

**MEMBUAT GAME KUROHAN : PHANTASY WORLD MENGGUNAKAN
PROGRAM RPG MAKER 2003**

SKRIPSI



disusun oleh

Try Yugo Wijatmoko

07.12.2361

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**MEMBUAT GAME KUROHAN : PHANTASY WORLD MENGGUNAKAN
PROGRAM RPG MAKER 2003**

Skripsi

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



disusun oleh

Try Yugo Wijatmoko

07.12.2361

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Membuat Game Kurohan : Phantasy World
Menggunakan Program Rpg Maker 2003**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Try Yugo Wijatmoko

07.12.2361

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Februari 2011

Dosen Pembimbing,


Hamif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Membuat Game Kurohan : Phantasy World

Menggunakan Program Rpg Maker 2003

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Try Yugo Wijatmoko

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Oktober 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035



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



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 November 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, 2 November 2011

Try Yugo Wijatmoko

07.12.2361

MOTTO

❖ Kerjakan sesuatu yang lebih mudah dahulu baru kemudian menyelesaikan hal yang paling sulit

❖ Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah.
(Kahlil Gibran)

❖ Kekasih yang setia adalah kekaasih yang selalu menutup pintu buat cintanya orang lain

❖ Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus-putus-nya dipukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menenteramkan amarah ombak dan gelombang itu.
(Marcus Aurelius)

❖ Jangan pernah kembali menghadap kebelakang jika itu hanya akan memperlambat kehidupan mendatang

...Try Yugo Wijatmoko...

HALAMAN PERSEMBAHAN

Thanks to :

- ❖ Allah SWT, karena telah memberikan nikmat yang luar biasa kepada saya dan semuanya.
- ❖ Keluarga saya, Ayah, Ibu, Abang, Adik, Mbah Sarmuji dan semua saudara yang telah mendukung pembuatan skripsi ini.
- ❖ Ane Dwi Agustiani, karena telah memberikan semangat dan dukungan morilnya.
- ❖ Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
- ❖ Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. , terima kasih atas bimbingannya.
- ❖ Teman-teman seperjuangan dan sepenanggungan.

Try Yugo Wijatmoko

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum. Wr. Wb

Puji syukur selalu penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan suatu apapun.

Tujuan dalam pembuatan laporan skripsi ini tidak lain untuk memenuhi persyaratan kelulusan guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata-1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

Menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan masih belum mencapai kesempurnaan dalam pembuatan laporan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan penyusun, sehingga bermanfaat bagi penyusun sendiri, dan bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Penyusun memohon maaf, apabila dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak kesalahan atau hal yang kurang berkenan. Hanya dengan berdoa kepada Allah SWT dan berusaha, penyusun berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum. Wr. Wb

