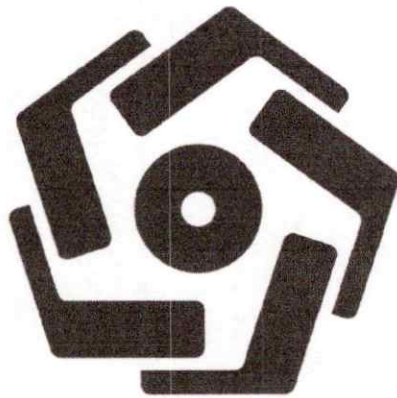


**PEMBUATAN GAME RPG PETUALANGAN GAJAH MADA
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI



disusun oleh

**Muhammad Aditya Mulawarman S P
14.11.7808**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN GAME RPG PETUALANGAN GAJAH MADA
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh :

Muhammad Aditya Mulawarman S P
14.11.7808

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME RPG PETUALANGAN GAJAH MADA MENGUNAKAN RPG MAKER VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Aditya Mulawarman S P

14.11.7808

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2018

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME RPG PETUALANGAN GAJAH MADA MENGUNAKAN RPG MAKER VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Aditya Mulawarman S P

14.11.7808

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 November 2016

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERYATAAN

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, 22 November 2018



Muhammad Aditya Mulawarman S P

NIM. 14.11.7808

MOTTO

Whatever you do, enjoy it to the fullest. That is the secret of life.

(Rider – Fate Zero)

Life is not a game of luck. If you wanna win, work hard.

(Sora-No Game No Life)

The ticket to the future is always open.

(VashThe Stampede- Trigun)

Do exactly as you like. That is the true meaning of pleasure. Pleasure leads to joy and joy leads to happiness.

(Gilgamesh - Fate Zero)

Even If you've only got a 1% chance of winning, but you convince yourself you're gonna lose, that 1% becomes 0%.

(Lina Inverse – Slayer)

Do not think about other things, there is only one thing you can do. So master that one thing. Do not forget. What you must imagine is always that you, yourself, are the strongest. You do not need outside enemies. For you, the one you have to fight is none other than your own image.

