

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME RPG “PETUALANGAN SEIBA  
DI SEVIS” MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
Risang Haryo Putro  
16.12.9535**

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME RPG “PETUALANGAN SEIBA DI  
SEVIS” MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Risang Haryo Putro**

**16.12.9535**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME RPG “PETUALANGAN SEIBA DI SEVIS” MENGGUNAKAN RPG MAKER VX

yang dipersiapkan dan disusun  
oleh

**Risang Haryo Putro**

**16.12.9535**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
Skripsi pada tanggal 06 Maret 2020

**Dosen Pembimbing,**

  
**Donni Prabowo, M.Kom**

**NIK. 190302253**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME RPG “PETUALANGAN SEIBA DI SEVIS” MENGGUNAKAN RPG MAKER VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Risang Haryo Putro**

16.12.9535

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Febuari 2020

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Donni Prabowo, M.Kom

NIK. 190302253

Banu Santoso, S.T., M.Eng

NIK. 190302327

Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 November 2020

**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 insitusi 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 06 Maret 2020

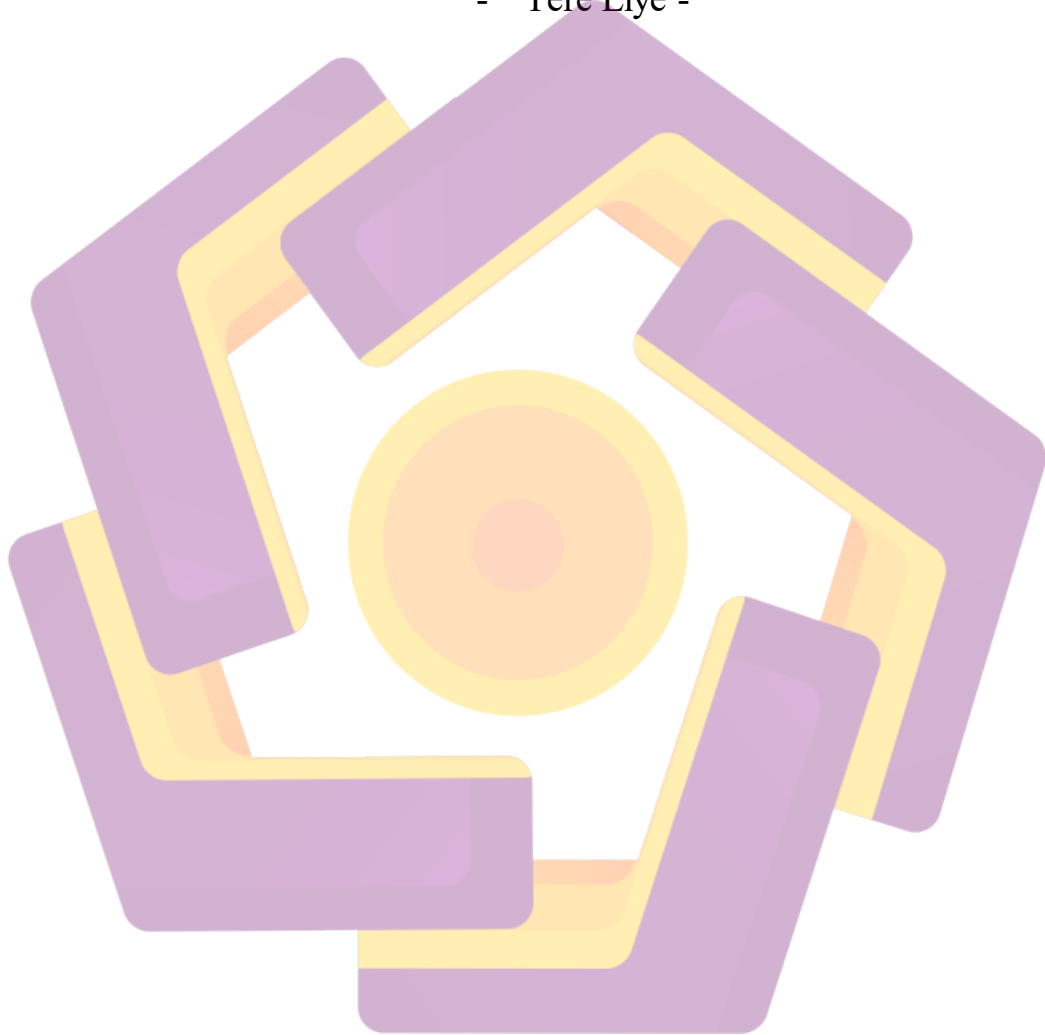


Risang Haryo Putro  
NIM. 16.12.9535

## MOTTO

“Orang-orang yang kita lihat sukses hari ini.  
Orang-orang yang kita lihat keren,  
Mereka semua pasti pernah mengalami penolakan.