Yogyakarta, 2 November 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

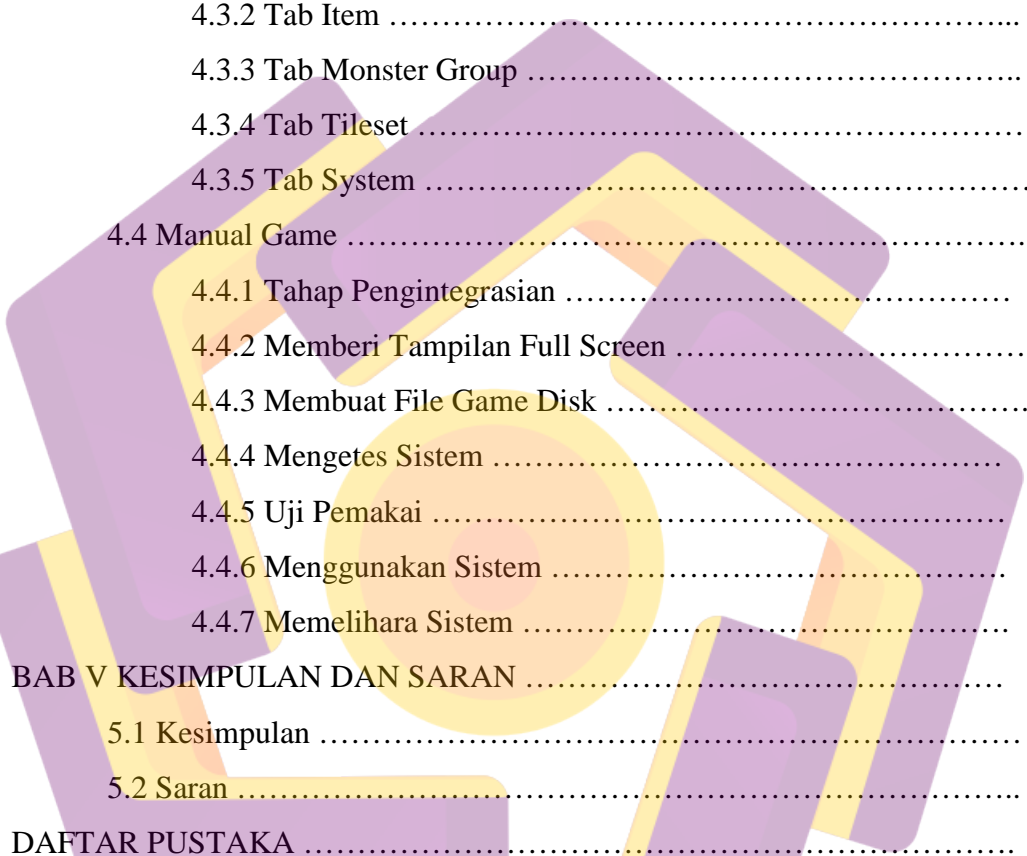
Judul	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Pernyataan Keaslian.....	v
Motto	vi
Halaman Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1. Metode Pengumpulan Data	4
2. Metode Pengembangan Sistem	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
1.7 Rencana Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Game	8
2.2 Genre Game	11
1. Adventure	11
2. Fighting	12
3. Racing	13

4. Shooting	13
5. Simulation	14
6. Sport	15
7. Strategy	15
8. RPG (Role Playing Game)	16
a. Atribut Karakter	17
a.1 Health Point (HP)	17
b.1 Strength (STR)	17
c.1 Vitality (VIT)	18
d.1 Agility (AGI)	18
e.1 Intelligence (INT)	19
f.1 Luck (LUK)	19
b. Elemen Game	20
b.1 Jalan Cerita (Story Line)	20
b.2 Karakter (Character Development)	21
b.2.1 Karakter Utama (Hero)	21
b.2.2 Karakter Pendamping	22
b.2.3 Karakter Pembantu	23
b.2.4 Musuh Utama	24
b.2.5 Non-Playable Character (NPC)	26
c. Sistem Pertarungan (Battle System)	27
c.1 Wait and See Battle	27
c.1.1 Normal Strike	28
c.1.2 First Strike	29
c.1.3 Ambushed	29
c.2 Active Time Battle	29
c.3 Real Time Battle	30
d. Sistem Menu	30
e. Efek Status	31
e.1 Might	32

e.2 Haste	32
e.3 Reflect	32
e.4 Protect	32
e.5 Poison	33
e.6 Silence	33
e.7 Confuse	33
e.8 Petrify	34
e.9 Stun	34
e.10 Stone	34
e.11 Zombie	34
e.12 Death Sentence	35
e.13 Darkness	35
e.14 Sleep	35
e.15 Death	36
e.16 Slow	36
2.3 Langkah-Langkah Pembuatan Game	36
1. Menentukan Peran-Peran yang Terlibat	37
1.1 Designer	37
1.2 Programmer	37
1.3 Artist (Character)	38
1.4 Sound/Audio Engineer	38
1.5 Producer	39
2. Melaksanakan Proses Pembuatan	39
2.1 Perancangan	39
2.2 Menjelang Penyelesaian	40
2.3 Uji Coba	41
2.4 Penyelesaian	41
2.5 Maintenance	42
2.6 Awal Produksi	42
2.7 Produksi	43

