

**PEMBUATAN GAME PERMAINAN PERAN**

**“LEGENDA KERAJAAN IBLIS”**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh :

**Taufiq Aziz Hamdan                      08.01.2461**

**Hasan Basri                                      08.01.2446**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**2012**

**PEMBUATAN GAME PERMAINAN PERAN**

**“LEGENDA KERAJAAN IBLIS”**

**TUGAS AKHIR**

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya**

**pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika**



Disusun oleh :

**Taufiq Aziz Hamdan                      08.01.2461**

**Hasan Basri                                      08.01.2446**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**2012**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**Pembuatan Game Permainan Peran  
“Legenda Kerajaan Iblis”**

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Taufiq Aziz Hamdan** 08.01.2461

**Hasan Basri** 08.01.2446

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 2 Mei 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidavat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Pembuatan Game Permainan Peran**

**“Legenda Kerajaan Iblis”**

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Hasan Basri                      08.01.2446**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Mei 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Agus Purwanto, S.Kom**  
**NIK. 190000001**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 15 Mei 2012

**KENYA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Pembuatan Game Permainan Peran**

**“Legenda Kerajaan Iblis”**

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Taufiq Aziz Hamdan**

**08.01.2461**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Mei 2012

**Susunan Dewan Penguji**

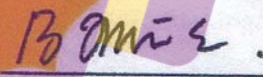
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Bambang Sudaryatno, MM**  
**NIK. 190302029**



**Barka Satya, S.Kom**  
**NIK. 190302126**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 22 Mei 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**



## PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademis di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu di dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Mei 2012

Nama	NIM
Taufiq Aziz Hamdan	08.01.2461
Hasan Basri	08.01.2446

Tandatangan



## MOTTO

*“Ilmu menunjukkan kebenaran akal, maka barang siapa yang Berakal niscaya dia berilmu”*

**[Sayyidina Ali bin Abi thalib]**

*“Bukan kecerdasan anda, melainkan sikap andalah yang mengangkat Anda dalam kehidupan”*

*“Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil”*

**[Mario Teguh]**

*“Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak”*

**[Aldus Huxley]**

*“Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran”*

**[James Thurber]**

*“Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu”*

**[William Feather]**

## PERSEMBAHAN

*Puji syukur atas kehadiran Allah yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya atas nikmat sehat dan nikmat iman yang diberikan kepada hambanya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad salallahu alaihi wassallam, beserta keluarga dan para sahabatnya.*

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

- ❖ *Ibu dan ayahku tercinta, yang tiada henti – hentinya memberikan support dan doa untuk kesuksesanku, seluruh usahaku untuk membalas kebaikanmu takkan pernah sebanding dengan pengorbanan dan rasa sayangmu terhadap ku, Namun setidaknya, ijinkan sekali ini saja membuatmu bangga atas wisudaku.*
- ❖ *Keluarga besarku yang ada di Sumatra selatan ucapan terima kasihku tidak akan pernah cukup atas support doa maupun support financialnya selama ini.....☺*
- ❖ *Bapak Tonny Hidayat selaku dosen pembimbingku yang telah mengarahkanku dalam penyusunan tugas akhir ini.*
- ❖ *Teman-temanku yang ada di Aster 6, khususnya Aji, Dhani, Ryan, dan teman2 seperjuangan ku di Amikom kelas D3 TI khususnya Kis, Putut, Hasan, Nisya, Gheny, thanks ya atas support dan doanya....☺☺*
- ❖ *Someone yang telah memberiku semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini secepatnya, thanks atas supportnya baik secara langsung maupun tidak langsung.*



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah *Subhanahu Wata'ala*, karena hanya atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul **PEMBUATAN GAME PERMAINAN PERAN “LEGENDA KERAJAAN IBLIS”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah, keluarga, sahabat, serta pengikut sejatinya.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis banyak sekali mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Ketua Program Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing, yang tak pernah henti memberikan bimbingan dan bantuannya dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Dosen-dosen “STMIK” AMIKOM yang tanpa kenal pamrih dan balas jasa telah memberikan bekal ilmu untuk kehidupan penulis di masa depan kelak.