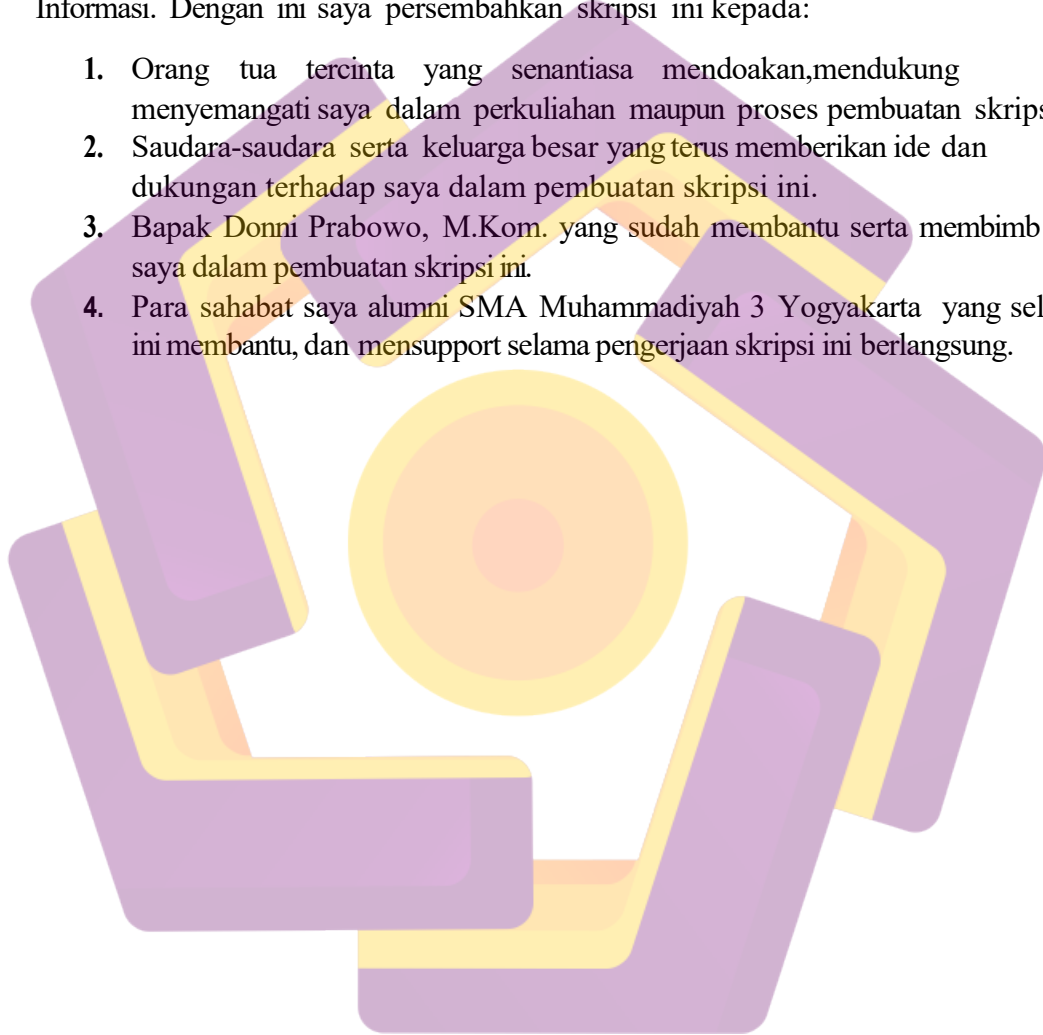
- Tere Liye -



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'l'alamin puji syukur sebesar-besarnya kehadiran ALLAH SWT, yang telah memberikan penulis kesempatan untuk belajar dan berkarya, dan atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Strata 1 Sarjana Sistem Informasi. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan, mendukung dan menyemangati saya dalam perkuliahan maupun proses pembuatan skripsi ini.
2. Saudara-saudara serta keluarga besar yang terus memberikan ide dan dukungan terhadap saya dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Donni Prabowo, M.Kom. yang sudah membantu serta membimbing saya dalam pembuatan skripsi ini.
4. Para sahabat saya alumni SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang selama ini membantu, dan mensupport selama pengerjaan skripsi ini berlangsung.

