

**PEMBUATAN PERMAINAN RPG “THE STORY OF HANACARAKA”  
DENGAN RPG MAKER VX**

**SKRIPSI**



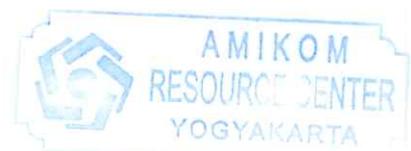
disusun oleh

**Ariesta Dwi Wicaksono**

**12.12.6529**

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

**2019**



**PEMBUATAN PERMAINAN RPG “THE STORY OF HANACARAKA”  
DENGAN RPG MAKER VX**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Ariesta Dwi Wicaksono**

**12.12.6529**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **PEMBUATAN PERMAINAN RPG “THE STORY OF HANACARAKA” DENGAN RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ariesta Dwi Wicaksono**

**12.12.6529**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 11 Januari 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN PERMAINAN RPG “THE STORY OF HANACARAKA” DENGAN RPG MAKER VX

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ariesta Dwi Wicaksono**

**12.12.6529**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom.**  
NIK. 190302047



**Ahlihi Masruro, M.Kom.**  
NIK. 190302148



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.kom.**  
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Februari 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 16 Februari 2019



**Ariesta Dwi Wicaksono**

**12.12.6529**

## MOTTO

*“Jangan pernah berhenti untuk berusaha karena hasil tidak akan mengkhianati usaha”*

*“Berhentilah untuk membuang-buang waktu, karena kesuksesan hanya datang untuk mereka yang memiliki ketekunan”*

*“Jangan takut akan kegagalan, karena pengalaman adalah guru terbaik”*

*“Percaya kepada Allah karena kekuatan-Nya segala masalah dapat kita lalui”*

*“Talk Less, Do More”*

## PERSEMBAHAN

Bismilahirrokhmanirrokhim, Puji syukur saya haturkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat-Nya sehingga kami bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya, kemudian tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad Sallaullahu'alaihi Wa Sallam.

Sebagai ucapan syukur dan terimakasih atas terselesaikanya tugas akhir ini, saya persembahkan kepada :

1. Tersepesial untuk kedua orang tuaku mamah Widiyastuti dan Papah Lucky Dwi Nirwanto yang tersayang, tercinta, terkasih dan terhormat. Terimakasih untuk doa kalian yang selalu kalian panjatkan untuku hingga akhirnya aku bisa selesai menyelesaikan pendidikanku, Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada mamah dan papah
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom.,M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih telah memberikan motivasi, kritik dan saran yang mambangun dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Untuk teman-teman kriyuk Club , Angga, Bagus, Roy, & Syarief semoga kita sukses selalu
4. Mas Gunawan , Mas Salman dan untuk semua RPG maker user yang sudah membantu menjawab semua pertanyaan saya

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugrah ilmu, rizki berkah melimpah, rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul : PEMBUATAN PERMAIAN RPG “THE STORY OF HANACARAKA” DENGAN RPG MAKER VX telah disusun dengan baik.

Dalam Kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof. Drs. M.Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati,S.SI,MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Informasi.
3. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam memberikan petunjuk, pengarahan serta bimbingan yang besar dalam tugas akhir ini.
4. Semua dosen dari semester 1 sampai semester 7, terimakasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
5. Kedua orangtua yang telah memberikan dukungan moril serta materil dengan tulus, ikhlas, dan penuh kasih sayang.

6. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi dan bantuan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
7. Seluruh staf dan karyawan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang banyak membantu kelancaran segala aktivitas dan administrasi dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, baik dalam hal isi maupun cara penyajian materinya. Untuk itu dengan rendah hati penulis mohon saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