2.4 Pengenalan RPG Maker 2003	44
1. Instalasi RPG Maker 2003	45
2. Antarmuka RPG Maker 2003	46
2.1 Standar Toolbar	48
2.1 New Project	48
2.2 Open Project	48
2.3 Create Game Disk	48
2.4 Save Change	48
2.5 Revert to State	49
2.6 Lower Tile Layer	49
2.7 Upper Tile Layer	49
2.8 Event Layer	49
2.9 1/1 View Ratio	49
2.10 1/2 View Ratio	49
2.11 1/4 View Ratio	50
2.12 1/8 View Ratio	50
2.13 Open Database	50
2.14 Import/Export	50
2.15 Listen Music	50
2.16 Event Search	50
2.17 Test Game	50
2.18 Full Screen	51
2.19 Title	51
2.20 Help	51
2.2 Map Toolbar	51
2.2.1 Undo	52
2.2.2 Map Element	52
2.2.3 Zoom	52
2.2.4 Freehand	52
2.2.5 Rectanguler Pattern	52

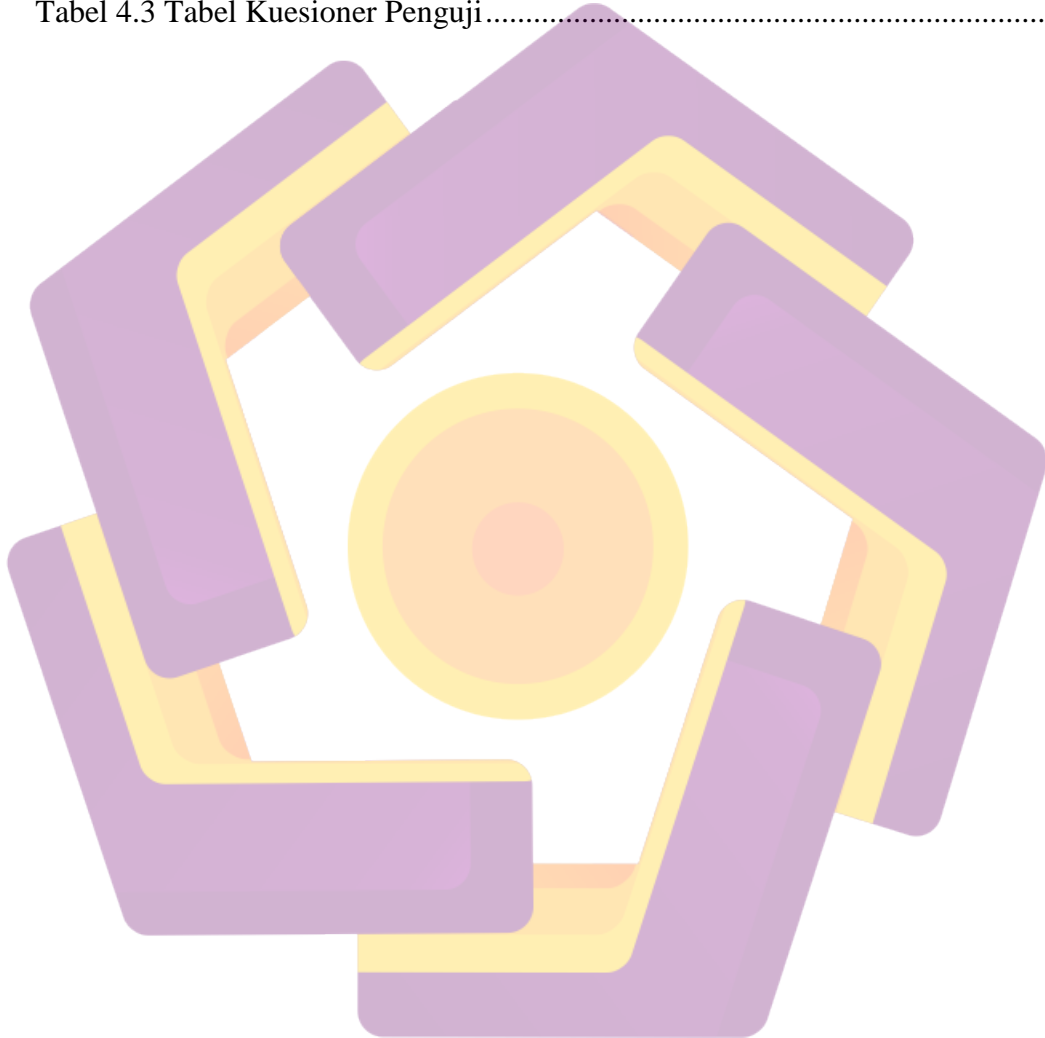
2.2.6 Elliptical Pattern	52
2.2.7 Flood Element	52
2.3 Map Editor	53
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	54
3.1 Analisis Sistem	54
3.2 Hasil Analisis (Analysis)	55
3.2.1 Analisis Kebutuhan Input	55
3.2.2 Analisis Kebutuhan Proses	56
3.2.3 Analisis Kebutuhan Output	56
3.2.4 Analisis Kebutuhan Interface	57
3.2.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	58
3.2.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	58
3.3 Perancangan Perangkat Lunak (Design)	59
3.3.1 Diagram HIPO	59
3.3.2 Hasil Perancangan	59
3.4 Storyboard	61
1. Ksatria Kerajaan Menghadap Raja	61
2. Grantwood Barat	61
3. Kota Meredian	62
4. Kastil Everald	62
5. Kota Heckingheat	63
6. The Abyss of Dan	63
7. Plarder Keep	64
8. The Crypt of Grim Age	64
9. The Dread Hall of Doom	65
10. The Shrine of Aragorn	65
11. Labyrinth Dead Emperor	66
12. Ending Everald Castle	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Implementasi	67