5. Ibu dan Bapak tercinta, atas semua doa dan kasih sayangnya, dan atas segala pengorbanannya demi keberhasilan penulis, takkan pernah bisa penulis membalas semua cinta dan pengorbanan yang telah dicurahkan, sejak dalam kandungan sampai dewasa seperti sekarang.
6. Terima kasih juga kepada adikku yang tak henti-hentinya memberi semangat dan doa untuku agar berhasil dalam mengerjakan tugas akhir ini.
7. Sahabat penulis selama menempuh ilmu di Yogyakarta, Kis Sidik Kurniawan, Putut Pradapa, Nisya Rahma Cahyani, Gheny Purborani atas semua doa, dukungan, dan bantuan yang diberikan.
8. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu di sini, baik yang secara langsung atau tidak telah mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari banyak sekali kekurangan yang ada dalam penulisan tugas akhir ini. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan, agar dapat menjadi batu pijakan penulis menuju ke arah yang lebih baik.

Akhir kata, penyusun mengharapkan kiranya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat. Amiin.

Yogyakarta, 12 Mei 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xxi
INTISARI .....	xxii
ABSTRACT .....	xxiii
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4

<b>BAB II : DASAR TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 MULTIMEDIA .....	6
2.1.1 Sejarah Multimedia .....	6
2.1.2 Definisi Multimedia .....	6
2.1.3 Obyek-obyek Multimedia .....	7
2.1.4 Sistem Penyajian Multimedia .....	8
2.1.5 Pemanfaatan Multimedia .....	10
2.2 SEJARAH PERKEMBANGAN GAME .....	11
2.2.1 Jenis & genre game .....	13
2.2.2 Berdasarkan jenis " <i>Platform</i> " atau alat yang digunakan .....	14
2.2.3 Berdasarkan " <i>Genre</i> " Permainannya .....	17
2.2.4 Kategori – kategori lainnya .....	32
2.2.5 Tahapan dalam Merancang atau Membuat Game .....	36
2.2.6 Software Pembuatan Game .....	39
2.2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	46
<b>BAB III : KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN GAME .....</b>	<b>50</b>
3.1 STORYLINE .....	50
3.2 TINJAUAN DESAIN .....	54
3.2.1 Perangkat Keras yang Digunakan .....	55
3.2.2 Kebutuhan Software .....	56

3.3 RANCANGAN KARAKTER DAN INTERFACE .....	56
3.3.1 Face dan Karakter .....	56
3.3.2 Interface .....	68
<b>BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>80</b>
4.1 PEMBUATAN PROJECT GAME .....	80
4.2 PROSES COLORING (PEWARNAAN) .....	107
4.2.1 Proses Coloring Intro Title .....	107
4.2.2 Proses Coloring Map .....	114
4.2.3 Proses Coloring Face .....	120
4.3 BENDA .....	145
4.3.1 Item .....	145
4.3.2 Weapons .....	149
4.3.3 Armors .....	151
4.4 PENGAKTIFAN GAME .....	153
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>154</b>
5.1 Kesimpulan .....	154
5.2 Saran .....	155
Daftar Pustaka .....	156
Lampiran .....	157

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan RPG Maker VX 1.02 .....	46
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Photoshop .....	47
Gambar 2.3	Tampilan CorelDRAW X5 .....	48
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Audition .....	49
Gambar 3.1	Tampilan face Peter 1 .....	56
Gambar 3.2	Tampilan face Peter 2 .....	57
Gambar 3.3	Tampilan face Andini 1 .....	57
Gambar 3.4	Tampilan face Andini 2 .....	57
Gambar 3.5	Tampilan face Arjuna .....	58
Gambar 3.6	Tampilan face Mawar .....	58
Gambar 3.7	Tampilan face Jacki .....	58
Gambar 3.8	Tampilan Actor 1 .....	59
Gambar 3.9	Tampilan Actor 2 .....	59
Gambar 3.10	Tampilan Actor 3 .....	59
Gambar 3.11	Tampilan Karakter Lain 1 .....	60
Gambar 3.12	Tampilan Karakter Lain 2 .....	60
Gambar 3.13	Tampilan Karakter Lain 3 .....	60
Gambar 3.14	Tampilan Karakter Lain 4 .....	61
Gambar 3.15	Tampilan Karakter Lain 5 .....	61
Gambar 3.16	Tampilan Karakter Lain 6 .....	61
Gambar 3.17	Tampilan face evil .....	62

