

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME *LOCKER* SEBAGAI
SARANA HIBURAN MENGGUNAKAN *RPG MAKER MV***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD DIDIK ALQODRI

16.12.9618

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME *LOCKER* SEBAGAI
SARANA HIBURAN MENGGUNAKAN *RPG MAKER MV***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD DIDIK ALQODRI

16.12.9618

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME *LOCKER* SEBAGAI
SARANA HIBURAN MENGGUNAKAN *RPG MAKER MV***

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Didik Alqodri

16.12.9618

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2022

Dosen Pembimbing,

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME *LOCKER* SEBAGAI
SARANA HIBURAN MENGGUNAKAN *RPG MAKER MV*

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Didik Alqodri

16.12.9618

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248



Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 November 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Didik Alqodri
NIM : 16.12.9618

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Analisis dan Perancangan Game Locker Sebagai Sarana Hiburan
Menggunakan RPG MAKER MV**

Dosen Pembimbing : Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 November 2022

Yang Menyatakan,



Muhammad Didik Alqodri

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik. Terima kasih Ibu, Ayah atas semua yang telah engkau berikan semoga diberi kesehatan dan panjang umur agar dapat menemani langkah kecilku bersama kakak-kakakku menuju kesuksesan.



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat yang melimpah dan kesehatan, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisis dan Perancangan Game Locker Sebagai Sarana Hiburan Menggunakan RPG MAKER MV”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi. Bagian ini berisi pernyataan resmi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pihak lain, misalnya ucapan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Tim Dosen Penguji, dan semua pihak yang terkait dalam penyelesaian skripsi termasuk orang tua dan penyandang dana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Ibu di rumah yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, nasihat dan semuanya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang baik dan tulus dalam membimbing.
3. Kakak dan adik.
4. Teman-teman seperjuangan.
5. Semua pihak.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih ada banyak kekurangannya, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan juga saran yang sifatnya membangun untuk karya yang lebih baik lagi kedepannya. Harapannya, skripsi ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca.

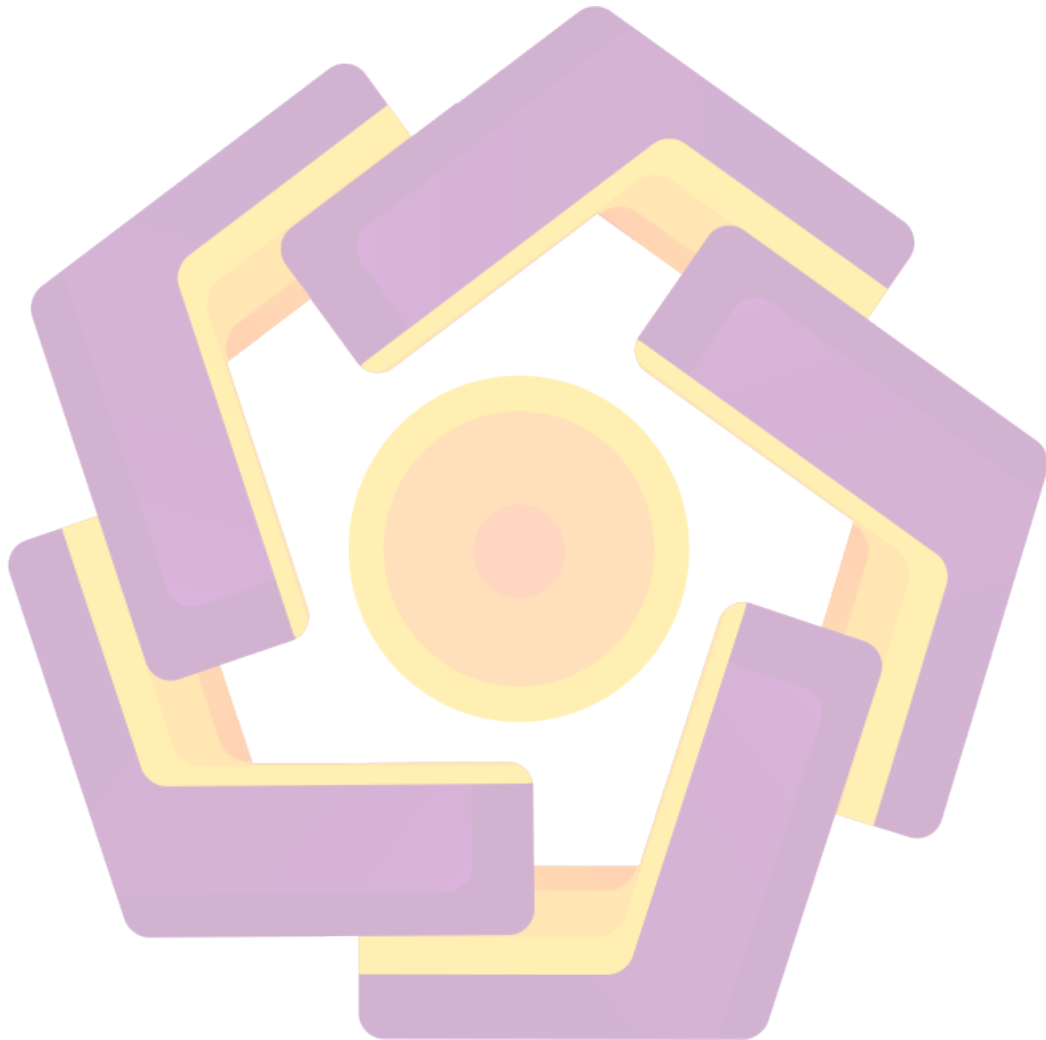
Yogyakarta, 22 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