## DAFTAR ISI

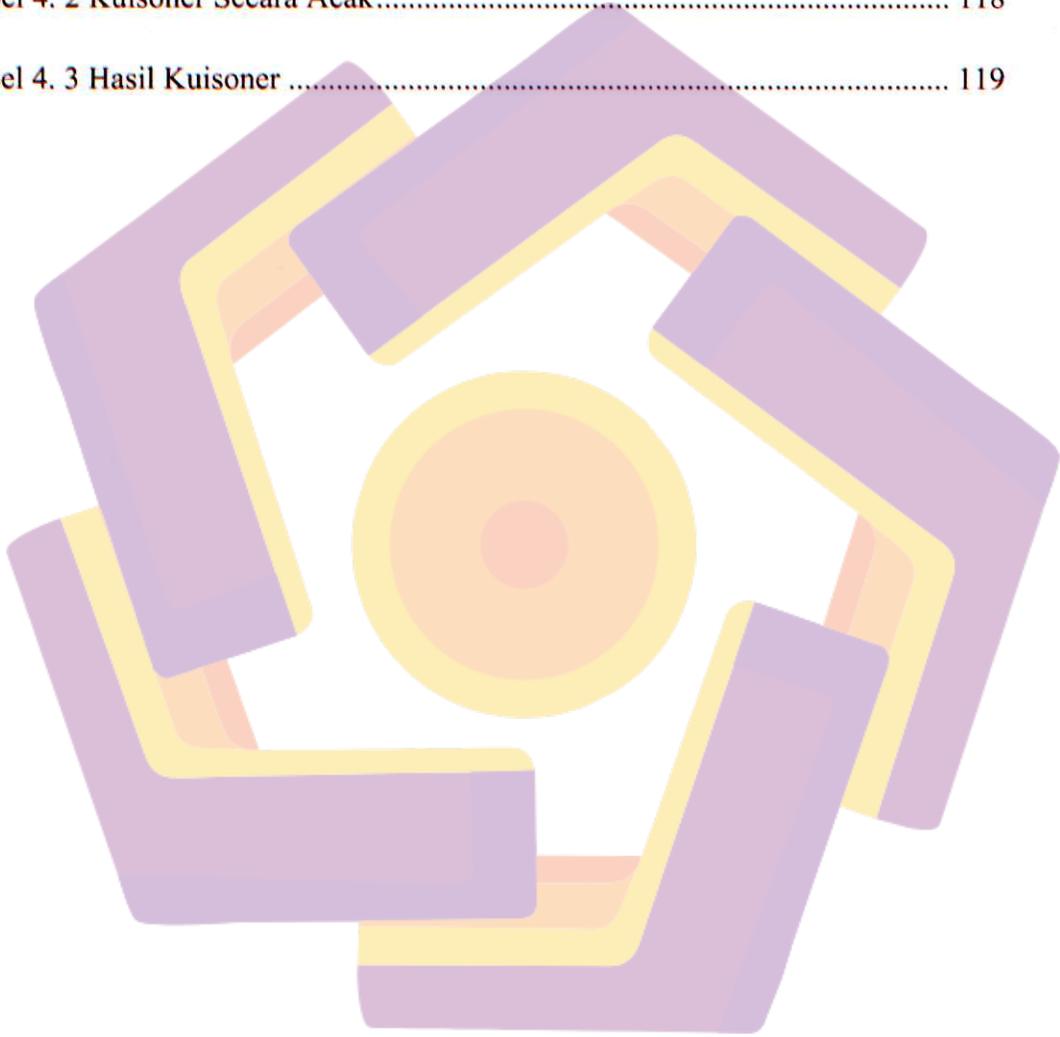
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Game.....	9

2.2.1	Sejarah Game .....	9
2.3	Pengertian Game .....	10
2.4	Jenis-Jenis Game .....	11
2.5	Elemen Dalam Game.....	17
2.6	Konsep Pengembangan Game.....	22
2.7	Pengertian RPG .....	25
2.7.1	Elemen khas RPG .....	25
2.7.2	Kategori-Kategori RPG.....	33
2.8	Tahap Pembuatan Game.....	34
2.9	Software yang digunakan .....	37
2.9.1	RPG Maker VX Ace .....	37
2.9.2	Adobe Photoshop CC.....	43
BAB III	.....	45
ANALISIS DAN PERANCANGAN	.....	45
3.1	Identifikasi Masalah .....	45
3.2	Analisis Sistem .....	45
3.3	Analisis SWOT.....	46
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	47
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	48
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	49
3.5	Latar Belakang Cerita.....	51
3.6	Perancangan Game .....	54
3.7	Alur Permainan.....	56
3.8	Perancangan Antar Muka .....	56
3.8.1	Tampilan Menu Utama .....	56