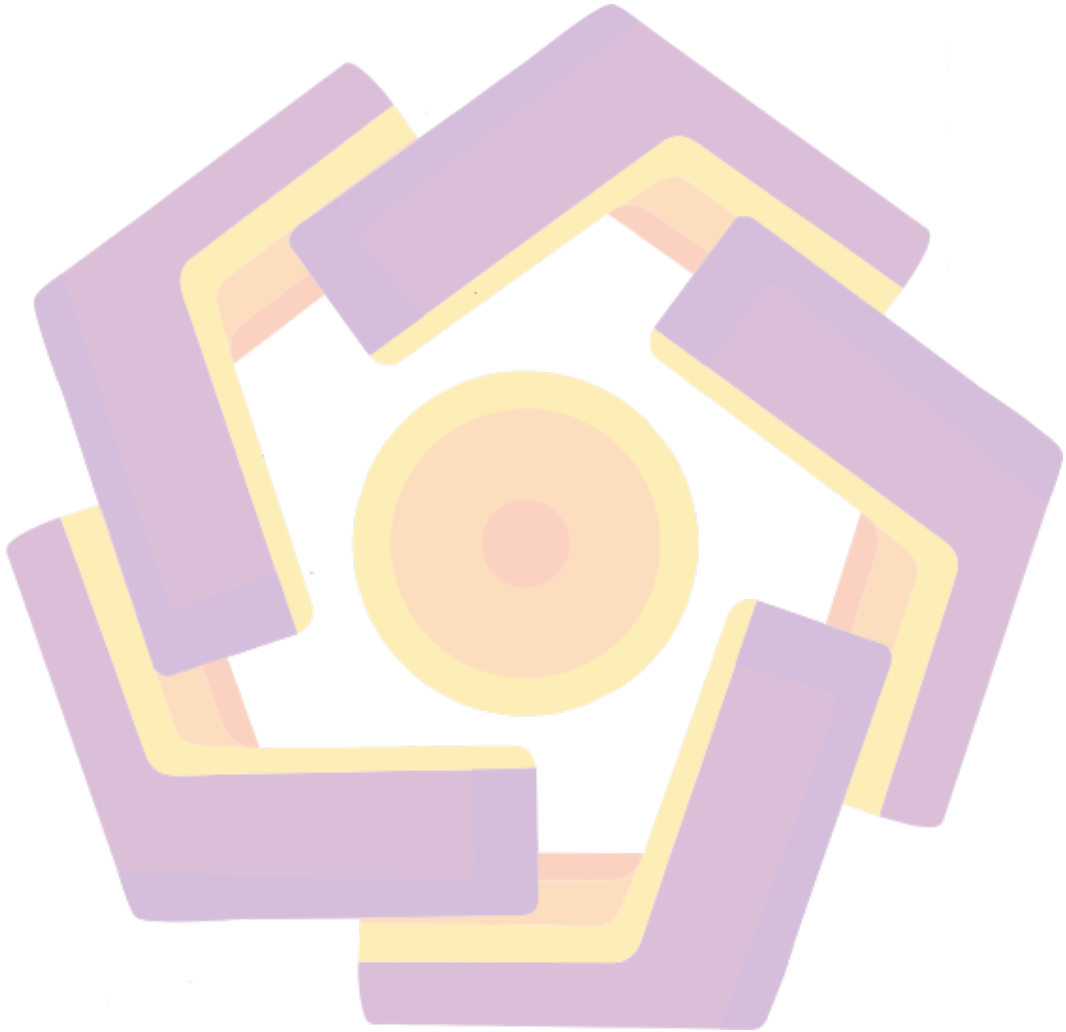
(Archer – Fate Stay Night)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, dan segala limpahan rahmat dan ridhonya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, keteguhan dan membekali anugerah ilmu sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Laporan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi.
2. Kedua orang tua tercinta, yang sudah membesarkan saya hingga saat ini dengan segala didikan dan nasihat hidup yang terus teringat di benak saya, dan juga tak pernah lelah mendoakan dan memberikan segenap dukungan kepada saya sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada dosen pembimbing saya Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. Terimakasih sudah membimbing saya dari awal sampai akhir, yang sudah member kritik dan saran selama penyusunan skripsi ini.
4. Khusus untuk sahabat seperjuangan dalam kuliah dan Onegai shelter, Eka, Bintang, Dicky, Mufid, Adit, Yanuar, Aji, Rido, Andri, Caraka, Putro, Fatul, Mawan, Haris, Dofiky, dll yang telah menemani di saat senang maupun duka.
5. Keluarga besar 14 S1 Informatika 04, teman-teman yang selalu menemani dari awal semester yang telah berjuang bersama dalam proses perkuliahan, semoga kebersamaan di masa depan tetap terjaga.
6. Dan kepada semua teman-teman yang memberikan do'a dan dukungan, dari awal sampai akhir perjuangan pelaksanaan penelitian, sehingga dapat

sampai pada puncak keberhasilan, semoga mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pembuatan Game RPG Petualangan Gajah Mada Menggunakan RPG Maker Vx”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala harapan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T, M.T selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, dan Ketua Program Studi S1 Informatika.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, saran, bantuan dan bimbingan dalam proses menyelesaikan skripsi.
4. Segenap dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
5. Kedua Orangtua, Kakak, dan adik tersayang yang tak pernah lelah mendoakan dan memberikan dukungan.