4.1.1 Pengertian Implementasi	67
4.2 Pembahasan Interface	67
4.2.1 Tahapan Pembuatan Interface	67
4.3 Pembahasan Database	73
4.3.1 Tab Hero	73
4.3.2 Tab Item	74
4.3.3 Tab Monster Group	75
4.3.4 Tab Tileset	76
4.3.5 Tab System	77
4.4 Manual Game	78
4.4.1 Tahap Pengintegrasian	82
4.4.2 Memberi Tampilan Full Screen	82
4.4.3 Membuat File Game Disk	82
4.4.4 Mengetes Sistem	83
4.4.5 Uji Pemakai	84
4.4.6 Menggunakan Sistem	86
4.4.7 Memelihara Sistem	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	1
Tabel 4.1 Penjelasan Input Nama Karakter.....	79
Tabel 4.2 Penjelasan Sistem Menu	81
Tabel 4.3 Tabel Kuesioner Penguji.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0	Karakter utama pada beberapa game RPG.....	22
Gambar 2.1	Monster-Monster yang Menjadi Musuh Utama dalam Permainan ..	26
Gambar 2.2	Splash Screen RPG Maker 2003	47
Gambar 2.3	Tampilan awal saat melakukan project baru RPG Maker 2003	47
Gambar 2.4	Tampilan Standar Toolbar RPG Maker 2003	48
Gambar 2.5	Tampilan Map Toolbar RPG Maker 2003	51
Gambar 3.1	Metode RAD	55
Gambar 3.2	Diagram HIPO.....	60
Gambar 4.1	Membuat Sebuah Event	69
Gambar 4.2	Jendela Event.....	69
Gambar 4.3	View Ksatria Kerajaan Menghadap Raja	71
Gambar 4.4	Tab Hero.....	73
Gambar 4.5	Tab Item	74
Gambar 4.6	Tab Monster Group	75
Gambar 4.7	Tab Tileset.....	76
Gambar 4.8	Tab System.....	77
Gambar 4.9	Tampilan Awal Game	78
Gambar 4.10	Tampilan Prolog Utama	79
Gambar 4.11	Tampilan Saat Menentukan Nama Karakter	79
Gambar 4.12	Melanjutkan Game	80
Gambar 4.13	Sistem Menu.....	80