3.9	Rincian Game .....	57
3.9.1	Desain Karakter dan Sprite .....	58
3.9.2	Desain Latar Belakang .....	66
3.10	Kontrol Karakter.....	72
BAB IV .....		73
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		73
4.1	Implementasi .....	73
4.1.1	Pembuatan Naskah Cerita .....	74
4.1.2	Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill , Status, Dan Class .....	74
4.1.3	Pembuatan Karakter Pemain dan Musuh .....	80
4.2	Pembahasan .....	83
4.2.1	Membuat Peta .....	83
4.2.2	Pembuatan event .....	88
4.2.3	Tampilan Game.....	94
4.3	Make Axe .....	115
4.4	Menginstal Game .....	116
4.5	Uji Coba Pemakaian .....	116
BAB V.....		120
PENUTUP.....		120
5.1	Kesimpulan.....	120
5.2	Saran .....	121
DAFTAR PUSTAKA .....		122

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pengetesan Black Box Testing.....	117
Tabel 4. 2 Kuisoner Secara Acak.....	118
Tabel 4. 3 Hasil Kuisoner .....	119



## DAFTAR GAMBAR

### BAB II

Gambar 2. 1 Bagan Umun Konsep Pengembangan Game .....	22
Gambar 2. 2 Splash Screen RPG Maker VX Ace .....	38
Gambar 2. 3 Toolbar pada RPG Maker VX Ace .....	38
Gambar 2. 4 Tampilan Window New Project .....	39
Gambar 2. 5 Passage Setting Pada Tile Map .....	39
Gambar 2. 6 Tampilan Window Database pada RPG Maker VX Ace .....	41
Gambar 2. 7 Tampilan Window Resource Manager .....	41
Gambar 2. 8 Tampilan Window Sound Test .....	42
Gambar 2. 9 Tampilan Map Editor .....	43
Gambar 2. 10 Splash Screen Adobe Photoshop C6 .....	44

### BAB III

Gambar 3. 1 Flowchart Game .....	55
Gambar 3. 2 Tampilan Menu Utama .....	58
Gambar 3. 3 Desain Ajisaka .....	59
Gambar 3. 4 Desain Dora .....	60
Gambar 3. 5 Desain Sembada .....	60
Gambar 3. 6 Desain Patih Trenggana .....	61
Gambar 3. 7 Desain Aswangga .....	62

Gambar 3. 8 Desain Ratu Anandya.....	63
Gambar 3. 9 Desain Yuliana .....	63
Gambar 3. 10 Kepala Desa.....	64
Gambar 3. 11 Jendral Bhadrika.....	65
Gambar 3. 12 Prabu Dewata Cengkar.....	66
Gambar 3. 13 Desain Rumah Ajisaka .....	66
Gambar 3. 14 Desain Desa Adipala .....	67
Gambar 3. 15 Desain Pelabuhan Adipala .....	67
Gambar 3. 16 Desain Hutan Adipala .....	68
Gambar 3. 17 Desain Istana Kerajaan Medangkamulan.....	68
Gambar 3. 18 Desain Dalam Rumah Ajisaka .....	69
Gambar 3. 19 Desain Dalam Rumah Ajisaka Lantai 2 .....	69
Gambar 3. 20 Desain Rumah Kepala Desa Adipala .....	70
Gambar 3. 21 Desain Penginapan .....	70
Gambar 3. 22 Desain Toko Perlengkapan .....	71
Gambar 3. 23 Desain Desa Medangkamulan.....	71
Gambar 3. 24 Desain Tebing Medangkamulan.....	72

#### BAB IV

Gambar 4. 1 Window yang muncul saat memilih New Project.....	73
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Weapons .....	74
Gambar 4. 3 Efek dan status yang dapat diaktifkan.....	75

Gambar 4. 4 Tampilan Menu Armor.....	76
Gambar 4. 5 Element Dan Status yang bisa diaktifkan.....	76
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Item.....	77
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Effect dari item.....	77
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Skill.....	78
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Skill Type.....	78
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Classes.....	79
Gambar 4. 11 Tampilan Resource Manager.....	80
Gambar 4. 12 Tampilan menu Actors.....	81
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Enemies.....	82
Gambar 4. 14 Tampilan Jenis Musuh yang dipilih.....	83
Gambar 4. 15 Membuat Project game The Story Of Hancaraka.....	83
Gambar 4. 16 Tampilan dasar pembuatan peta pada Photoshop.....	84
Gambar 4. 17 Tileset peta.....	85
Gambar 4. 18 Pemasangan aksesoris peta.....	85
Gambar 4. 19 Parallax.....	86
Gambar 4. 20 Overlay.....	87
Gambar 4. 21 Gambar Resource Manager untuk Parallax peta.....	88
Gambar 4. 22 Event loop.....	89
Gambar 4. 23 Event toko.....	90
Gambar 4. 24 Event Save Game.....	91

