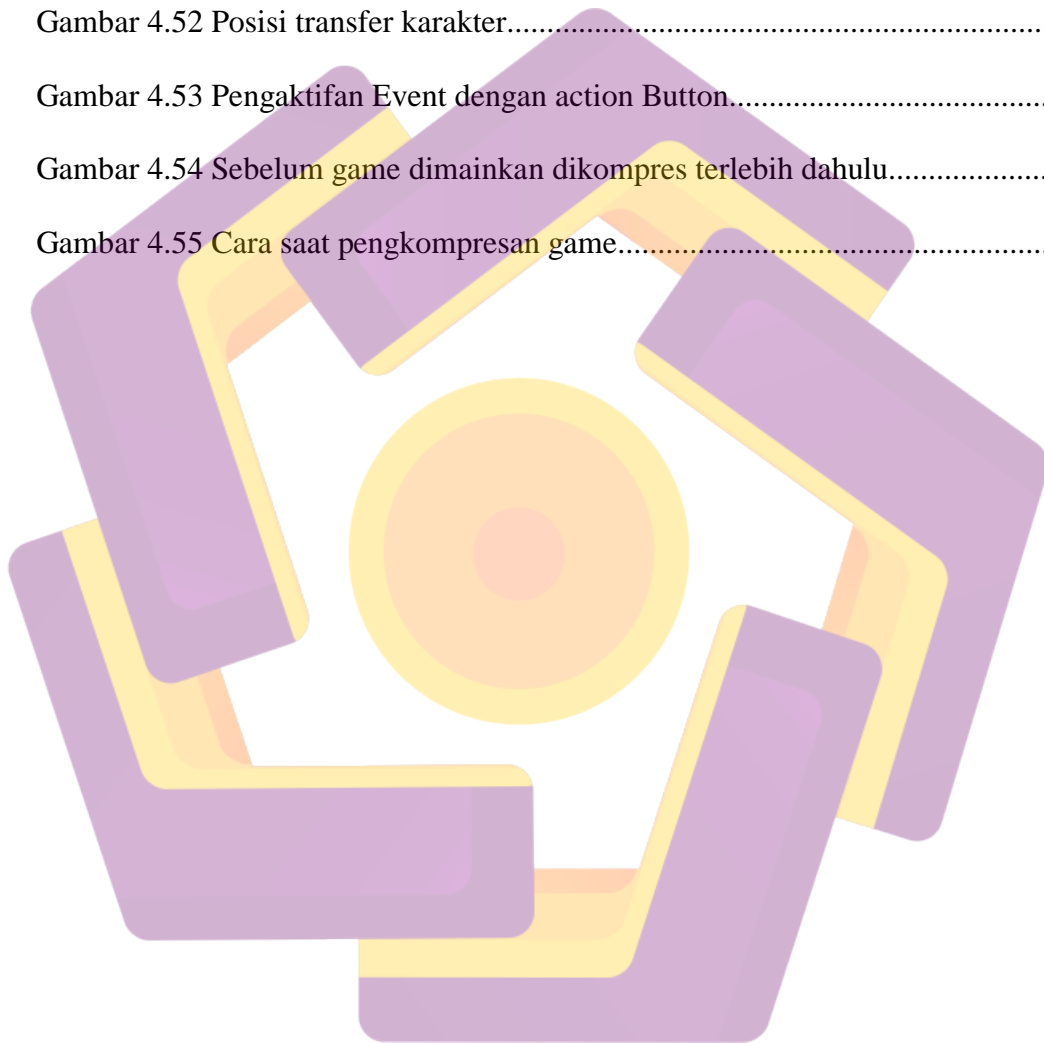
Gambar 2.15 Tampilan tile map saat passage settings diaktifkan.....	44
Gambar 2.16 Tampilan window database.....	45
Gambar 2.17 Tampilan window Resource Manager.....	46
Gambar 2.18 Tampilan window Script Editor.....	47
Gambar 2.19 Tampilan window Sound Test.....	47
Gambar 2.20 Tampilan Map Toolbar.....	48
Gambar 2.21 Tampilan Map Editor.....	49
Gambar 3.1 Desain original awal karakter utama Noma.....	52
Gambar 3.2 Desain ulang dan pewarnaan karakter Noma.....	53
Gambar 3.3 Desain original karakter pendamping Nina.....	54
Gambar 3.4 Desain ulang dan pewarnaan karakter Nina.....	55
Gambar 3.5 Desain karakter Rexus.....	56
Gambar 3.6 Desain karakter Guy.....	57
Gambar 3.7 Desain pinjaman karakter Allen.....	58
Gambar 3.8 Desain pinjaman karakter Shadow.....	59
Gambar 3.9 Desain Kota Raballa.....	60
Gambar 3.10 Desain Rumah Luar (kiri) dan Desain Ruang utama (kanan).....	60
Gambar 3.11 Desain Bar (kiri) dan penginapan (kanan).....	61
Gambar 3.12 Desain kantor hunter.....	61
Gambar 3.13 Salah satu desain Trial Tower Lantai 1 sampai 10.....	62
Gambar 3.14 Salah satu desain Trial Tower Lantai 11 sampai 20.....	62
Gambar 3.15 Salah satu desain Trial Tower Lantai 21 sampai 30.....	63
Gambar 4.1 Window yang muncul saat mengklik New Project.....	65