DAFTAR ISI

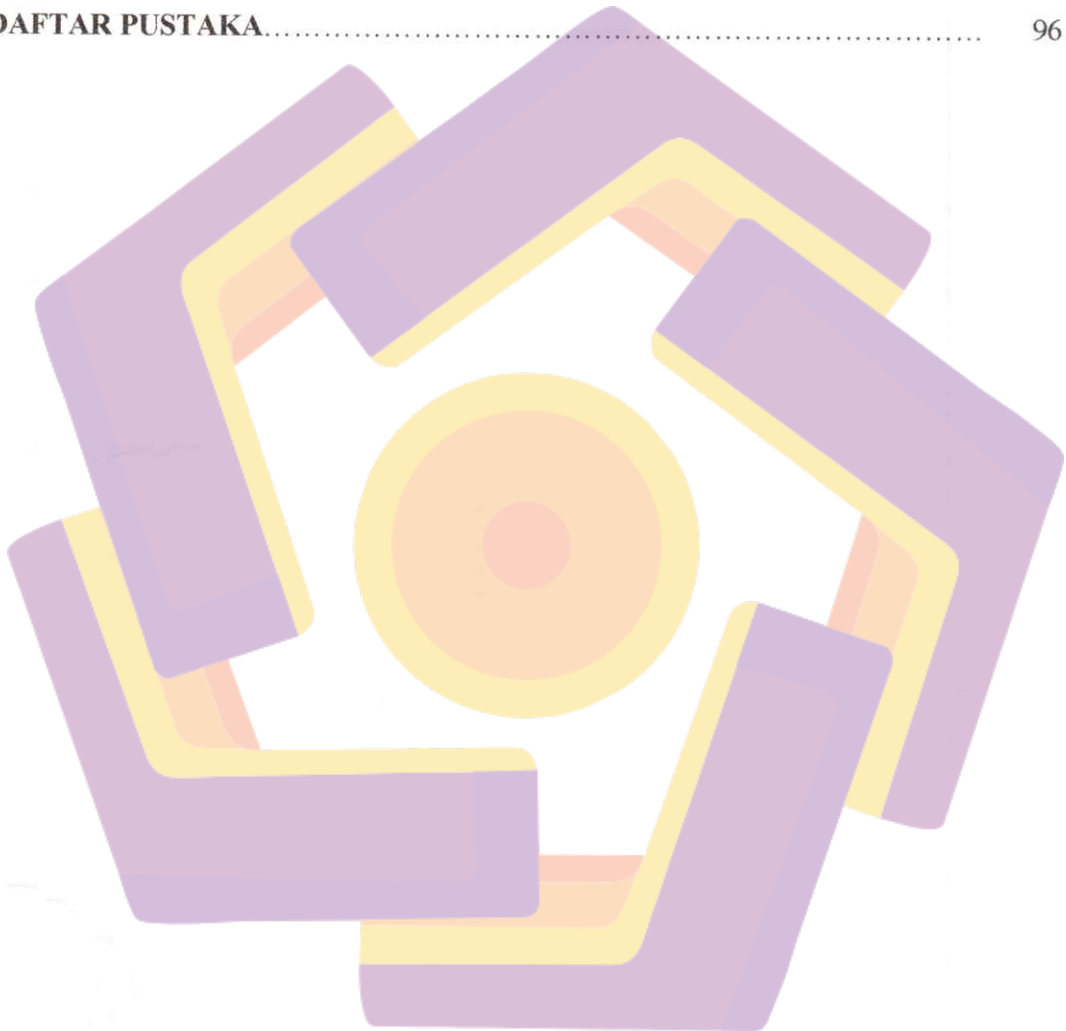
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1. Metode Studi Literatur.....	4
1.6.1.2. Metode Kepustakaan (Library).....	4
1.6.1.3. Metode Eksperimental.....	4
1.6.1.1. Metode Studi Literatur.....	4
1.6.2. Metode Analisis.....	4
1.6.3. Metode Perancangan.....	5
1.6.3.1. Perancangan Proses.....	5
1.6.3.2. Perancangan Interface.....	5
1.6.3.3. Perancangan Struktur Game.....	5

1.6.4. Metode Pengembangan.....	5
1.6.4.1. Tahapan Perancangan Kebutuhan.....	6
1.6.4.2. Tahapan Perancangan Pengguna.....	6
1.6.4.3. Tahapan Kontruksi.....	6
1.6.4.4. Tahapan Pelaksanaan.....	6
1.6.5. Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II. LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1. Konsep Dasar Game.....	9
2.2.2. Elemen Pokok Game.....	10
2.2.2.1. <i>Title</i>	10
2.2.2.2. <i>Title Screen</i>	10
2.2.2.3. <i>Story line</i>	10
2.2.2.4. <i>Intro</i>	11
2.2.2.5. <i>Sound</i>	11
2.2.2.6. <i>Levels</i>	11
2.2.2.7. <i>Control Panel</i>	11
2.2.2.8. <i>Credits</i>	11
2.2.2.9. <i>Documentation</i>	12
2.2.2.10. <i>Setup Programm</i>	12
2.2.3. Jenis Game.....	12
2.2.3.1. Berdasarkan Platform yang Digunakan.....	12
2.2.3.2. Berdasarkan Genre Permainan.....	12
2.2.4. Pengertian Game RPG.....	13
2.3 Konsep Analisis.....	13
2.3.1. Analisis Kebutuhan Sistem.....	13
2.3.2. Konsep Pengembangan Game.....	14
2.3.2.1. Perancangan Konsep Game.....	15
2.3.2.2. Implementasi <i>Engine Game</i>	15

