

**PEMBUATAN GAME RPG “ADVENTURE IN SEARCH OF SAMBEL  
TUMPANG “ MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
Bayu Algo Putro  
10.12.4773**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN GAME RPG  
“ADVENTURE IN SEARCH OF SAMBEL TUMPANG “  
MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Progam Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Bayu Algo Putro**

**10.12.4773**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN GAME RPG "ADVANTURE IN SEARCH OF SAMBEL TUMPANG" MENGUNAKAN RPG MAKER VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Algo Putro**

**10.12.4773**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

# PENGESAHAN

## PEMBUATAN GAME RPG "ADVENTURE IN SEARCH OF SAMBEL TUMPANG" MENGUNAKAN RPG MAKER VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Algo Putro**

**10.12.4773**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2018

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038



Ali Mustopa, M.Kom.  
NIK. 190302192



Hartatik, ST, M.Cs.  
NIK. 190302232



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 14 Februari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038

## 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 01 februari 2018



## **MOTO**

1. Orang berhasil bukanlah orang yang tidak pernah jatuh ,tapi orang yang sanggup bangun setelah jatuh
2. Dalam menggapai keberhasilan ,hasrat untuk berhasil haruslah teramat besar dari pada ketakutan terhadap kegagalan



## PERSEMBAHAN

Hasil karya ini dipersembahkan untuk :

1. Puji syukur kepada Tuhan YME atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untuk ku dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang membiayai pendidikan dari kecil sampai besar, yaang memberikan perhatian, nasihat, dan bimbingan
3. Dan Juga ucapan terimakasih kepada Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Teruntuk teman-teman yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah, terimakasih banyak. "Tiada hari yang indah tanpa kalian semua"

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan Hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul PEMBUATAN GAME RPG “ADVENTURE IN SEARCH OF SAMBEL TUMPANG” MENGGUNAKAN RPG MAKER VX. Laporan ini disusun guna menyelesaikan program studi Starta 1 pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Penulis ini menyadari bahwa karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, sarana dan motivasi dari beberapa pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menimba ilmu di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.kom. selaku dosen pembimbing yang berkenan membanti pengarahan pembimbingan dan memberikan solusi yang tepat disetiap permasalahan dalam penyusunan skripsi hingga akhir.
3. Kepada bapak dan ibu dosen jurusan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama proses belajar berlangsung.
4. Orang tua atas segala doa, dukungan perhatian dan kasih sayang.



5. Akhirnya penulis berharap semoga keikhlasan dan amal ibadahnya di berikan imbalan dari Allah SWT. Serta sekripsi dapat bermanfaat bagi orang lain yang peduli dengan pendidikan. Amin