Gambar 4.2 Posisi Change Maximum.....	66
Gambar 4.3 Senjata baru yang diedit.....	67
Gambar 4.4 Parameter senjata baru yang akan diedit.....	67
Gambar 4.5 Elemen dan status yang bisa diaktifkan.....	68
Gambar 4.6 Posisi Change Maximum.....	68
Gambar 4.7 Armor baru yang diedit.....	69
Gambar 4.8 Elemen dan status yang bisa diaktifkan.....	69
Gambar 4.9 Posisi Change Maximum.....	70
Gambar 4.10 Item baru yang diedit.....	70
Gambar 4.11 Bagian harga pembelian sampai animasi dari item.....	71
Gambar 4.12 Bagian parameter dari item.....	71
Gambar 4.13 Elemen dan status yang bisa diaktifkan.....	72
Gambar 4.14 Posisi Change Maximum.....	72
Gambar 4.15 Jumlah MP Cost dan besar Hit Ratio.....	73
Gambar 4.16 Kalimat yang akan muncul saat menggunakan jurus.....	73
Gambar 4.17 Posisi Change Maximum.....	73
Gambar 4.18 Status baru yang diedit.....	74
Gambar 4.19 Parameter dari status.....	74
Gambar 4.20 Kalimat yang akan muncul saat syarat terpenuhi.....	75
Gambar 4.21 Elemen dan status yang bisa diaktifkan.....	76
Gambar 4.22 Posisi Change Maximum.....	76
Gambar 4.23 Pembuatan Class baru dan pengaktifan senjata and armor.....	77
Gambar 4.24 Elemen dan status yang bisa diaktifkan.....	78

Gambar 4.25 Tempat jurus yang bisa diaktifkan.....	78
Gambar 4.26 Resource Manager tempat untuk memasukkan file baru.....	79
Gambar 4.27 Posisi Change Maximum.....	80
Gambar 4.28 Karakter baru yang diedit.....	80
Gambar 4.29 Parameter karakter.....	81
Gambar 4.30 Pemasangan peralatan awal karakter.....	81
Gambar 4.31 Posisi Change Maximum.....	82
Gambar 4.32 Musuh baru yang diedit.....	82
Gambar 4.33 Tempat untuk mengaktifkan jurus untuk musuh.....	83
Gambar 4.34 Pengaktifan jurus untuk musuh.....	83
Gambar 4.35 Posisi Change Maximum.....	84
Gambar 4.36 Musuh yang diedit dibagian Troops.....	84
Gambar 4.37 Tempat pengeditan battle event untuk musuh.....	85
Gambar 4.38 Untuk memulai dengan membuka peta baru.....	86
Gambar 4.39 Pembuatan peta baru.....	86
Gambar 4.40 Alat yang digunakan untuk menggambar peta.....	87
Gambar 4.41 Peta Jeda Rumah.....	88
Gambar 4.42 List of Event Commands dipeta Event 10-A.....	89
Gambar 4.43 Posisi event baru dan membuat event baru.....	90
Gambar 4.44 Nama untuk event agar mudah.....	90
Gambar 4.45 Icon yang mewakili event bernama Nina.....	90
Gambar 4.46 Posisi icon yang digunakan.....	91
Gambar 4.47 Cara membuat event command.....	91

Gambar 4.48 Cara membuat gerakan pada event.....	92
Gambar 4.49 Cara membuat dialog.....	92
Gambar 4.50 Cara membuat diam event untuk waktu tertentu.....	93
Gambar 4.51 Cara mentrasfer karakter.....	93
Gambar 4.52 Posisi transfer karakter.....	94
Gambar 4.53 Pengaktifan Event dengan action Button.....	94
Gambar 4.54 Sebelum game dimainkan dikompres terlebih dahulu.....	95
Gambar 4.55 Cara saat pengkompresan game.....	95



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan.....	4
---------------------------------	---



## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan pesatnya di zaman sekarang ini. Sebagai hasil dari perkembangan teknologi ini konsol-konsol game pun ikut berkembang, seperti Playstation 3, X-Box 360, dan Nintendo Wii. Bahkan game-game yang dihasilkan pun menyesuaikan dengan konsolnya masing-masing. Bersamaan dengan itu sumber daya manusia ikut berkembang menyesuaikan perkembangan teknologi. Banyak generasi muda ikut dalam pembuatan game untuk menciptakan game impian mereka sendiri.

Dalam pembuatan game terdapat banyak bagian yang membutuhkan kemampuan khusus yang sesuai dengan pekerjaannya masing-masing. Apalagi bagi bagi pembuat game yang masih pemula. Karena itu, muncul pertanyaan Bagaimana cara membuat game Hunter : Begin The Adventure dengan menggunakan RPG Maker VX? Apakah membutuhkan banyak kemampuan? Apa langkah awal dari membuat game?

Pada skripsi ini, penulis ingin menunjukkan bahwa dalam membuat game yang khususnya dalam hal ini adalah game RPG dengan menggunakan RPG Maker VX akan bisa dilakukan dengan mudah. Penulis juga mengharapkan perkembangan pembuatan game di Indonesia bisa tidak kalah oleh game-game buatan luar.

**Kata Kunci :** Multimedia, Game, RPG Maker VX

## ***Abstract***

*Today's development in information technology has developed to such a high level. The parallel of this development, a lot of game consoles even also developed accordingly, such as Playstation 3, X-Box 360, Nintendo Wii. Even more the games has been adapted to the consoles. At the same time human resources has also developed in line with the development of technology. Many new generations also taking part in developing new game.*

*There are a lot of specialists needed in developing a game for each specialty that it cannot be handled by oneself, even for a beginner. So that, what's the first step to developing a game? Does it need many specialty? How to make Hunter : Begin The Adventure game using RPG Maker VX?*

*In this paper, the author showed that in creating a game, especially RPG game using RPG Maker VX will be easily carried out. He also expecting in the near future, games that domestically developed will be in the same level as those developed abroad.*

***Keywords :*** *Multimedia, Game, RPG Maker VX.*