

**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

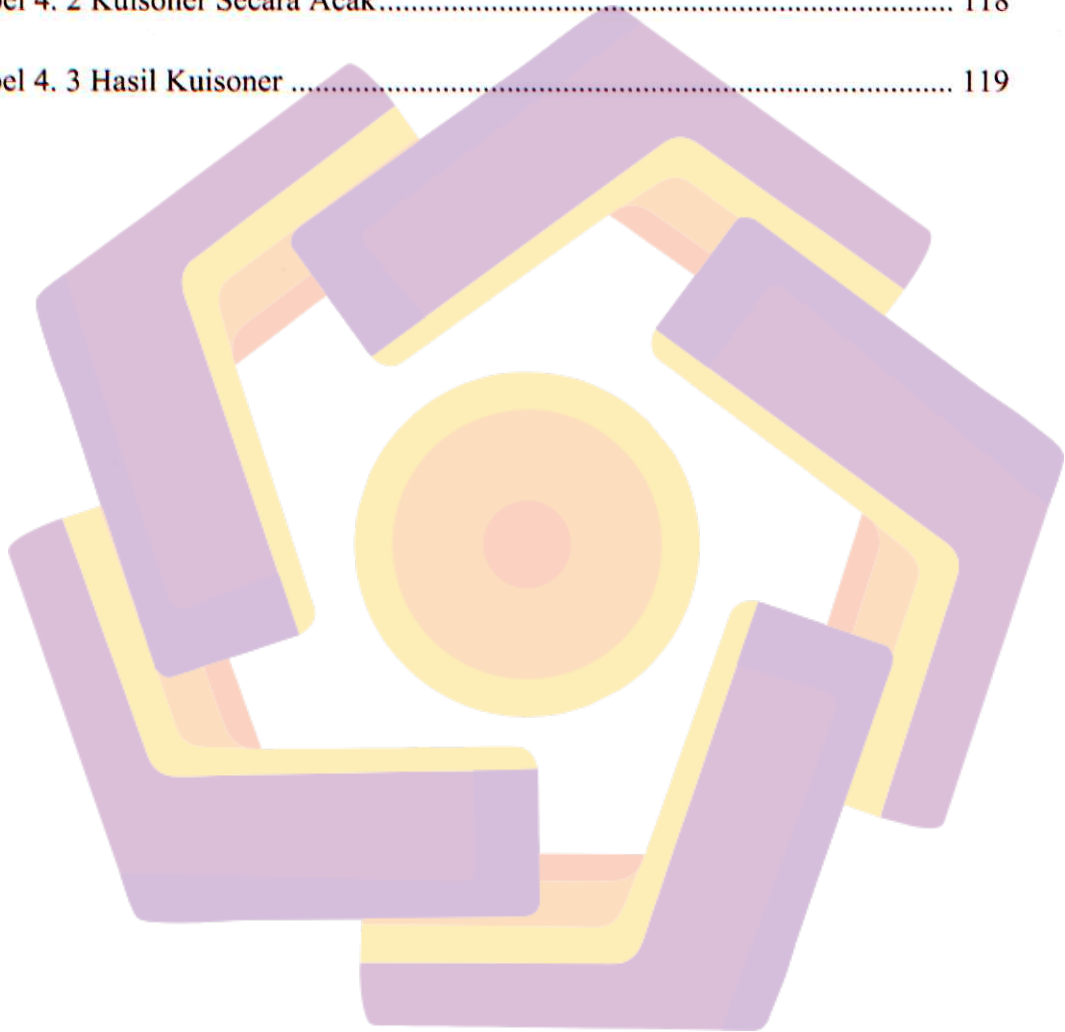
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xix
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	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*