Gambar 3.18	Tampilan face guards .....	62
Gambar 3.19	Tampilan face Howl .....	62
Gambar 3.20	Tampilan face Andaras .....	63
Gambar 3.21	Tampilan face Maxus .....	63
Gambar 3.22	Tampilan face Monster .....	63
Gambar 3.23	Tampilan NPC's .....	64
Gambar 3.24	Tampilan Party .....	64
Gambar 3.25	Tampilan People 1 .....	64
Gambar 3.26	Tampilan People 2 .....	65
Gambar 3.27	Tampilan People 3 .....	65
Gambar 3.28	Tampilan People 4 .....	65
Gambar 3.29	Tampilan People 5 .....	66
Gambar 3.30	Tampilan RandomFace .....	66
Gambar 3.31	Tampilan Spiritual .....	66
Gambar 3.32	Tampilan Antares 1 .....	67
Gambar 3.33	Tampilan face Mandala .....	67
Gambar 3.34	Tampilan menu utama game .....	68
Gambar 3.35	Tampilan gambar tempat hiburan .....	68
Gambar 3.36	Tampilan gambar saat Andaras sedang bernyanyi .....	69
Gambar 3.37	Tampilan Desa Stonemill .....	69
Gambar 3.38	Tampilan dalam rumah peter .....	70
Gambar 3.39	Tampilan ketika kita ingin menyimpan permainan ini .....	70
Gambar 3.40	Tampilan tempat penyimpanan .....	71

Gambar 3.41	Tampilan setelah pemilihan file 1,2,3,4 .....	72
Gambar 3.42	Tampilan Saat Peter mengantar hasil panen .....	72
Gambar 3.43	Tampilan saat Gregory, Peter,Andini, dan Arjuna sedang makan .....	73
Gambar 3.44	Tampilan saat ingin beristirahat atau tidur .....	74
Gambar 3.45	Tampilan kedai minuman milik Jennifer .....	74
Gambar 3.46	Tampilan Desa Canvis .....	75
Gambar 3.47	Tampilan penginapan di Desa Canvis .....	75
Gambar 3.48	Tampilan Kedai Mawar Hitam .....	76
Gambar 3.49	Tampilan ruangan istana .....	76
Gambar 3.50	Tampilan Arjuna sedang menyusup kekamar Rinke .....	77
Gambar 3.51	Tampilan formasi Peter saat menghadapi pasukan Daradrik .....	77
Gambar 3.52	Tampilan formasi Jacki saat menghadapi pasukan Daradrik .....	78
Gambar 3.53	Tampilan formasi Mawar saat menghadapi pasukan Daradrik .....	78
Gambar 3.54	Flowchart .....	79
Gambar 4.1	Tampilan Awal saat Membuka Game RPG Maker VX .....	80
Gambar 4.2	Tampilan Awal untuk meberi Judul dalam project .....	81
Gambar 4.3	Tampilan Map Properties Untuk Name .....	81
	awal saat akan Membuat Peta	
Gambar 4.4	Tampilan Setelah Pemberian Name pada Map properties.....	82
Gambar 4.5	Map Properties .....	83
Gambar 4.6	Parallax Background Graphic : Ocean.....	84
Gambar 4.7	Hasil pemilihan Parallax Background Graphic : Ocean .....	84
Gambar 4.8	<i>Show in the Editor</i> dipilih .....	85



