

**PEMBUATAN GAME RPG “THE DESTINY”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI



disusun oleh

Rizkiawan Nur Latifi

18.21.1272

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN GAME RPG “THE DESTINY”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rizkiawan Nur Latifi

18.21.1272

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME RPG “THE DESTINY” MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizkiawan Nur Latifi

18.21.1272

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Maret 2019

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME RPG “THE DESTINY” MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizkiawan Nur Latifi

18.21.1272

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M. Kom

NIK. 190302255

Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, MT

NIK. 190302289

Sudarmawan, S.T., M.T.

NIK. 190302035

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Agustus 2019

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 di dalam karya 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.

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

Yogyakarta, 4 September 2019



Rizkiawan Nur Latifi

18.21.1272

MOTTO

- Allah mengangkat orang beriman dan berilmu beberapa derajat (QS. Al-Mujaadalah: 11)
- Barang siapa menolong dengan pertolongan yang baik maka baginya satu bagian dari kebaikan itu (QS An nisa: 85)
- Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu kufur (mengingkari nikmat-Ku), maka sesungguhnya adzab-Ku sangat pedih. (Al-QuranAl-Karim[14]:ayat 7)
- Dan sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia.” (HR. Thabrani dan Daruquthni)

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, yang memberikan perhatian, nasihat, dan bimbingan.
3. Dan juga ucapan terimakasih kepada Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bantuan sehingga menghasilkan hasil yang memuaskan dan proses yang baik.
4. Tidak lupa teman – teman Refresh terutama Afuza Imam Awed Alfaruq, Robin Rahmandaru, Wiryawan Adipa, dan Ahmad Hanif yang selalu memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman Going dan IPA 1 yang telah memberikan banyak dukungan selama proses skripsi ini dikerjakan.

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 The Destiny Menggunakan RPG Maker VX Ace. Laporan ini disusun guna menyelesaikan program studi Strata 1 pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

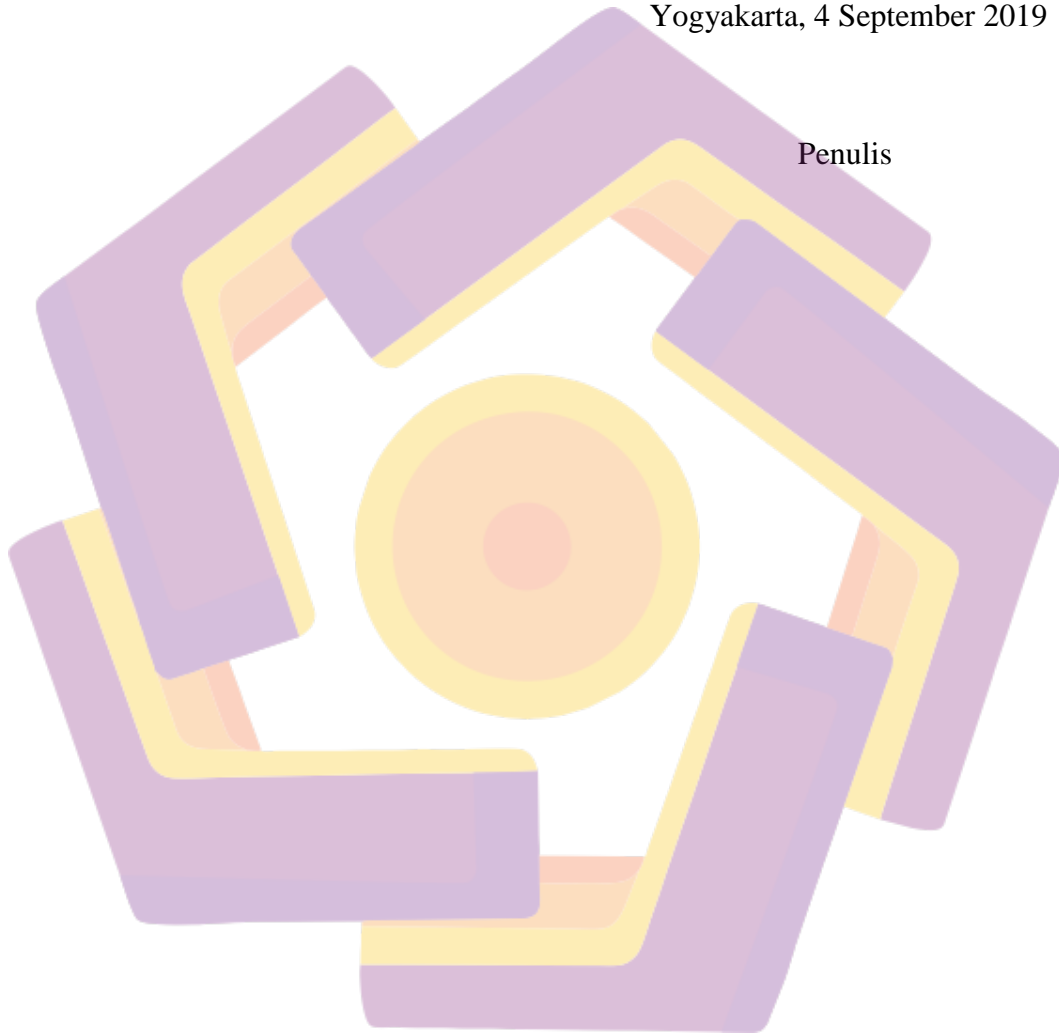
Penulis menyadari bahwa karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, sarana, dan motivasi dari beberapa pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang berkenan membantu pengarahan, bimbingan 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 dan seluruh keluarga atas segala doa, dukungan, perhatian dan kasih sayang.