2.3.2.3.	Penanaman <i>Visual</i> dan <i>Audio</i> pada Game.....	16
2.3.2.4.	Konsep <i>Black Box Testing</i>	16
2.4	Flowchart.....	17
2.5	Pengenalan RPG Maker VX Ace.....	23
2.5.1.	Standar Toolbar.....	23
2.5.2.	Map Toolbar.....	28
2.5.3.	Map Editor.....	28
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		30
3.1	Gambaran Umum.....	30
3.2	Analisis Sistem.....	30
3.2.1.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.2.1.1.	Kebutuhan Fungsional.....	31
3.2.1.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.3	Perancangan Game.....	33
3.3.1.	Konsep.....	33
3.3.2.	Genre Game.....	33
3.3.3.	Flowchart Game.....	33
3.3.4.	Menentukan Tool yang digunakan.....	35
3.4	Aturan Permainan.....	36
3.5	Perancangan <i>Game Play</i>	38
3.5.1.	Rancangan Title Game.....	38
3.5.2.	Rancangan Menu Utama pada Title Game.....	39
3.5.3.	Rancangan Item.....	39
3.5.4.	Rancangan Skill.....	41
3.5.5.	Rancangan Weapon.....	43
3.5.6.	Rancangan Armor.....	45
3.5.7.	Rancangan Interface Game.....	47
3.5.7.1.	Rancangan Main Menu.....	47
3.5.7.2.	Rancangan Menu Item.....	48
3.5.7.3.	Rancangan Menu Skill.....	49
3.5.7.4.	Rancangan Menu Equipment.....	49

3.5.7.5. Satatus Menu Status.....	50
3.5.7.6. Rancangan Menu Save.....	50
3.5.8. Rancangan Mekanisme <i>Game</i>	51
3.5.8.1. Control.....	51
3.8.5.2. Movement.....	51
3.8.5.3. Save and Load.....	52
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Implementasi.....	53
4.2 Production.....	54
4.2.1. Pembuatan Naskah Cerita.....	54
4.2.2. Pembuatan Weapons, Armor, Item, Skill, States, dan Classes.....	56
4.2.2.1. Pembuatan Weapons.....	56
4.2.2.2. Pembuatan Armor.....	58
4.2.2.3. Pembuatan Item.....	59
4.2.2.4. Pembuatan Skill.....	61
4.2.2.5. Pembuatan States.....	62
4.2.2.6. Pembuatan Classes.....	63
4.2.3. Pembuatan Karakter dan Sprite.....	66
4.2.4. Pembuatan Musuh (AI).....	68
4.2.5. Pembuatan Peta.....	71
4.3 Pembahasan.....	74
4.3.1. Peta Dalam Game.....	74
4.3.2. <i>Event / Quest</i> Cerita Dalam Game.....	78
4.3.3. Menentukan Sistem Game.....	81
4.3.4. Pembahasan Interface <i>Game</i>	82
4.3.4.1. <i>Interface Title Game</i>	82
4.3.4.2. <i>Interface Main Menu</i>	83
4.3.4.3. <i>Interface Menu Item</i>	83
4.3.4.4. <i>Interface Menu Skills</i>	84
4.3.4.5. <i>Interface Menu Equipment</i>	84
4.3.4.6. <i>Interface Memu States</i>	85

4.3.4.7. <i>Interface Menu Save</i>	85
4.3.5. <i>Kompresi Game</i>	86
4.4 Uji Coba Pemakai.....	87
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96



DAFTAR TABEL

3.1	Tabel Rancangan <i>Menu</i> Utama Pada <i>TitleGame</i>	39
3.2	Tabel Daftar <i>Item Game</i>	40
3.3	Tabel <i>Skill Class</i> Soldier.....	41
3.4	Table <i>Skill Class</i> Monk	41
3.5	Table <i>Skill Class</i> Paladin	42
3.6	Table <i>Skill Class</i> Sage.....	43
3.7	Table Rancangan <i>Weapon</i>	43
3.8	Table Rancangan <i>Armor</i>	45
3.9	Table Rancangan <i>Main Menu</i>	48
4.1	Table Rancangan Karakter Utama dan <i>Sprite</i>	66
4.2	Table Blackbox Testing	90
4.3	Table Kuisisioner	92
4.4	Table Hasil Kuisisioner	93