Gambar 4.9	Tampilan hasil dari <i>Show in the Editor</i> jika dipilih .....	86
Gambar 4.10	Tampilan Peta dengan ukuran $\frac{1}{2}$ .....	86
Gambar 4.11	Tampilan peta dengan ukuran $\frac{1}{4}$ .....	87
Gambar 4.12	Tampilan peta dengan ukuran $\frac{1}{8}$ .....	87
Gambar 4.13	Tampilan Awal Untuk Pembuatan Game .....	88
Gambar 4.14	Contoh Pembuatan Map Desa .....	89
Gambar 4.15	Tampilan Database Actor .....	89
Gambar 4.16	Tampilan Character Graphic.....	90
Gambar 4.17	Tampilan Face Graphic .....	91
Gambar 4.18	Tampilan untuk mengatur Hp,Mp, Attack, Defense, Spirit, Agility .....	92
Gambar 4.19	Tampilan Generate Curves .....	92
Gambar 4.20	Tampilan tab Classes .....	93
Gambar 4.21	Tampilan tab Skills .....	94
Gambar 4.22	Pilihan Skill Occasion .....	95
Gambar 4.23	Tampilan tab Items .....	96
Gambar 4.24	Tampilan tab Weapons .....	97
Gambar 4.25	Tampilan tab Armors .....	98
Gambar 4.26	Tampilan tab Enemies .....	100
Gambar 4.27	Tampilan tab Troops .....	102
Gambar 4.28	Tampilan tab System .....	103
Gambar 4.29	Tampilan tab Terms .....	104
Gambar 4.30	Resource Manager .....	105