Yogyakarta, 1 Februari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

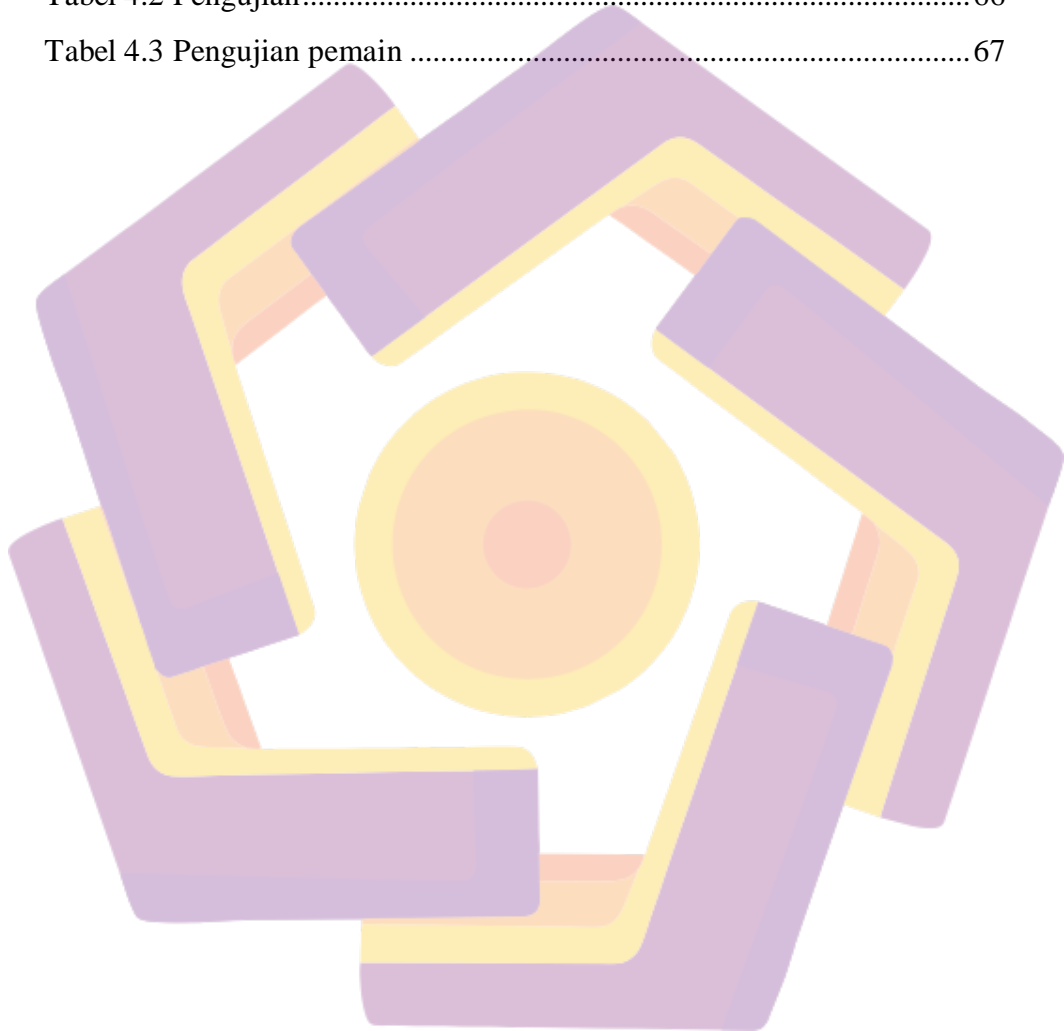
SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
<b>BAB IPENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumus Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori .....	7
2.2.1 Defenisi Game .....	7
2.2.2 Sejarah Pengembangan Game .....	8
2.3 Jenis-jenis Game .....	9

2.4 Elemen Pokok Game .....	12
2.5 Tahap Pembuatan Game.....	17
2.5.1 Genre Game.....	17
2.5.2 Tool.....	18
2.5.3 Gameplay.....	18
2.5.4 Grafis .....	18
2.5.5 Suara .....	19
2.5.6 Timeline.....	19
2.5.7 Pembuatan .....	19
2.5.8 Publishing.....	19
2.6 Pengenalan RPG Maker Vx Ace.....	19
2.6.1 Standart Toolbar.....	20
2.6.2 Map Toolbar.....	25
2.6.3 Map Editor.....	25
<b>BAB III PERANCANGAN GAME.....</b>	<b>27</b>
3.1 Gambaran Umum.....	27
3.1.1 Ide Cerita .....	27
3.1.2 Genre Game.....	27
3.1.3 Menentukan Tool.....	28
3.1.4 Game Play .....	28
3.1.5 Grafis .....	28
3.1.6 Suara .....	28
3.1.7 Timeline.....	29
3.1.8 Pembuatan .....	29
3.1.9 Publishing.....	29
3.2 Rincian Cerita.....	29
3.2.1 Alur Cerita Game.....	30
3.3 Desain Karakter.....	32
3.4 Desain Item.....	38
3.5 Tampilan Menu .....	41
3.6 Desain Latar Belakang.....	41

