

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME RPG “THE STORY OF WILWOX”  
DENGAN MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Kevin Surya Lasito**

**16.12.9323**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME RPG “THE STORY OF WILWOX”  
DENGAN MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



**disusun oleh**

**Kevin Surya Lasito**

**16.12.9323**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME RPG “THE STORY OF WILWOX” DENGAN MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kevin Surya lasito**

**16.12.9323**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 27 Januari 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Donni Prabowo, M.Kom**

**NIK. 190302253**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME RPG “THE STORY OF WILWOX” DENGAN MENGGUNAKAN RPG MAKER VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kevin Surya Lasito**

**16.12.9323**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Februari 2021

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Afrig Aminuddin, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302351

Joko Dwi Susanto, M.Kom

NIK. 190302181

Donni Prabowo, M.Kom

NIK. 190302253

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 19 Februari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Krisnawati, S.Si, M.T.

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu institusi perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dibuat 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.

Temanggung, 24 Februari 2021



Kevin Surya Iasito

NIM 16.12.9323

## MOTTO

”Change is inevitable, for the good or bad, time has an answer” - Miralce

” To be succesfull a player must have an easy going character” - Kaka

” The biggest challenge is definitely my queue time” – Notail

”The biggest risk is not taking any risk” – Evos Esport

Karena sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. (Q.S Al-Insyirah: 5-6)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kami ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat, serta bimbingan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada semua pihak yang membantu dan yang telah terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Persembahan peneliti berikan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia serta kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang telah membimbing, mendoakan, dan memberi semangat sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Donni Prabowo, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan agar penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
4. Teman – teman Kasat bois crew yang telah memberikan motivasi dan semangat saat saya mengerjakan skripsi ini
5. Teman – teman SI-06 yang masih berjuang bersama dan saling mendukung.
6. Kepada semua teman dan kerabat yang telah menjadi partisipan survey dan menjadi tester pada penelitian saya, terima kasih atas saran, partisipasi dan bantuan yang telah diberikan.
7. Teman – teman 3 musketir yaitu Naufal Mukti Amara, Rendi Prabowo dan Asta Binatara yang telah memberikan semangat dan motivasi saat sedang pendadaran.
8. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisis dan Pembuatan Game RPG The Story Of Wilwox dengan Menggunakan RPG Maker VX”, sebagai persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) jurusan Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Selama proses menyusun laporan ini, penulis telah banyak mendapatkan bimbingan maupun bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Donni Prabowo, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan agar penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
4. Bapak joko Dwi Susanto, M.Kom dan Bapak Afrig Aminuddin, S.Kom., M.Eng selaku dosen penguji.
5. Seluruh dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing selama proses perkuliahan.
6. Orang tua serta adik yang telah sabar mendoakan dan membimbing sampai skripsi ini selesai.
7. Sahabat - sahabat saya Hanif Pramurosa, Radian Aji ,Rafie Purba Pamungkas, Agung Supriyanto dan Rendi Prabowo yang telah membantu memberikan tempat singgah saat saya tidak ada tujuan tidur di Jogja.
8. Teman – teman saya Ayu Dwi Larasati, Ikhwan Zaky , Arimbi silvia yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.



9. Sahabat dan teman-teman Kasat Bois Crew yang telah bersedia menemani dan menghibur selama pembuatan skripsi ini sampai selesai.
10. Responden yang mau mencoba dan memberi nilai terhadap game saya.
11. Semua pihak yang ikut membantu tetapi tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi materi maupun penyajian tulisan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna menyempurnakan penulisan ini. Dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Temanggung, 24 februari 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