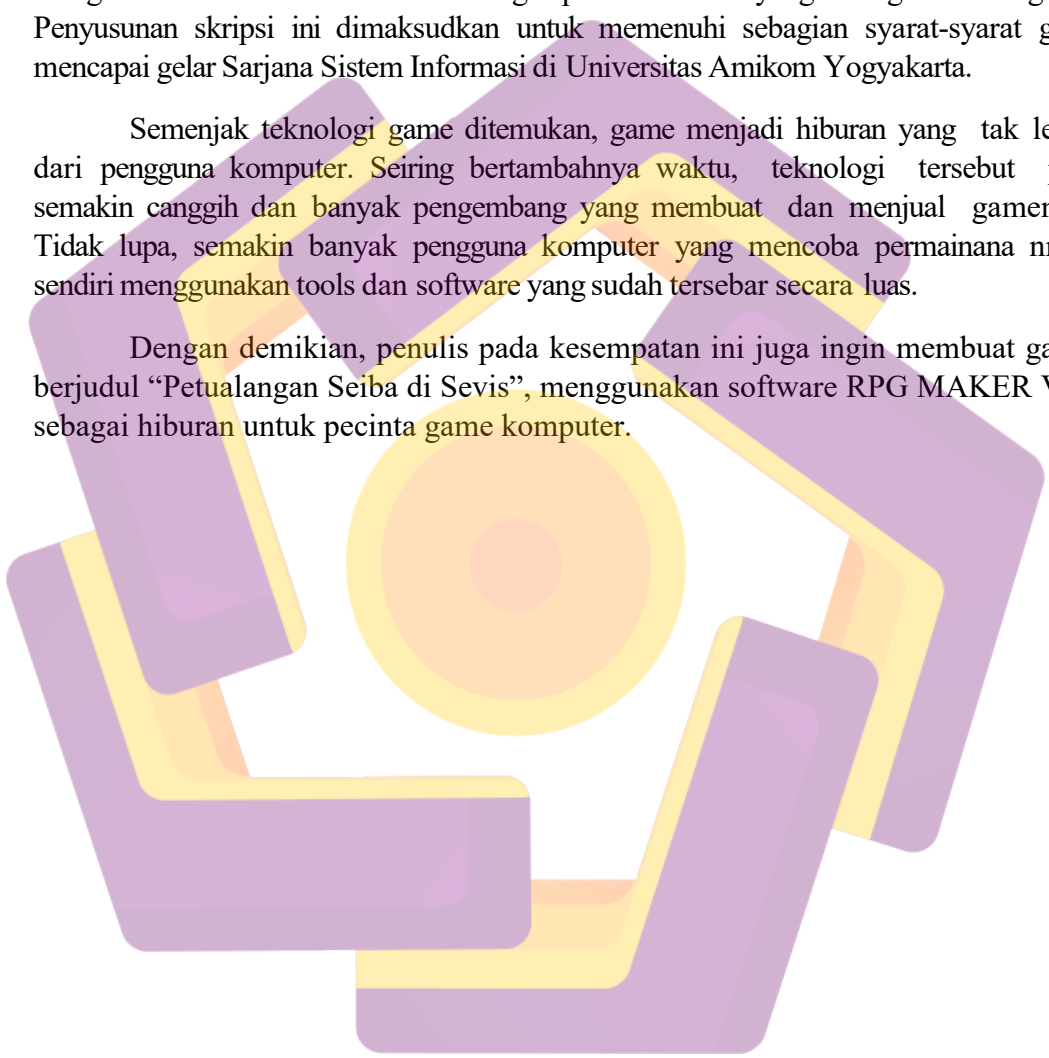


## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaN ya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SWA yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Semenjak teknologi game ditemukan, game menjadi hiburan yang tak lepas dari pengguna komputer. Seiring bertambahnya waktu, teknologi tersebut pun semakin canggih dan banyak pengembang yang membuat dan menjual gamenya. Tidak lupa, semakin banyak pengguna komputer yang mencoba permainana nya sendiri menggunakan tools dan software yang sudah tersebar secara luas.