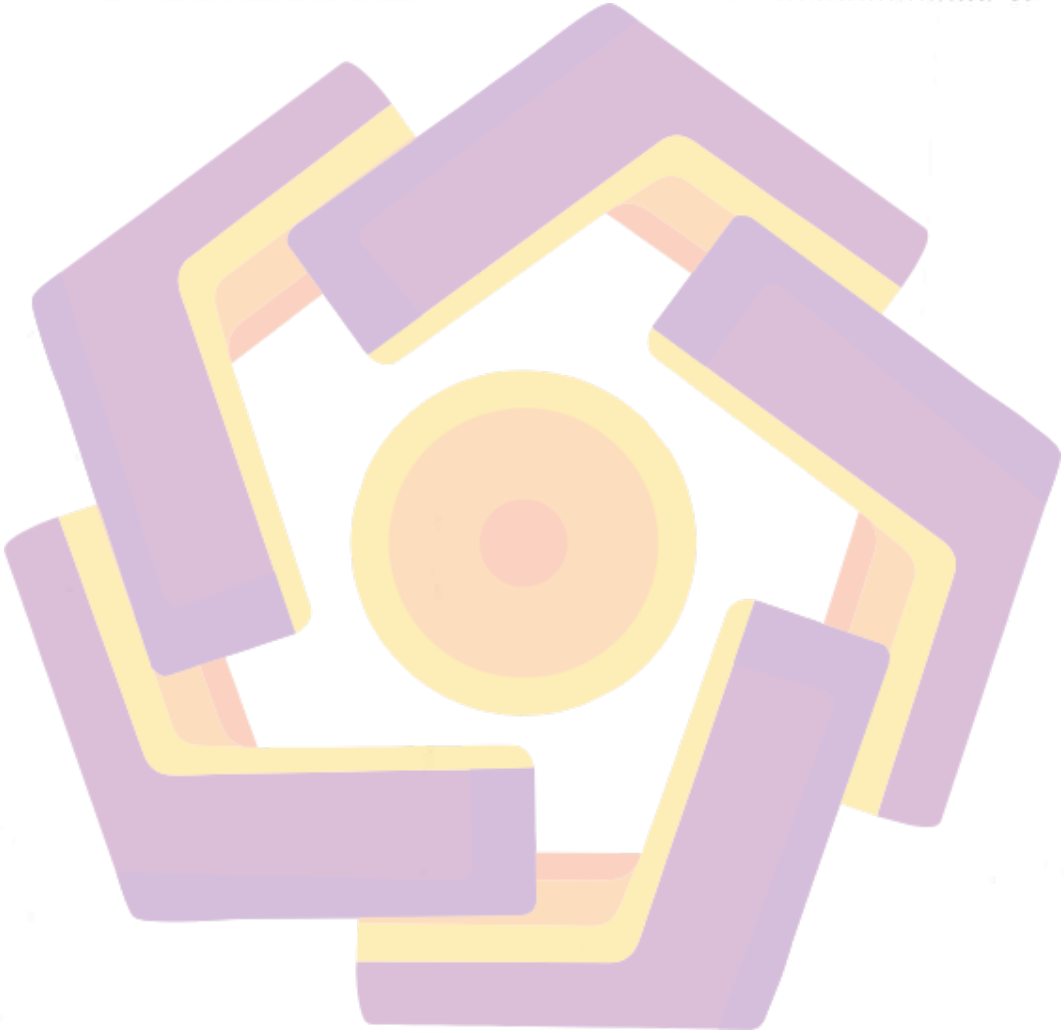
DAFTAR GAMBAR

2.1	Bagan Umum Konsep Pengembangan Game	14
2.2	Flowchart Kegiatan Dasar	22
2.3	Standard Toolbar	23
2.4	Tampilan Windows New Projec	23
2.5	Tampilan Windows New Project	25
2.6	tampilan windows Database Pada RPG Maker VX Ace.....	26
2.7	Tampilan windows Resource Managemer	27
2.8	Tampilan Winodws Script Editor	27
2.9	Tampilan Windows Sound Test	28
2.10	Map editor	29
3.1	Flowchart Game	34
3.2	Rancangan <i>Title</i> Game	39
3.3	Rancangan <i>Main Menu</i>	47
3.4	Rancang <i>Menu Barang</i>	48
3.5	Rancangan <i>Menu Skill</i>	49
3.6	Rancangan <i>Menu Equipment</i>	49
3.7	Rancangan <i>Menu Status</i>	50
3.8	Rancangan <i>Menu Save</i>	50
4.1	<i>Window New Project</i>	53
4.2	Posisi <i>Change Maximum</i>	56
4.3	<i>General Settings Weapons</i>	57