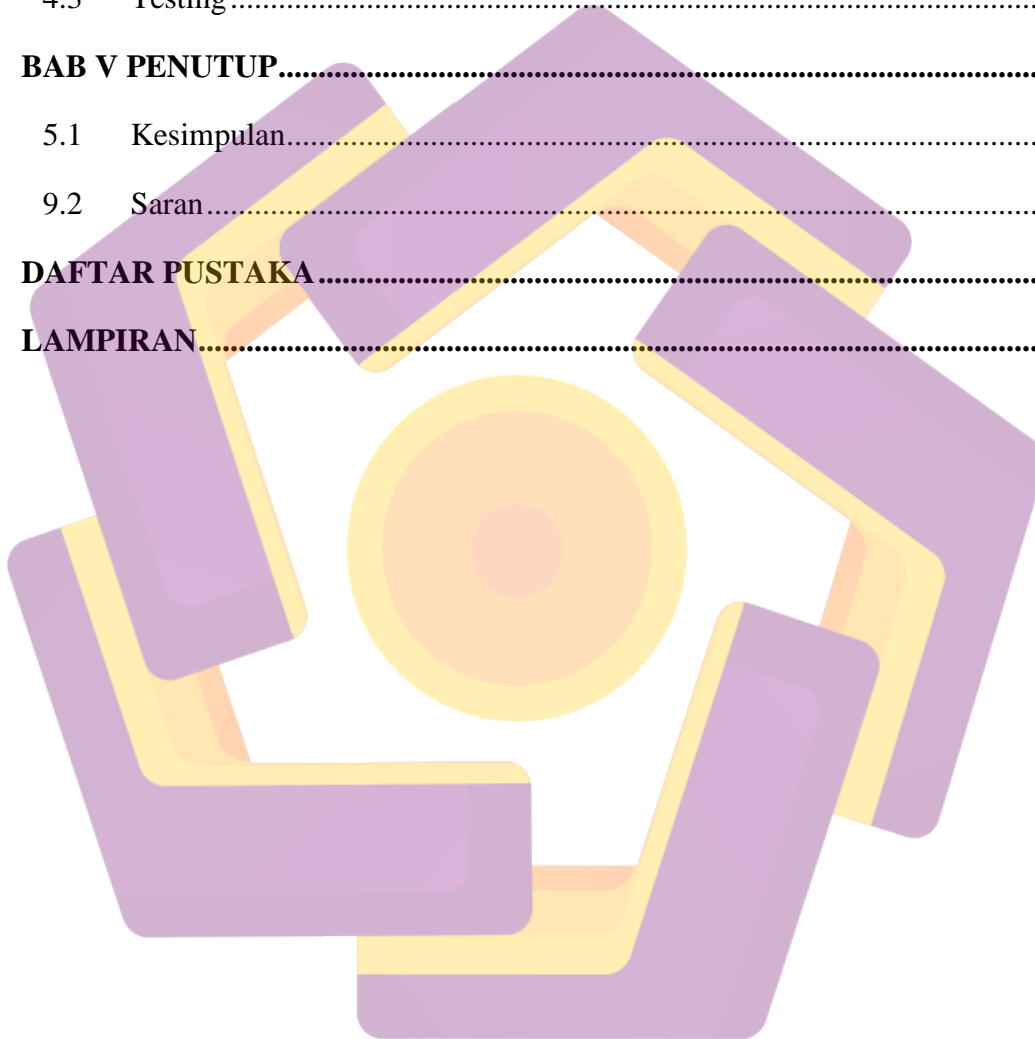
<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Studi Literatur .....	4
1.6.2 Analisis Kebutuhan.....	4
1.6.3 Desain sistem .....	5

1.6.4	Pemograman sistem .....	5
1.6.5	Testing.....	5
1.6.6	Implementasi.....	5
1.6.7	Evaluasi.....	5
1.6.8	Laporan .....	6
1.7	Sistematika Penulis .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>8</b>
2.1	Tinjaun Pustaka .....	8
2.2	Pembahasan Game .....	10
2.2.1	Pengertian game .....	10
2.2.2	Sejarah Game .....	11
2.2.3	Jenis Game .....	15
2.2.4	Elemen Game.....	16
2.2.5	Game Rating .....	19
2.3	Game Sebagai Media Pembelajaran.....	21
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	21
2.4.1	RPG Maker VX.....	21
2.4.2	Corel draw.....	22
2.4.3	Photoshop.....	22
2.5	Pengertian RPG ( <i>Role Player Game</i> ).....	23
2.6	Tahapan Pembuatan game.....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANAN.....</b>		<b>29</b>
3.1	Analisis Sistem.....	29

3.1.1	Analisis SWOT .....	30
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	31
3.1.2.1	Kebutuhan Sistem Fungsional .....	31
3.1.2.2	Kebutuhan Sistem Non- Fungsional .....	32
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem .....	35
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	35
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Operasional .....	35
3.1.3.3	Analisis Kelayakan Hukum .....	36
3.1.4	Perancangan Game.....	36
3.2.1	Prototype .....	36
3.2.1.1	Latar belakang.....	37
3.2.1.2	Cerita Utama .....	37
3.2.1.3	Spesifikasi Karakter .....	37
3.2.1.4	Tipe dan genre.....	38
3.2.1.5	<i>Platform</i> .....	38
3.2.1.6	Dimensi .....	38
3.2.1.7	<i>Target audience</i> .....	38
3.2.2	<i>Pre -Production</i> .....	38
3.2.2.1	<i>Rule game / Aturan permainan</i> .....	38
3.2.2.2	<i>Game Overview</i> .....	39
3.2.2.3	<i>Gameplay</i> .....	40
3.2.2.4	<i>Mechanics</i> .....	42
3.2.2.5	<i>Interface</i> .....	43

3.2.2.6	BGM dan Sound Effect.....	49
3.2.2.7	Game Art.....	49
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>62</b>
4.1	Production .....	62
4.1.1	Pembuatan Aset Background.....	63
4.1.2	Pembuatan Aset Karakter.....	65
4.1.2.1	Desain Karakter.....	66
4.1.3	Pembuatan Aset <i>Items, Equipments, dan Skills</i> .....	78
4.1.3.1	<i>Items</i> .....	78
4.1.3.2	<i>Equipments</i> .....	80
4.1.3.3	<i>Skills</i> .....	82
4.1.4	Pembuatan Aset Suara .....	84
4.1.5	Make Axe.....	85
4.2	Tampilan game .....	86
4.2.1	Tampilan utama .....	86
4.2.2	Prolog dan Intro .....	86
4.2.3	Amanda diculik.....	87
4.2.4	NPC Paman Jolez.....	88
4.2.5	Mendapatkan Gulungan Pancasila.....	89
4.2.6	Mengalahkan Yorume dan Membawa Amanda Pulang .....	90
4.2.7	NPC Kakek Yanto.....	91
4.2.8	Membawa Tabib Pulang .....	92
4.2.9	Bertemu Raja .....	93

