

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME THE ADVENTURE OF
VETERAN SOLDIER DENGAN KONSEP SHORT STORIES**

SKRIPSI



disusun oleh

Gery Rahmad Kartiansyah

16.12.9185

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME THE ADVENTURE OF
VETERAN SOLDIER DENGAN KONSEP SHORT STORIES**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Gery Rahmad Kartiansyah

16.12.9185

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

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME THE ADVENTURE OF VETERAN SOLDIER DENGAN KONSEP SHORT STORIES

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gery Rahmad Kartiansyah

16.12.9185

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
Skripsi pada tanggal 30 November 2020

Dosen Pembimbing

Heri Sismoro.M.Kom.

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME THE ADVENTURE OF VETERAN SOLDIER DENGAN KONSEP SHORT STORIES

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gery Rahmad Kartiansyah

16.12.9185

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal
18 Desember 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

Banu Santoso, S.T, M. Eng
NIK. 190302327

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Desember 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Kami 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 kami 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 tanggungjawab saya pribadi.

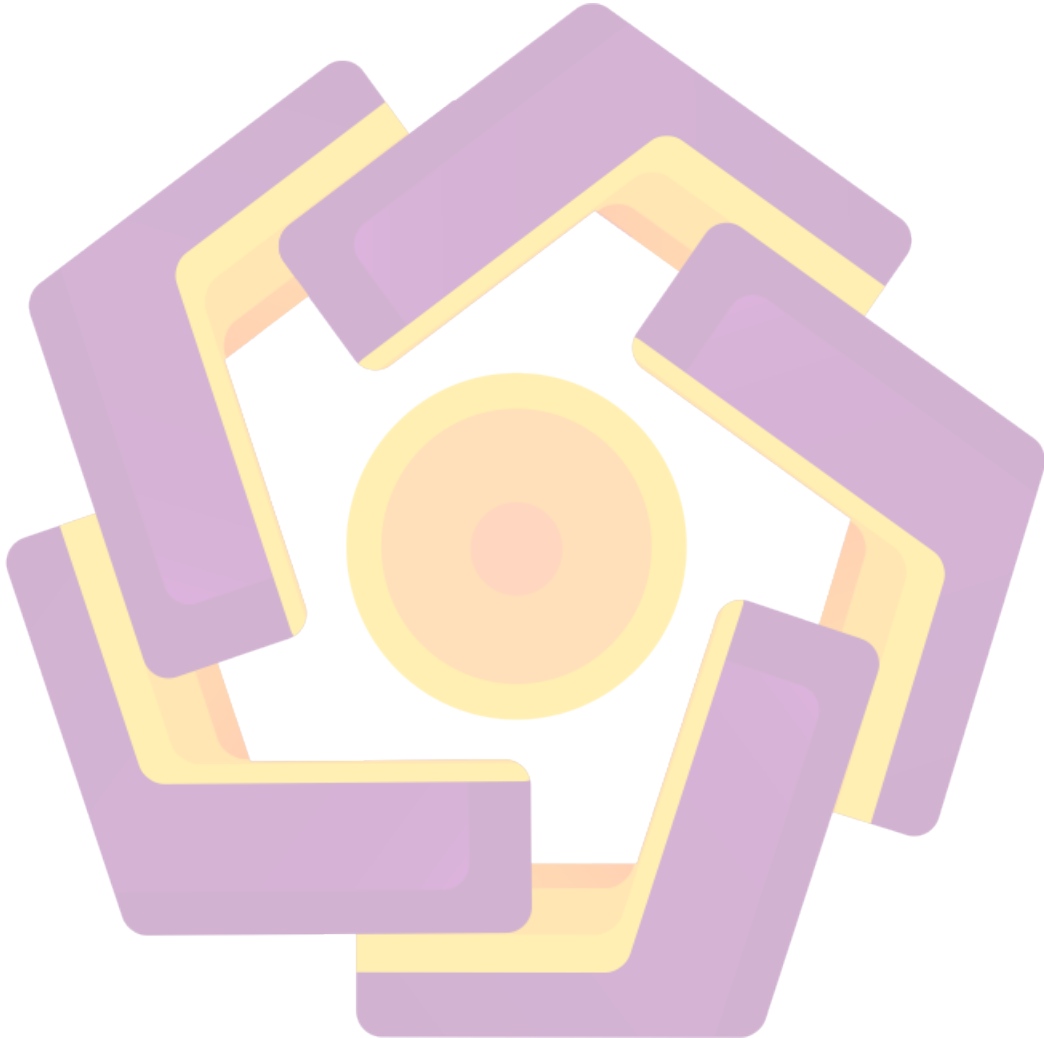
Yogyakarta, 30 November 2020



Gery Rahmad Kartiansyah
NIM. 16.12.9185

MOTTO

Melangkah meski itu sakit, karena setiap langkah mu adalah menuju hari yang cerah dan dalam perjalanan itu kau akan merasakan banyak derita tapi jangan menyerah tetap maju dan melangkah kedepan karna diujung terdapat cahaya yang kau cari.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah membantu hamba dan menyemangatkan hamba untuk menghadapi berbagai rintangan termasuk skripsi ini.
2. Orang tua dan keluarga yang mendukung, memberi semangat, dan mendoakan saya untuk menghadapi berbagai rintangan termasuk skripsi ini.
3. Terima kasih kepada dosen pengajar matkul game pak Bayu Setiaji, M.Kom yang telah membantu saya mendapatkan ide skripsi membuat game.
4. Terima kasih kepada Faturrahman Adi Negoro yaitu teman terbaik saya dari awal semester sampai sekarang yang tidak lelah menjawab pertanyaan saya dalam membuat skripsi yang baik.
5. Terima kasih kepada Anik Sri Widawati, S.Sos., M.M. selaku dosen wali yang pernah membantu urusan kampus saya pada saat saya minta.