5. Akhirnya penulis berharap semoga keikhlasannya dan amal ibadahnya diberikan imbalan dari Allah SWT, serta sekripsi dapat bermanfaat bagi orang lain yang peduli dengan pendidikan, Amin.

Yogyakarta, 4 September 2019

Penulis



DAFTAR ISI

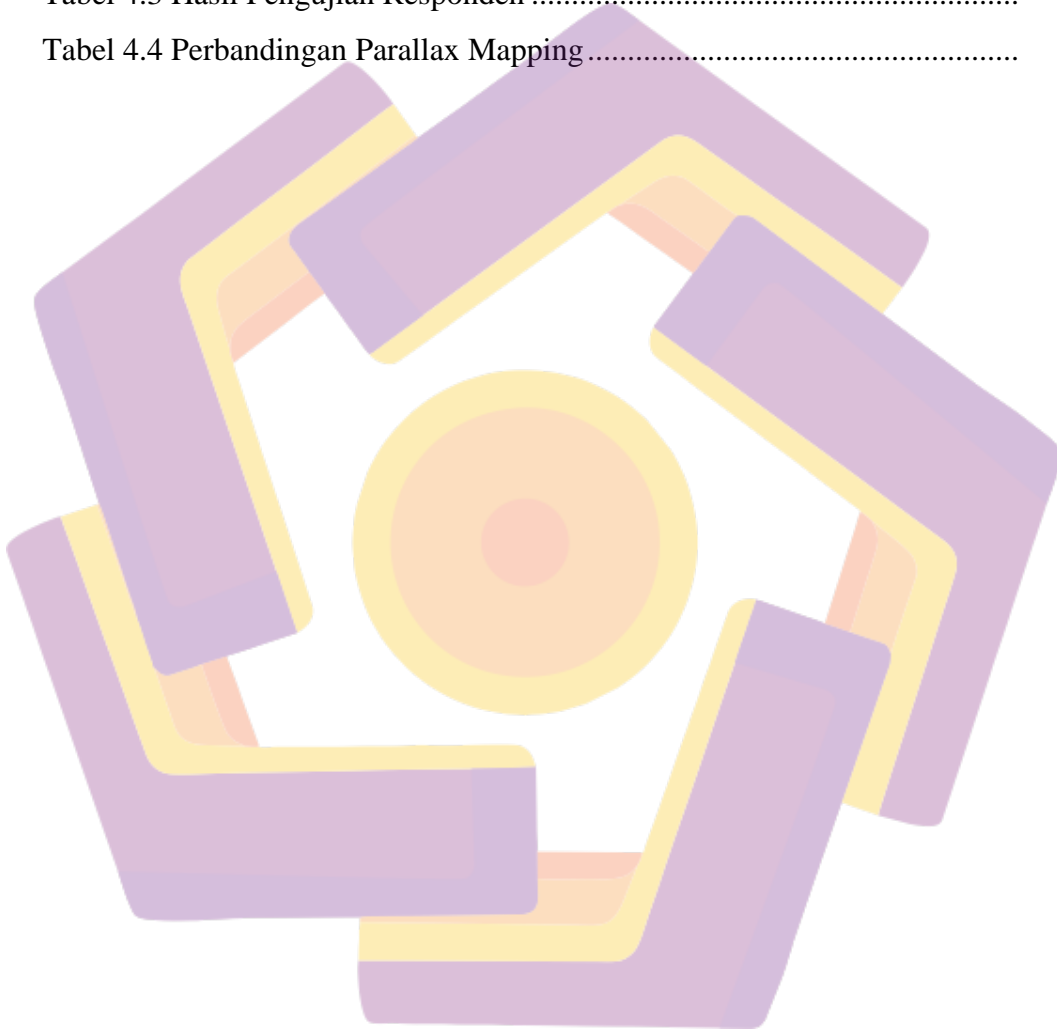
JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
II. LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Game	9
2.2.1 Pengertian Game.....	9
2.2.2 Sejarah Perkembangan Game	10
2.2.3 Genre Game	11
2.2.4 Elemen Pokok Game.....	16
2.3 Tahap Pembuatan Game	21
2.4 Konsep Pengembangan Game	23