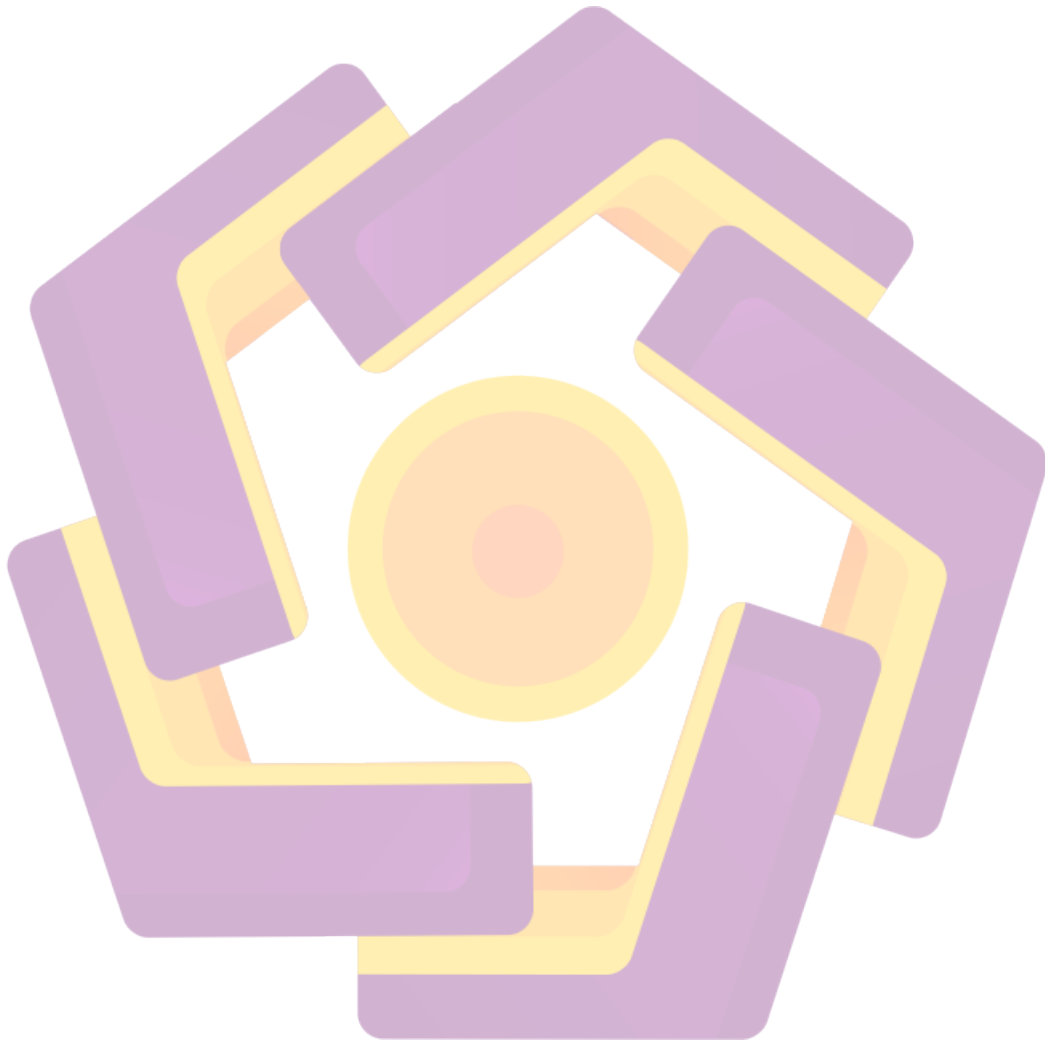
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	7
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Objek Penelitian	19
3.2 Alur Penelitian	19
3.3 Alat dan Bahan	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33