3.7 Kontrol Karakter .....	45
3.8 Analisis Kebutuhan .....	46
3.8.1 Kebutuhan Fungsional .....	46
3.8.2 Kebutuhan Non fungsional.....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASA .....</b>	<b>48</b>
4.1 Implementasi.....	48
4.2 Pembuatan Naskah Cerita .....	48
4.3 Pembahasan Game .....	48
4.3.1 Membuat Map .....	49
4.3.2Tampilan Game .....	50
4.4 Make Exe Game .....	65
4.5 Menginstal Game .....	65
4.6 Uji Coba Pemakaian .....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
5.1 Kesimpulan .....	69
5.2 Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Item .....	38
Tabel 3.2 Desain Latar Belakang .....	42
Tabel 4.1 Tampilan Intro Awal Permainan .....	51
Tabel 4.2 Pengujian.....	66
Tabel 4.3 Pengujian pemain .....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Standart Toolbar .....	20
Gambar 2.2 Tampilan New Project.....	22
Gambar 2.3 Tile Map .....	22
Gambar 2.4 Browser Map.....	23
Gambar 2.5 Tampilan Window Database RPG Maker Vx.....	23
Gambar 2.6 Tampilan Resource Manager .....	24
Gambar 2.7 Tampilan Windows Script Editor.....	24
Gambar 2.8 Tampilan Windows Sound Test .....	25
Gambar 2.9 Map Editor .....	26
Gambar 3.1 Desain Karakter Eric .....	33
Gambar 3.1.1 Desain Karakter Kakek .....	34
Gambar 3.1.2 Desain Karakter Bibi.....	35
Gambar 3.1.3 Desain Karakter Sasa .....	36
Gambar 3.1.4 Desain Karakter Penjual Sayur.....	37
Gambar 3.1.5 Desain Karakter Penjual Tahu .....	38
Gambar 3.2 Tampilan Item saat Play Game .....	40
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama.....	41
Gambar 4.1 Tampilan Window New Project .....	48
Gambar 4.2 Membuat Project Game.....	49
Gambar 4.3 Membuat Map Baru.....	49
Gambar 4.3.1 Mendesain Map Baru .....	50
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama .....	50
Gambar 4.5 Event Intro 1 .....	52
Gambar 4.6 Event Intro 2 .....	53
Gambar 4.7 Percakapan dengan Kakek .....	53
Gambar 4.7.1 Script Event Percakapan dengan Kakek .....	54
Gambar 4.8 Membantu Bibi mencari Sasa .....	54
Gambar 4.8.1 Script Membantu Bibi Mencari Sasa .....	55
Gambar 4.8.2 Ditemukanya Sasa .....	55

Gambar 4.8.3 Item Santan Kelapa .....	56
Gambar 4.8.4 Script Chest box Santan Kelapa .....	56
Gambar 4.9 Tempat Penjual Sayur .....	57
Gambar 4.9.1 Percakapan dengan Penjual Sayur.....	57
Gambar 4.9.2 Script Masuk ke dalam Penjual Sayur .....	58
Gambar 4.9.3 Script Percakapan dengan Penjual Sayur.....	58
Gambar 4.9.4 Tampilan Item Bawang Putih .....	59
Gambar 4.9.5 Script Event Bawang Putih .....	59
Gambar 4.9.6 Tampilan Item Bawang Merah .....	60
Gambar 4.9.7 Script Event Bawang Merah .....	60
Gambar 4.9.8 Tampilan Item Cabe Merah .....	61
Gambar 4.9.9 Script Event Cabe Merah .....	61
Gambar 4.10 Percakapan dengan Penjual Tahu .....	62
Gambar 4.10.1 Script Percakapan dengan Penjual Tahu .....	62
Gambar 4.10.2 Tampilan Item Tahu Putih .....	63
Gambar 4.10.3 Script Item Tahu Putih .....	63
Gambar 4.11 Tampilan Item Gula dan Garam .....	64
Gambar 4.11.1 Script Item Gula dan Garam .....	64
Gambar 4.12 Compress Game Data.....	65
Gambar 4.13 Output Folder Game.....	65
Gambar 4.14 Hasil Exe .....	66

## INTISARI

Dalam perkembangan game di dunia yang semakin maju. Banyak kalangan muda-mudi memanfaatkan game sebagai alternative hiburan yang mengasikan untuk individu maupun komunitas. Terutama dikalangan pelajar dan mahasiswa yang sering bermain game. Seperti game konsol, jaringan area local (LAN) dan online yang tersedia di seluruh dunia termasuk dengan Indonesia.

Oleh karena itu banyak kalangan muda-mudi tanah air Indonesia ingin menciptakan permainannya sendiri yang sesuai dengan imajinasi, kreativitas, dan inovasi yang ada dalam benak mereka. Dan juga dapat dimainkan oleh banyak orang. Untuk itu tujuannya mencoba merancang sebuah game Role Playing Game (RPG) menggunakan RPG Maker VX .software RPG Maker VX ini digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan game. Objektif utama adalah mengembangkan permainan atau game menggunakan RPG Maker VX sehingga menghasilkan game yang berbasis RPG.

Kata Kunci : game, RPG Maker VX



## **ABSTRACT**

*In the world of game development in an increasingly advanced. Many young people take advantage of the game as exciting entertainment alternative for individuals and communities. Especially among students who often play games. Such as game consoles, local area network (LAN) and available online throughout the world, including in Indonesia.*

*Therefore a lot of the young people homeland Indonesia wants to create his own game in accordance with the imagination, creativity, and innovation that are on their minds. And also can be played by many people. To that aim to try to design a game Role Playing Game (RPG) using RPG Maker VX. RPG Maker VX software is used to facilitate the making of the game. The main objective is to develop a game or games using RPG Maker VX to produce games based RPG.*

*Keywords: game, RPG Maker VX*