6. Terima kasih kepada bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang memudahkan jalan saya dalam menyiapkan skripsi.
7. Terima kasih kepada teman-teman kampus baik sekelas, satu jurusan, maupun beda jurusan yang telah menemani masa-masa saya dalam menjalankan kuliah.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, rejeki dan hidayah- NYA. Sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW karna telah mengantarkan manusia kepada jalan kebenaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan Game The Adventure Of Veteran Soldier”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat-syarat dari kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta untuk mendapat gelar sarjana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari dosen pembimbing. Oleh Karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Heri Sismoro, M. Kom selaku dosen pembimbing skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap kritik dan saran dari pembaca agar kedepan bisa lebih baik lagi dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi terdapat banyak kesalahan.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta,30 November
2020 Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	2
1.6 METODE Penelitian	3
1.6.1 Metode perancangan	3
1.6.2 Metode Pengujian.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan PUSTAKA.....	6
2.2 DASAR TEORI.....	6
2.2.1 Pengertian Game	6
2.2.2 Pengertian Edukasi.....	6
2.2.3 Perkembangan Game	7

2.2.4	Genre Game	9
2.3	GAME DESIGN DOCUMENT.....	15
2.3.1	Pengertian Game Design Document	15
2.3.2	Alasan Game Design Document Digunakan.....	15
2.3.3	Elemen Game Design Document	15
2.4	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	21
2.4.1	RPG Maker.....	17
2.4.2	Adobe Photoshop	18
2.4.3	Corel Draw	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME.....		19
3.1	Analisis.....	19
3.1.1	Game Design Document	19
3.1.1.1	Overview.....	19
3.1.2	Gameplay	20
3.1.2.1	Keyword Gameplay.	20
3.1.2.2	How to Play.....	20
3.1.2.3	The World Feature	20
3.1.2.4	Features Set.....	21
3.1.2.5	Events.....	21
3.1.2.6	Character Generator.....	22
3.1.2.7	Actors.....	22
3.1.2.8	Classes.....	23
3.1.2.9	Skills.....	24
3.1.2.10	Items.....	25
3.1.2.11	Weapons.....	26
3.1.2.12	Armors.....	27
3.1.2.13	Enemies.....	28
3.1.2.14	Troops.....	29
3.1.2.15	States.....	30
3.1.2.16	Animations	31
3.1.2.17	Tiletsets.....	32
3.1.2.18	Systems.....	33
3.1.2.19	Types.....	34