4.2.10	Lava Dangeon .....	94
4.2.11	Mengalahkan Garuda .....	95
4.2.12	Tampilan Outro .....	96
4.3	Testing .....	97
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>103</b>
5.1	Kesimpulan.....	103
9.2	Saran.....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>106</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>108</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel perbandingan.....	9
Tabel 3. 1 Storyboard.....	45
Tabel 3. 2 Audio assets .....	49
Tabel 3. 3 karakter .....	50
Tabel 3. 4 Musuh .....	51
Tabel 3. 5 Maps.....	58
Tabel 4. 1 Background battle .....	65
Tabel 4. 2 Karakter utama.....	67
Tabel 4. 3 Karakter pendukung.....	67
Tabel 4. 4 Karakter penjahat.....	69
Tabel 4. 5 Sprite dan gambar karakter utama .....	73
Tabel 4. 6 Sprite dan gambar karakter pendukung .....	74
Tabel 4. 7 Sprite dan gambar karakter pejahat.....	75
Tabel 4. 8 Items.....	79
Tabel 4. 9 Equipments .....	81
Tabel 4. 10 Skills .....	83
Tabel 4. 11 Hasil kuisisioner black box testing untuk tampilan awal .....	98
Tabel 4. 12 Hasil kuisisioner black box tessting untuk keseluruhan.....	98
Tabel 4. 13 Hasil kuisisioner .....	100
Tabel 4. 14 kuisisioner pendapat .....	101

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Game development life cycle (GDLC) .....	26
Gambar 3. 1 Gameplay Flow .....	42
Gambar 3. 2 Struktur game .....	44
Gambar 4. 1 Windows yang muncul saat memilih new project .....	62
Gambar 4. 2 Menu import .....	63
Gambar 4. 3 Desain menu utama menggunakan corel x7 .....	63
Gambar 4. 4 Pemilihan gambar prolog .....	64
Gambar 4. 5 Gambar database items .....	79
Gambar 4. 6 Gambar database equipments .....	81
Gambar 4. 7 Gambar database Skills .....	83
Gambar 4. 8 Import data suara .....	85
Gambar 4. 9 Compress game data .....	85
Gambar 4. 10 Tampilan menu utama .....	86
Gambar 4. 11 Tampilan prolog .....	87
Gambar 4. 12 Tampilan intro .....	87
Gambar 4. 13 Tampilan amanda diculik .....	88
Gambar 4. 14 Tampilan dialog paman jolez .....	89
Gambar 4. 15 Tampilan mendapatkan gulungan pancasila .....	90
Gambar 4. 16 Tampilan menyelamatkan amanda .....	91
Gambar 4. 17 Tampilan dialog kakek Yanto .....	92
Gambar 4. 18 Tampilan wilwox mendapatkan gold .....	93
Gambar 4. 19 Tampilan istana raja .....	94
Gambar 4. 20 Tampilan lava dangeon .....	95
Gambar 4. 21 Tampilan battle dengan garuda .....	96
Gambar 4. 22 Tampilan outro .....	97



## INTISARI

Pada masa sekarang banyak masyarakat menganggap *game* hanya berdampak negatif bagi kalangan pemainya mulai dari membuang waktu, mengakibatkan efek negatif bagi tubuh karena bermain *game* terlalu sering, membuang – buang uang dan lain sebagainya. Hal tersebut mengakibatkan *game* kurang diminati oleh sebagian kalangan masyarakat.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencoba membangun aplikasi game edukasi yang diminati oleh semua kalangan. Untuk mempermudah perancangan dan pembuatan peneliti menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) yaitu metode dalam pengembangan game.

Dari latar belakang tersebut dapat diambil sebuah penelitian berjudul “ Analisis dan pembuatan game “The Story Of Wilwox” menggunakan RPG maker VX ”. Dengan memberi pesan moral dan sejarah indoensia. Diharapkan dapat menjadi game yang diminati oleh semua kalangan masyarakat.

**Kata kunci** : Game Edukasi, RPG, RPG Maker, Pembuatan.

## ABSTRACT

*At present, many people think that games only have a negative impact on the users, starting from wasting time, causing negative effects on the body due to playing games too often, wasting money and so on. This resulted in games being less attractive to some people.*

*In this thesis, the researcher tries to analyze the main issues that exist, and tries to build educational game applications that are of interest to all circles. To facilitate the design and manufacture of researchers using the GDLC (Game Development Life Cycle) method, which is a method in game development.*

*From this background can be taken a research with the title "The analysis and creation of the game" The Story Of Wilwox "using the RPG maker VX". By giving moral messages and history of Indonesia. It is hoped that it can become a game that is in demand by all people.*

**Keyword :** *Education game, RPG , RPG Maker VX, Making Process*