4.4	<i>Window Tab Weapons</i>	57
4.5	Tab <i>Attack</i> di Bagian <i>Features</i>	58
4.6	<i>Window Tab Armors</i>	59
4.7	<i>Window Tab Items</i>	60
4.8	Parameter <i>Items</i>	61
4.9	<i>Skill Type, MP Cost dan TP Cost</i>	61
4.10	<i>Using Message</i>	62
4.11	Parameter <i>Status</i>	62
4.12	Kalimat Yang Muncul Saat Terkena <i>Status</i>	63
4.13	<i>Database Tab Classes</i>	64
4.14	<i>Experience Curve Classes Soldier</i>	64
4.15	Parameter <i>Growth Curve Classes</i>	65
4.16	Tab <i>Skills Soldier</i>	65
4.17	<i>Character Generator</i>	67
4.18	<i>Database Tab Actors</i>	68
4.19	<i>Database Tab Enemies</i>	69
4.20	<i>Action Patterns Tab Enemies</i>	70
4.21	<i>Features Tab Enemies</i>	70
4.22	<i>Database Tab Troops</i>	71
4.23	Pilihan Pembuatan Peta Baru	72
4.24	Jendela Baru Pembuatan Peta	72
4.25	Toko <i>Armor Shop</i>	73
4.26	Peta Utama <i>Game</i>	74

4.27	Peta <i>Castle</i>	75
4.28	Peta <i>Castle Town</i>	75
4.29	Peta <i>Lost Forest</i>	76
4.30	Peta <i>Port Town</i>	76
4.31	Peta <i>Abdon Mine</i>	77
4.32	Peta <i>Forest Town</i>	77
4.33	Posisi <i>Event Baru</i>	78
4.34	Nama <i>Event</i>	78
4.35	<i>Tab Graphic</i> Dalam <i>Event</i>	79
4.36	Memulai <i>Event</i>	79
4.37	Memulai <i>Event</i> Dialog	80
4.38	<i>Event</i> yang sudah Jadi	80
4.39	<i>Tab Trigger</i> Dalam <i>Event</i>	80
4.40	<i>Tab System</i>	82
4.41	<i>Title Game</i>	82
4.42	<i>Main Menu</i>	83
4.43	<i>Menu Items</i>	83
4.44	<i>Menu Skills</i>	84
4.45	<i>Menu Equipment</i>	84
4.46	<i>Menu Status</i>	85
4.47	<i>Menu Save</i>	85
4.48	<i>Compress Game Data</i>	86
4.49	Hasil File Kompresi	87

4.50	Misi Pertama.....	87
4.51	Ra Kuti Berhianat	88
4.52	Menuju Port Town	88
4.53	Menuju Forest Town	89
4.54	Final Battle melawan Ra kuti	89



INTISARI

Skripsi yang berjudul ‘Pembuatan Game Petualangan Gajah Mada dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX Ace ini bertujuan untuk membuat media hiburan game yang sekaligus dapat dijadikan bahan pembelajaran sejarah.

Program yang digunakan adalah Master program RPG Maker VX Ace dua dimensi yang juga berfungsi sebagai RPG editor Engine dan dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program lain. Analisis penelitian yang digunakan adalah analisis system, analisis perancangan, aturan permainan dan perancangan game play, yang meng-input item item dari database.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan game dengan program RPG dapat dilakukan dengan mudah karena ketersediaan fitur gambar, suara, sistem dan lain lain pada program RPG Maker VX Ace sudah cukup memadai, disamping *Game Creator* masih bisa menambahkan item lain seperti *fitur graphic*, tile map, serta suara sesuai yang diinginkan. Level maksimum dalam game dapat mencapai hingga level 99 dan game dapat dimainkan dengan system operasi Windows.

Kata kunci: Program Master, RPG Maker VX Ace, Perangkat keras, Perangkat lunak, system operasi windows.

ABSTRACT

The thesis entitled 'Making Gajah Mada Adventure Game by using RPG Maker VX Ace' software, aims to create an entertainment media game that can also be used as material for historical learning.

The program used is the Master program RPG Maker VX Ace two-dimensional which also functions as an Engine RPG editor and can be played directly without helping other programs. The analysis of the research used is system. analysis, design analysis, game rules and game play design, which items are input from the database.

The results showed that making games with RPG programs can be done easily because the availability of image, sound, system and other features in the RPG Maker VX Ace program is already sufficient inside master programm, and Game Creator can still add other items such as graphic features, tile maps, and sound as desired. The maximum level in the game can reach up to level 99 and the game can be played with the Windows operating system.

Keywords: *Master Program, RPG Ace VX Maker, Hardware, Software, Windows operating system.*