2.5	Pengertian RPG	25
2.5.1	Elemen Khas RPG	26
2.5.2	Kategori RPG.....	31
2.6	Kisah Batas Air	32
III.	PERANCANGAN	35
3.1	Gambaran Umum.....	35
3.2	Latar Belakang Cerita	35
3.3	Game Design Document.....	36
3.3.1	Konsep Dokumen.....	36
3.3.1.1	Penjelasan Game.....	36
3.3.1.2	Alasan Membuat Game.....	37
3.3.1.3	Latar Belakang Game	37
3.3.1.4	Kontrol Permainan	38
3.3.1.5	Karakter Utama.....	38
3.3.1.6	Fokus Utama Game.....	38
3.3.1.7	Keistimewaan Game	38
3.3.2	Desain Karakter Dokumen.....	39
3.3.2.1	Desain Karakter dan Sprite	39
3.3.3	Keseluruhan Desain Dokumen.....	47
3.3.3.1	Desain Grafis	47
3.3.3.2	Desain Audio	48
3.3.3.3	Perancangan Interface/Antar Muka	49
3.3.3.5	Hardware.....	49
3.3.3.5.1	Aspek Hardware.....	50
3.3.3.5.2	Aspek Software	50
3.3.4	Flowboard.....	53
3.3.4.1	Flowchart	53
3.3.4.2	Storyboard.....	56
VI.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	59

4.1	Implementasi.....	59
4.1.1	Pembuatan naskah.....	59
4.1.2	Pembuatan Kelengkapan Game	59
4.1.3	Pembuatan Karakter.....	64
4.1.4	Pembuatan Map	66
4.1.5	Pembuatan Event	67
4.1.6	Pengaktifan Game.....	70
4.2	Pembahasan	70
4.2.1	Tampilan Game.....	70
4.2.1.1	Tampilan Menu Utama	70
4.2.1.2	Tampilan Penyimpanan Data.....	71
4.2.1.3	Tampilan Intro Game.....	71
4.2.1.4	Tampilan Map Utama	73
4.2.2	Testing Game	74
4.2.2.1	Balance Testing.....	74
4.2.2.2	Compatibility Testing	74
4.2.2.3	Compliance Testing	74
4.2.2.4	Localization Testing.....	77
4.2.2.5	Playtesting.....	77
4.2.2.6	Pengujian Usability.....	77
4.2.2.7	Pembahasan Hasil Response Pengguna	77
4.2.3	Kelebihan dan Kekurangan Game	81
4.3	Kendala dan Solusi Implementasi.....	83
4.4	Manual Game	83
V.	PENUTUP.....	84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran	84
	DAFTAR PUSTAKA.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Audio	48
Tabel 4.1 Pengujian	75
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner	79
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Responden	80
Tabel 4.4 Perbandingan Parallax Mapping.....	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game.....	23
Gambar 3.1 Face Vyolu.....	40
Gambar 3.2 Sprite Vyolu.....	40
Gambar 3.3 Face Kyle.....	41
Gambar 3.4 Sprite Kyle.....	41
Gambar 3.5 Face Zartze.....	42
Gambar 3.6 Sprite Zartze.....	42
Gambar 3.7 Face Sid.....	43
Gambar 3.8 Sprite Sid.....	43
Gambar 3.9 Face Yuber.....	44
Gambar 3.10 Sprite Yuber.....	44
Gambar 3.11 Face Sarah.....	45
Gambar 3.12 Sprite Sarah.....	45
Gambar 3.13 Face Luca.....	46
Gambar 3.14 Sprite Luca.....	46
Gambar 3.15 Map Utama.....	47
Gambar 3.16 Desa Ryube.....	47
Gambar 3.17 Kota Kyaro.....	48
Gambar 3.18 Muse.....	48
Gambar 3.19 Interface.....	49
Gambar 3.20 Flowchart.....	51
Gambar 4.1 Tampilan Window new project.....	59
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Senjata.....	60
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Armor.....	61
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Fitur Armor.....	61
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Item.....	62
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Skill.....	63
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Classes.....	63
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Desain Karakter.....	64