Dengan demikian, penulis pada kesempatan ini juga ingin membuat game berjudul “Petualangan Seiba di Sevis”, menggunakan software RPG MAKER VX, sebagai hiburan untuk pecinta game komputer.





## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| COVER.....                                 | i    |
| JUDUL.....                                 | ii   |
| PERSETUJUAN.....                           | iii  |
| PENGESAHAN.....                            | iv   |
| PERNYATAAN.....                            | v    |
| MOTTO.....                                 | vi   |
| PERSEMBAHAN.....                           | vii  |
| KATA PENGANTAR.....                        | viii |
| DAFTAR ISI.....                            | ix   |
| DAFTAR GAMBAR.....                         | xii  |
| DAFTAR TABEL.....                          | xiv  |
| INTISARI.....                              | xv   |
| ABSTRAK.....                               | xvi  |
| BAB I.....                                 | 1    |
| PENDAHULUAN.....                           | 1    |
| 1.1    Latar Belakang Masalah.....         | 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    |
| 1.6.1.1    Game Overview.....              | 3    |
| 1.6.1.2    Soundtrack and Music.....       | 3    |
| 1.6.1.3    Game Control.....               | 3    |
| 1.6.1.4    Character & Enemies Design..... | 3    |
| 1.6.1.5    Plot and Storyline.....         | 3    |
| 1.6.1.6    Metode Testing.....             | 4    |
| 1.6.2    Metode Study Literatur.....       | 4    |
| 1.6.3    Metode Analisis.....              | 4    |
| 1.6.3.1    Analisis Game Sejenis.....      | 4    |