Gambar 4. 25 Event Quest .....	92
Gambar 4. 26 Event Quiz.....	93
Gambar 4. 27 Event Crafting .....	94
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Utama.....	95
Gambar 4. 29 Tampilan Intro Game .....	95
Gambar 4. 30 Tampilan Menu Save Data dan Lokasi Tersimpan .....	96
Gambar 4. 31 Tampilan Rumah Ajisaka.....	97
Gambar 4. 32 Tampilan Desa Adipala.....	98
Gambar 4. 33 Tampilan Penginapan Dan Toko Perlengkapan.....	98
Gambar 4. 34 Tampilan Hutan Adipala 1 .....	99
Gambar 4. 35 Tampilan Hutan Adipala 2 .....	100
Gambar 4. 36 Tampilan Penginapan Tua.....	100
Gambar 4. 37 Tampilan Goa Tersembunyi.....	101
Gambar 4. 38 Tampilan Hutan Adipala 3 .....	102
Gambar 4. 39 Tampilan Hutan Adipala 4.....	103
Gambar 4. 40 Tampilan Pelabuhan Adipala .....	103
Gambar 4. 41 Tampilan Rumah Kepala Pelabuhan .....	104
Gambar 4. 42 Tampilan Pelabuhan Medangkamulan .....	105
Gambar 4. 43 Tampilan Rumah Kepala Pelabuhan .....	106
Gambar 4. 44 Tampilan Rumah Makan.....	107
Gambar 4. 45 Tampilan Hutan Medangkamulan 1 .....	107

Gambar 4. 46 Tampilan Tebing Medangkamulan .....	108
Gambar 4. 47 Tampilan Ladang Desa.....	109
Gambar 4. 48 Tampilan Desa Medangkamulan.....	110
Gambar 4. 49 Tampilan Hutan medangkamulan 3 .....	110
Gambar 4. 50 Tampilan Goa Penjara.....	111
Gambar 4. 51 Tampilan Ibu Kota Kerajaan.....	112
Gambar 4. 52 Tampilan Halaman Istana.....	112
Gambar 4. 53 Tampilan Dalam Istana .....	113
Gambar 4. 54 Tampilan Pantai Selatan.....	114
Gambar 4. 55 Tampilan Game Over.....	114
Gambar 4. 56 Tampilan Outtro.....	115
Gambar 4. 57 Compress Data .....	116
Gambar 4. 58 Tampilan file Exe.....	116

## INTISARI

Kini game bukan hal baru, melainkan game sudah menjadi bagian dari dunia, termasuk di Indonesia. Banyak generasi muda yang berlomba-lomba untuk membuat berbagai game baru dari berbagai genre baik yang sudah ada maupun yang baru. Namun dibalik semua itu terdapat kendala seperti ilmu, biaya yang besar dan tingkat kesulitan dalam membuat game yang cukup tinggi. Akan tetapi pemuda pemudi Indonesia tidak kalah akan kreatifitas, inovasi dan imajinasi dari pengembang game luar negeri.

Game “The Story Of Hanacaraka” memiliki latar belakang cerita budaya yang ada di tanah jawa dan merupakan asal usul dari aksara jawa. Ajisaka merupakan nama pemuda itu dan berusaha mengalahkan prabu Dewatacengkar.

RPG Maker Vx, merupakan software untuk pembuatan game RPG, walaupun tampilannya sederhana tapi banyak orang menggunakan aplikasi ini untuk membuat game. Game “The Story Of Hanacaraka” menggunakan software game engine ini dengan Ruby sebagai bahasa pemrogramannya karena kemudahan serta tingkat fleksibilitas yang tinggi.

**Kata Kunci :** Permainan,Genre, RPG

## **ABSTRACT**

*Now games are not new, games that have become part of the world, including in Indonesia. Many young people are competing to make new games from various genres that already exist or are new. However, behind all that, the cost, like science, the cost and the level of difficulty in making games that are quite high. However, young Indonesian women are not inferior to creativity, innovation and innovation from foreign game developers.*

*The game "The Story Of Hanacaraka" has cultural background stories that exist in Java and is the origin of Javanese script. Ajisaka was the name of the young man and was successfully taken by Prabu Dewatacengkar.*

*RPG Maker Vx, is a software for making RPG games, although it provides simple but many people use this application to make games. The game "The Story Of Hanacaraka" uses this game engine software with Ruby as the programming language because it facilitates and facilitates a high level of comfort.*

**Keywords:** *Game, Genre, RPG*