Gambar 4.9 Tampilan Resource Manager.....	65
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Aktor.....	65
Gambar 4.11 Tampilan Starting Equipment.....	65
Gambar 4.12 Map Utama... ..	66
Gambar 4.13 Desa Ryube.....	66
Gambar 4.14 Content Event	67
Gambar 4.15 Pembuatan Event Baru	67
Gambar 4.16 Gambar Karakter	68
Gambar 4.17 Nama Event	68
Gambar 4.18 Content Pembuatan Event	68
Gambar 4.19 Windows Event Command Percakapan	69
Gambar 4.20 Pembuatan Event Transfer Player.....	69
Gambar 4.21 Compress Game Data	70
Gambar 4.22 Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 4.23 Tampilan Penyimpanan Data.....	71
Gambar 4.24 Tampilan Intro Game.....	72
Gambar 4.25 Pengaturan Trigger	72
Gambar 4.26 Tampilan Map Utama.....	73
Gambar 4.27 Tampilan Conditional Branch	73
Gambar 4.28 Hasil dari Conditional Branch.....	74
Gambar 4.29 Form Kuisiner.....	78

INTISARI

Pada era globalisasi saat ini, para pengelola industri game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih nyata dan lebih menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan games di komputer sangat cepat. Sehingga games bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu kosong atau sekedar hoby. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan intelektual para penggunanya. Bahkan sebagai sebuah lapangan kerja.

Perkembangan game yang semakin pesat membuat game tidak hanya ditujukan untuk anak-anak, melainkan untuk semua umur. Jenis game terutama video game sangat beragam, salah satunya adalah game berjenis Role Playing Game atau RPG. Game berjenis RPG biasa disebut game petualangan, yang dilengkapi dengan alur cerita menarik. Game The Destiny ini menggunakan software RPG Maker VX Ace, GIMP, PaintTool Sai, dan Adobe Photoshop , yang dirancang khusus untuk menciptakan game berjenis RPG dengan tampilan 2 dimensi.

Game The Destiny merupakan sebuah game berjenis RPG dengan tema perjuangan dan persaudaraan. Aplikasi game ini dikembangkan terdiri atas beberapa wilayah. Game ini diterapkan pada desktop dengan sistem operasi berbasis Windows. Game ini dimainkan dengan mengendalikan karakter untuk menelusuri map, dan melakukan pertarungan. Pengembangan fitur yang paling mempengaruhi gameplay adalah karakter pemain dapat mempelajari jurus dan implementasi jurus combo.

Kata-kunci: Game, RPG, RPG Maker VX Ace

ABSTRACT

The development of games in the world is very rapid along with the emergence of various kinds of Game Engine that can be used in making games. One that is used is RPG Maker. RPG Maker VX Ace is a 2D game engine that can make games according to the creativity of the game maker with eventing and coding. In the process RPG Maker VX Ace uses RGS3 which Ruby Library that costume from Ruby programming language. Besides Parallax Mapping will enhance map experience once it's become good synergy.

"The Destiny" is a 2D game RPG (Role Playing Game) genre that tells a character who is faced with his destiny to fight Luca who fought his village and find other people destiny which same stream as his destiny. In his journey he was faced with many things such as exploring maps, receiving requests from npc and recruiting friends for accompany him in matter of power to fight againsts opponent. A lot experience player could get like fun games and some general knowledge.

In addition this game emphasizes the development of character which is determined by the number of battles that are resolved. The main element of the RPG game itself is a story that involves the main character and supporting figures where the main character must complete the storyline by exploring the world.

Keyword: *Game, RPG, RPG Maker VX Ace*