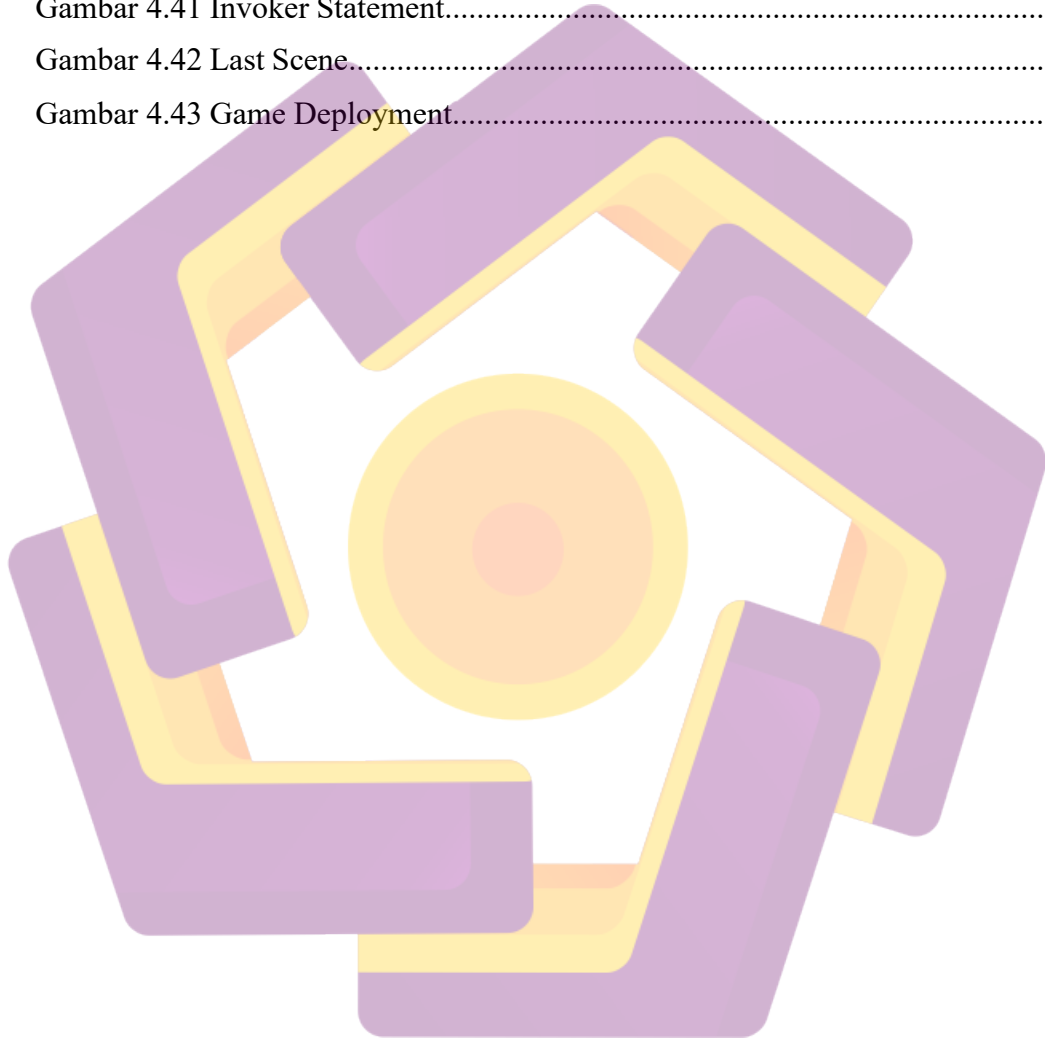
|                                  |  |    |
|----------------------------------|--|----|
| 1.7                              | Sistematika Penulisan.....               | 5  |
| BAB II.....                      |  | 6  |
| LANDASAN TEORI .....             |  | 6  |
| 2.1                              | Kajian Pustaka.....                      | 6  |
| 2.2                              | Dasar Teori.....                         | 8  |
| 2.2.1                            | Definisi Game.....                       | 8  |
| 2.2.2                            | Sejarah Perkembangan Game.....           | 9  |
| 2.2.3                            | Jenis Game.....                          | 10 |
| 2.2.4                            | Elemen Game.....                         | 11 |
| 2.3                              | Tahapan Pembuatan Game.....              | 12 |
| 2.4                              | Perangkat Lunak yang Digunakan.....      | 13 |
| 2.4.1.1                          | Keunggulan RPG MAKER VX.....             | 13 |
| 2.4.1.2                          | Kekurangan RPG MAKER VX.....             | 13 |
| 2.5                              | G DLC (Game Development Life Cycle)..... | 14 |
| BAB III.....                     |  | 16 |
| ANALISIS DAN PERANCANGAN.....    |  | 16 |
| 3.1                              | Gambaran Umum.....                       | 16 |
| 3.2                              | Analisis Kebutuhan.....                  | 16 |
| 3.3                              | Game Design Document.....                | 17 |
| 3.3.1                            | Intro.....                               | 17 |
| 3.3.2                            | Character Design.....                    | 18 |
| 3.3.3                            | Enemies Design.....                      | 22 |
| 3.4                              | Map Design.....                          | 25 |
| 3.3.5                            | Music.....                               | 33 |
| BAB IV.....                      |  | 35 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... |  | 35 |
| 4.1                              | Implementasi.....                        | 35 |
| 4.1.2                            | Pembuatan Asset.....                     | 35 |
| 4.1.2.1                          | Main Character.....                      | 35 |
| 4.1.2.2                          | Side Character.....                      | 37 |
| 4.1.2.4                          | Armor & Weapon.....                      | 39 |
| 4.1.2.5                          | Skills.....                              | 40 |
| 4.1.2.6                          | Enemies & Troops.....                    | 41 |
| 4.1.2.7                          | Classes.....                             | 42 |

|   |    |
|---|----|
| 4.1.2.8 States.....   | 43 |
| 4.1.2.9 Animations.....   | 44 |
| 4.1.2.10 Elements .....   | 45 |
| 4.2 Tahapan Pembuatan Game.....   | 46 |
| 4.2.1 New Project.....  | 46 |
| 4.2.2 Pembuatan Map.....  | 47 |
| 4.2.3 Troops.....   | 48 |
| 4.2.4 Battle Processing.....  | 49 |
| 4.3 Tampilan Alur Game.....   | 49 |
| 4.4 Game Deployment.....  | 70 |
| 4.5 Pengujian.....  | 71 |
| 4.5.1 Alpha Testing.....  | 71 |
| Berdasarkan tes yang telah dilakukan oleh developer disimpulkan bahwa Alpha Testing berjalan dengan baik dan tidak ada kendala..... | 73 |
| 4.5.2 Beta Testing.....   | 73 |
| BAB V.....  | 76 |
| PENUTUP.....  | 76 |
| 5.1 Kesimpulan.....   | 76 |
| DAFTAR PUSTAKA.....   | 78 |