INTISARI

Seperti yang diketahui bahwa saat ini dunia semakin memperlihatkan kemajuannya dalam teknologi terutama dalam perkembangan pembuatan game. Saat pertama kali game diciptakan, ide awal yang digunakan adalah bahwa game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memberikan kesan kesenangan dan menghibur bagi para pemainnya. Namun ternyata di samping itu game juga dapat digunakan sebagai penghubung bagi pemainnya terutama bagi anak-anak untuk mempelajari apa yang terkandung dalam game tersebut. Misalnya game yang memberikan pembelajaran berhitung atau berbahasa bagi anak-anak yang akan masuk sekolah. Sehingga hanya dengan memainkannya dan berinteraksi langsung dengan permainan tadi, si anak akan mengerti bagaimana menyusun huruf atau angka sehingga dapat menjadi suatu kompleksitas dari suatu kata untuk mengenal dunia sekitarnya. Jadi dengan hadirnya game, orang yang tidak mengerti dengan game terutama orang tua tidak hanya memberikan pandangan negatif bahwa game merupakan alat permainan yang membuat seseorang atau anaknya menjadi bodoh dengan memainkannya hingga lupa waktu untuk belajar. Melainkan game dapat memberikan ilmu atau pembelajaran dengan bahasanya yang sedikit berbeda dan juga memberikan kesan menghibur. Namun bukan berarti harus memainkannya terus-menerus sampai lupa waktu.

Game seperti halnya sebuah musik juga memiliki jenisnya (genre) antara lain yaitu RPG (Role Playing Game), RTS (Real Time Strategy), Adventure, Simulator, Sport, Action, FPS (First Person Shooting), dll. Selain itu semua jenis game ini juga dapat dimainkan dengan berbagai macam platform misalnya PC, PSX, PS2, XBOX, Wii, PSP dll. Dan dalam pembahasan ini saya akan membuat game yang bergenre RPG.

RPG (Role Playing Game) seperti namanya adalah sebuah game yang memiliki alur cerita dimana user menjadi orang yang memiliki peran penting atau pemain utama di dalamnya. Apa yang harus dilakukan di sebuah dunia, atau peran apa yang akan dimainkan dan bagaimana cara bertindak maupun mengambil keputusan apa yang baik menurut user. Dan semua itu nantinya akan sangat berpengaruh dalam jalan cerita gamenya sendiri.

Kata Kunci : Game, Platform, Genre

ABSTRACT

As we know that the world is increasingly showing its progress in technology, especially in the development of game development. The first time the game was created, the initial idea used is that the game is the activity undertaken to give the impression of fun and entertaining for the players. But apparently in addition games can also be used as a hub for players, especially for children to learn what is contained in the game. For example games that provide math or language learning for children who will enter school. So just by playing and interacting directly with the game before, the child will understand how to compose letters or numbers that can be a complexity of a word to know the world around him. So with the presence of gaming, people who do not understand the game, especially the elderly not only give a negative view that the game is a game tool that makes a person or their children to be stupid to play it to forget the time to learn. But the game can provide a science or learning with a slightly different language and also gives the impression of comfort. But that does not mean having to play it.

Games as well as a music also has a type (genre), among others, RPG (Role Playing Games), RTS (Real Time Strategy), Adventure, Simulator, Sport, Action, FPS (First Person Shooting), etc.. Besides all kinds of games can also be played with a variety of platforms such as PC, PSX, PS2, XBOX, Wii, PSP etc.

RPG (Role Playing Game) such as the name suggests is a game that has a storyline in which we become people who have an important role or a major player in it. What should we do in a world, or what role will we play and how to act and make decisions according to what is good we are. And all it will be very influential in the plot of the game itself.

Keyword : Game, Platform, Genre