BAB V PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
REFERENSI	49



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	5
Tabel 3.1. Kontrol Pemain	28
Tabel 3.2 Clue Setiap Pertanyaan	29
Tabel 3.3 Musik dan Suara	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Perancangan Karakter	21
Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama	22
Gambar 3.3 Tampilan Menu Mapping	23
Gambar 3.4 Tampilan Validasi Menu Mapping	23
Gambar 3.5 Tampilan Mapping The Kingdom	24
Gambar 3.6 Tampilan Key Panduan Jawaban	24
Gambar 3.7 Tampilan Pertanyaan Clue Pertama	25
Gambar 3.8 Tampilan Jawaban Benar dan Clue Pertama	25
Gambar 3.9 Tampilan Menu Option	26
Gambar 3.10 Tampilan Flowchart	27
Gambar 3.11 Perancangan Tileset	31
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama Game	33
Gambar 4.2 Tampilan Menu Option	34
Gambar 4.3 Tampilan Menu Mapping The Kingdom	34
Gambar 4.4 Tampilan Menu Mapping The Laboratory	35
Gambar 4.5 Tampilan Key Panduan Jawaban	35
Gambar 4.6 Tampilan Soal Pertama	36
Gambar 4.7 Tampilan Jawaban Soal Pertama	36
Gambar 4.8 Tampilan Clue Soal Pertama	37
Gambar 4.9 Tampilan Soal Kedua	37
Gambar 4.10 Tampilan Jawaban Soal Kedua	38
Gambar 4.11 Tampilan Clue Soal Kedua	38
Gambar 4.12 Tampilan Soal Ketiga	39
Gambar 4.13 Tampilan Jawaban Soal Ketiga	39
Gambar 4.14 Tampilan Clue Soal Ketiga	40
Gambar 4.15 Tampilan Soal Keempat	40
Gambar 4.16 Tampilan Jawaban Soal Keempat	41
Gambar 4.17 Tampilan Clue Soal Keempat	41
Gambar 4.18 Tampilan Soal Kelima	42
Gambar 4.19 Tampilan Jawaban Soal Kelima	42
Gambar 4.20 Tampilan Clue Soal Kelima	43
Gambar 4.21 Tampilan Soal Keenam	43
Gambar 4.22 Tampilan Jawaban Soal Keenam	44
Gambar 4.23 Tampilan Clue Soal Keenam	44
Gambar 4.24 Tampilan Jawaban Soal Diakhir Level (Key)	45
Gambar 4.25 Tampilan Jawaban Soal Diakhir Level (Kata)	45
Gambar 4.26 Tampilan Karakter Hero	46

INTISARI

Dalam dunia hiburan, ada istilah *Game* yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya Permainan dan juga istilah *Player* yang artinya Pemain. Kata *Game* selalu merujuk ke hal-hal yang berbau teknologi atau digital, yang dimana para pemain membutuhkan *platform/device* yang sesuai untuk memainkan game tersebut, contohnya itu adalah Komputer, Smartphone dan *Game Portable*. Dunia game semakin lama semakin maju, semakin canggih, semakin bagus, dan semakin besar juga kebutuhan dari bentuk biaya dan *system requirement* untuk menjalankan game tersebut, baik sebagai Pembuat atau pun sebagai Pemain. Sehingga terutama para Pemain harus mengeluarkan biaya lebih untuk memainkan game-game bagus di zaman sekarang ini.

Game memiliki banyak *Genre* seperti *Action*, *Shooter*, *Horror*, *Puzzle*, *Simulator*, dan lain sebagainya. Dari semua genre tersebut, hal yang tidak terlalu memakan sistem kebutuhan yang tinggi adalah genre puzzle. Banyak game genre puzzle yang *graphic* nya simple atau bentuk nya kartun/2D, namun ada juga game genre puzzle dalam bentuk 3D. Umumnya para pecinta game genre puzzle, mereka tidak terlalu mementingkan *graphic* dikarenakan mereka hanya ingin menyelesaikan puzzle yang ada, tidak peduli bagaimana bentuk puzzle nya. Mungkin masa yang akan datang, semua game akan berbentuk 3D semua atau bahkan lebih, namun teka-teki tetaplah teka-teki tidak peduli bentuk nya menjadi apa.

Platform untuk membuat game atau disebut *Engine* itu banyak jenis nya, salah satu *Engine* yang mudah dan enteng untuk digunakan yaitu RPG Maker MV. RPG Maker MV tidak hanya ramah untuk si pembuat namun juga ramah untuk pemain, karena hasil jadi game yang dibuat di RPG Maker MV juga membutuhkan Sistem Requirement yang rendah.

Kata kunci: *Game, Puzzle, RPG Maker MV*

ABSTRACT

In the world of entertainment, there is a term Game which comes from English, which means Game and also the term Player which means Player. The word game always refers to things that are technological or digital, in which players need an appropriate platform/device to play the game, for example, computers, smartphones and portable games. The world of games is getting more and more advanced, more sophisticated, better, and the greater the need in terms of costs and system requirements to run the game, both as a Developer and as a Player. So that especially the players have to pay more to play good games in this day and age.

Games have many genres such as Action, Shooter, Horror, Puzzle, Simulator, and so on. Of all these genres, the thing that doesn't really consume a high system requirement is the puzzle genre. Many puzzle genre games have simple graphics or cartoon/2D shapes, but there are also puzzle genre games in 3D. In general, puzzle game lovers don't really care about graphics because they just want to solve existing puzzles, no matter what the puzzle looks like. Maybe in the future, all games will be all 3D or even more, but puzzles are still puzzles no matter what form they take.

There are many types of platforms for making games, known as Engines. One of the engines that is easy and light to use is RPG Maker MV. RPG Maker MV is not only friendly for creators but also friendly for players, because the resulting game made in RPG Maker MV also requires a low System Requirement.

Keyword: *Game, Puzzle, RPG Maker MV*