## DAFTAR GAMBAR

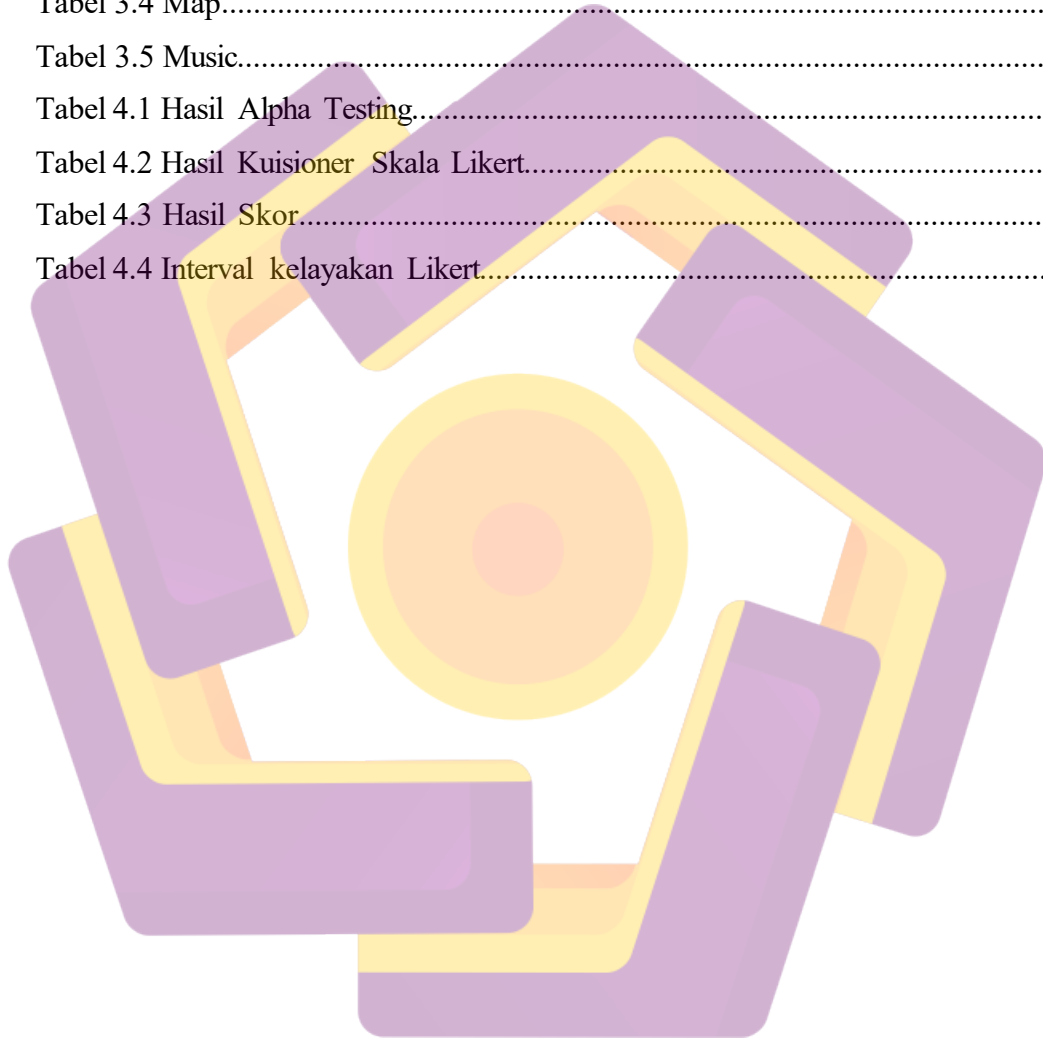
|  |    |
|--|----|
| Gambar 1. GDLC.....                          | 14 |
| Gambar 4.2 Harith.....                       | 36 |
| Gambar 4.3 Dinsei.....                       | 36 |
| Gambar 4.4 Valir.....                        | 37 |
| Gambar 4.5 Side Character.....               | 37 |
| Gambar 4.6 Item.....                         | 38 |
| Gambar 4.7 Armor.....                        | 39 |
| Gambar 4.8 Weapon.....                       | 40 |
| Gambar 4.9 Skills.....                       | 41 |
| Gambar 4.10 Enemies.....                     | 42 |
| Gambar 4.11 Class.....                       | 43 |
| Gambar 4.12 States.....                      | 44 |
| Gambar 4.13 Animasitions.....                | 45 |
| Gambar 4.14 Elements.....                    | 46 |
| Gambar 4.15 RPG MAKER VX.....                | 47 |
| Gambar 4.16 New Project.....                 | 47 |
| Gambar 4.17 Tileset.....                     | 48 |
| Gambar 4.18 List Map.....                    | 48 |
| Gambar 4.19 Troops.....                      | 49 |
| Gambar 4.22 Tampilan Utama.....              | 50 |
| Gambar 4.23 Scene awal.....                  | 51 |
| Gambar 4.24 First Mission.....               | 52 |
| Gambar 4.25 Dinsei Recruitment.....          | 53 |
| Gambar 4.26 Valir Recruitment.....           | 54 |
| Gambar 4.27 Gate Pass.....                   | 55 |
| Gambar 4.28 Granger Explanation.....         | 56 |
| Gambar 4.29 Hutan Belantara.....             | 57 |
| Gambar 4.30 Aegis Spirit.....                | 58 |
| Gambar 4.31 Odette Apperance.....            | 59 |
| Gambar 4.32 Tewasnya pengintai kerajaan..... | 60 |
| Gambar 4.33 Roshan.....                      | 61 |