3.1.3	Game development life cycle	35
3.1.3.1	Idea/Concept.	35
3.1.3.2	Development.	35
3.1.3.3	Deployment.	36
3.1.3.4	Use Case Diagram.	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		40
4.1	IMPLEMENTASI.....	40
4.2	PROSES PENGEMBANGAN.....	40
4.2.1	Persiapan Asset	40
4.2.1.1	Character dan Pewarnaan	40
4.2.1.2	Playable Character	41
4.2.1.3	Non Playable Character.....	41
4.2.1.4	User interface	44
4.3	PENGUJIAN	49
4.3.1	Alpha Testing	49
4.3.2	Beta Testing	52
BAB V PENUTUP.....		51
5.1	KESIMPULAN	61
5.2	SARAN.....	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Usecase.....	38
Tabel 4. 1 Tabel pengujian GameScreen.....	49
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Gameplay	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 World Feature.....	20
Gambar 3. 2 Event.....	21
Gambar 3. 3 Character Generator	22
Gambar 3. 4 Actors	23
Gambar 3. 5 Classes	24
Gambar 3. 6 Skills.....	25
Gambar 3. 7 Items.....	26
Gambar 3. 8 Weapons.....	27
Gambar 3. 9 Armors.....	28
Gambar 3. 10 Enemies	29
Gambar 3. 11 Troops.....	30
Gambar 3. 12 States	31
Gambar 3. 13 Animations	32
Gambar 3. 14 Tilesets.....	33
Gambar 3. 15 Systems.....	34
Gambar 3. 16 Types	34
Gambar 3. 17 Game development life cycle	35
Gambar 3. 18 Deployment	36
Gambar 3. 19 Use Case Diagram	37
Gambar 4. 1 Character Charles	41
Gambar 4. 2 Sebas.....	42
Gambar 4. 3 Equid merchat shop.....	42
Gambar 4. 4 Informan	43
Gambar 4. 5 Item merchant shop	44
Gambar 4. 6 Menu game	45
Gambar 4. 7 Menu Character	46
Gambar 4. 8 Interaksi Character	47
Gambar 4. 9 Shop.....	47
Gambar 4. 10 Gamefight UI.....	48

INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin zaman semakin maju tidak bisa dipungkiri dalam berkembangnya teknologi itu juga diikuti satu perkembangan yang sangat pesat yaitu game. Yang awalnya game hanya sekedar tampilan sebuah titik berkembang menjadi sebuah tampilan grafik modern yang bisa kita mainkan akan tetapi semakin berkembangnya game juga membuat kebanyakan orang hanya mengikuti perkembangannya tanpa tau asal usul game dan satu genre game yang menarik dalam perkembangannya yaitu, MMORPG Modern.

MMORPG merupakan salah satu genre game yang hampir seluruh gamer didunia menyukainya sebelum MMORPG MODERN tercipta jauh sebelumnya yaitu terdapat MMORPG classic dimana dengan grafik yang simple dan mudah dipahami dulu banyak dimainkan akan tetapi semakin berkembangnya dunia game dari segi Grafik,Suara,Motion membuat popularity dari game MMORPG classic semakin sedikit dimainkan dan hanya sebatas dimainkan di komunitas saja dan karena hal itu penulis memutuskan ingin membuat game MMORPG classic.

Dari hasil analisis dapat ditarik kesimpulan semakin berkembangnya game modern semakin memudar pula eksistensi game classic yang mana membuat banyak orang memilih memainkan game modern, padahal jika dilihat secara permainan MMORPG classic sangat seru dan memiliki nilai cerita yang bagus dan game The Adventure Of Veteran Soldier yang digarap penulis sendiri mendapatkan hasil **73,87%** usability testing.

Kata kunci: MMORPG classic, Game, Cerita

ABSTRACT

The development of technology increases the more advanced age can not be denied in the development of technology, it also followed one the very rapid development of that game. The first game just to display a point develop into a graph view modern that we can play will be but the development of the game also makes most people just follow a development without knowing the origin of the game and the one game genre that is interesting in its development, namely, MMORPG Modern.

MMORPG is one genre of game that almost all gamers in the world like it before MMORPG MODERN created much earlier that there is an MMORPG classic where with chart is simple and easy to understand first widely played but the development of the world of the game in terms of graphics, Sound, Motion make the popularity of MMORPG games classic is getting a little played out and only played in the community of course dank arena thing that the author decided to make a MMORPG game classic.

From the results of the analysis can be pulled conclusion the development of the modern game is increasingly fading also the existence of the game classic which makes a lot of people choose to play modern games, whereas if looking for an MMORPG game classic is very exciting and has the value of a good story and the game The Adventure Of Veteran Soldier, which the writer worked on, got 73.87% usability testing results.

Keywords: MMORPG classic, Game, Story.