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Gambar 4.34 Faramis Body.....      | 62 |
| Gambar 4.35 Queen Of Pain.....     | 63 |
| Gambar 4.36 Portal Misterius.....  | 64 |
| Gambar 4.37 Siren.....             | 65 |
| Gambar 4.38 Moskov.....            | 66 |
| Gambar 4.39 Truth Esmeralda.....   | 67 |
| Gambar 4.40 Truth Harith.....      | 68 |
| Gambar 4.41 Invoker Statement..... | 69 |
| Gambar 4.42 Last Scene.....        | 70 |
| Gambar 4.43 Game Deployment.....   | 71 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.2.....                                | 7  |
| Tabel 3.1 Main Character.....                 | 18 |
| Tabel 3.3 Enemies.....                        | 22 |
| Tabel 3.4 Map.....                            | 26 |
| Tabel 3.5 Music.....                          | 33 |
| Tabel 4.1 Hasil Alpha Testing.....            | 71 |
| Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Skala Likert..... | 73 |
| Tabel 4.3 Hasil Skor.....                     | 74 |
| Tabel 4.4 Interval kelayakan Likert.....      | 74 |



## INTISARI

Di masa sekarang ini, game tidaklah dapat lepas dari hobi, bahkan orang dewasa maupun anak-anak. Banyak sekali jenis game atau permainan komputer yang ada saat ini. Mulai dari *RPG ( Role Playing Game )* hingga *FPS (First Person Shooter)*. Pembuatan game tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Subyek pada penelitian ini adalah sepuluh orang yang bermain game dan mempunyai minat dalam bermain game. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui minat orang terhadap game 2D, mengetahui story telling yang dilakukan dalam sebuah game dan kerumitan yang dirasakan karena menjalankan game *RPG* dan open world.

Kesimpulannya adalah, dengan dibuatnya game *RPG* ini, penulis berharap semua kalangan termasuk anak-anak dan orang dewasa dapat terhibur dan menikmati cerita dari game ini.

**Kata Kunci:** *RPG Maker, Game, RPG.*

## ABSTRAK

In this day and age, games cannot be separated from hobbies, even for adults and children. There are many types of games or computer games that exist today. Starting from RPG (Role Playing Game) to FPS (First Person Shooter). making the game can be done in various ways.

The subjects in this study were ten people who play games and have an interest in playing games. The purpose of this research is to find out people's interest in 2D games, to find out the story telling in a game and the complexity that is felt due to running RPG and open world games.

The conclusion is, by making this RPG game, the writer hopes that all people, including children and adults, can be entertained and enjoy the story of this game.

**Keywords:** *RPG Maker, Game, RPG.*