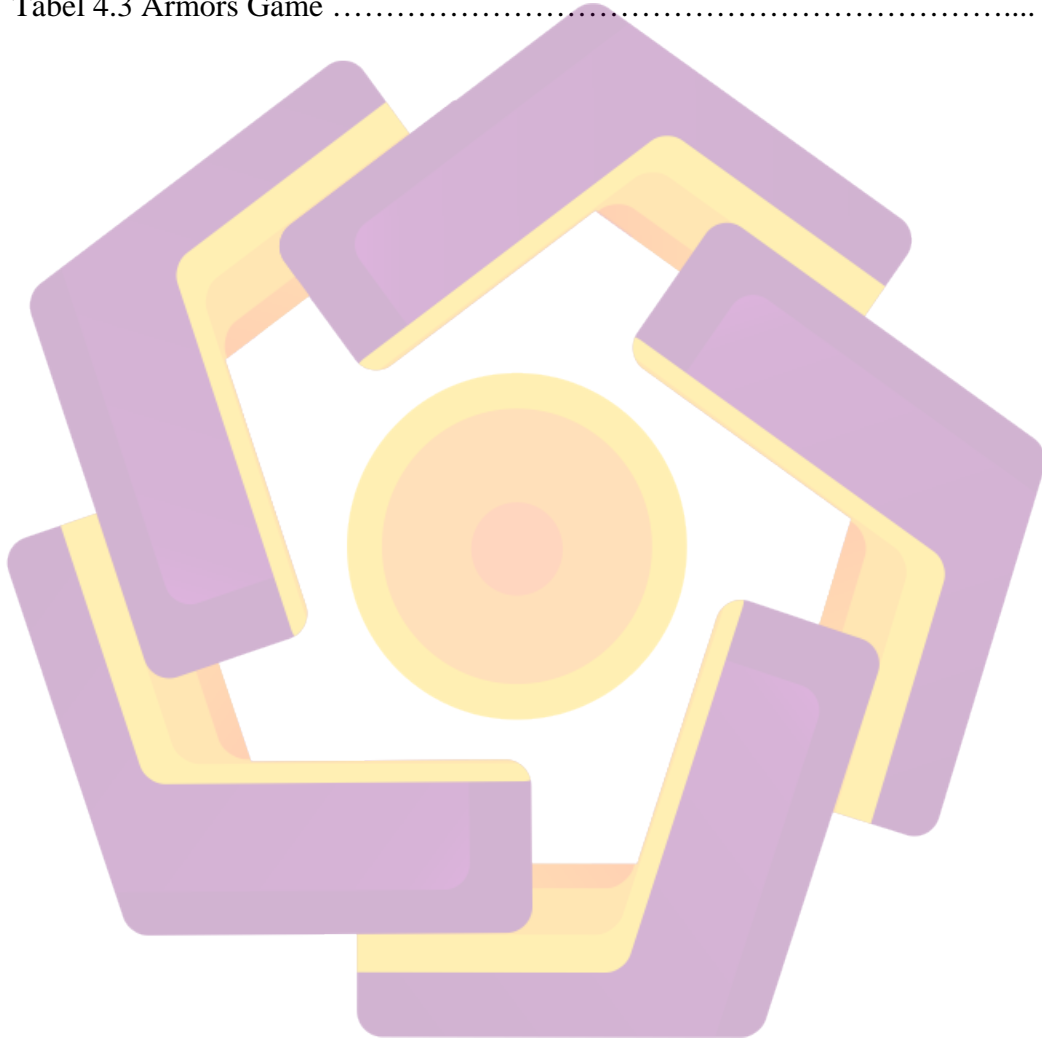
Gambar 4.31	Script Editor .....	106
Gambar 4.32	Sound test .....	107
Gambar 4.33	Coloring Intro Title Text Tahap 1 .....	107
Gambar 4.34	Coloring Intro Title Text Tahap 2 .....	108
Gambar 4.35	Coloring Intro Title Text Tahap 3 .....	108
Gambar 4.36	Coloring Intro Title Text Tahap 4 .....	109
Gambar 4.37	Coloring Intro Title Text Tahap 5 .....	110
Gambar 4.38	Coloring Intro Title Text Tahap 6 .....	110
Gambar 4.39	Hasil Coloring Intro Title Text Tahap 7 .....	111
Gambar 4.40	Coloring Intro Title Naga Tahap 8 .....	112
Gambar 4.41	Coloring Intro Title Naga Tahap 9 .....	112
Gambar 4.42	Coloring Intro Title Naga Tahap 10 .....	113
Gambar 4.43	Hasil dari Text dan Naga Coloring .....	113
Gambar 4.44	Coloring Map tahap 1 .....	114
Gambar 4.45	Coloring Map tahap 2 .....	115
Gambar 4.46	Coloring Map tahap 3 .....	115
Gambar 4.47	Coloring Map tahap 4 .....	116
Gambar 4.48	Coloring Map tahap 5 .....	117
Gambar 4.49	Coloring Map tahap 6 .....	117
Gambar 4.50	Coloring Map tahap 7 .....	118
Gambar 4.51	Coloring Map tahap 8 .....	119
Gambar 4.52	Tampilan hasil coloring .....	119
Gambar 4.53	Tampilan Saat Pemindaian .....	120

Gambar 4.54	Tampilan Untuk Memindai .....	121
Gambar 4.55	Tampilan Sketsa dari Vertikal Menjadi Horizontal .....	121
Gambar 4.56	Coloring Face Tahap 1 .....	122
Gambar 4.57	Coloring Face Tahap 2 .....	123
Gambar 4.58	Coloring Face Tahap 3 .....	124
Gambar 4.59	Coloring Face Tahap 4 .....	124
Gambar 4.60	Coloring Face Tahap 5 .....	125
Gambar 4.61	Coloring Face Tahap 6 .....	126
Gambar 4.62	Coloring Face Tahap 7 .....	127
Gambar 4.63	Coloring Face Tahap 8 .....	128
Gambar 4.64	Coloring Face Tahap 9 .....	129
Gambar 4.65	Coloring Face Tahap 10 .....	129
Gambar 4.66	Coloring Face Tahap 11 .....	130
Gambar 4.67	Coloring Face Tahap 12 .....	131
Gambar 4.68	Coloring Face Tahap 13 .....	131
Gambar 4.69	Coloring Face Tahap 14 .....	132
Gambar 4.70	Coloring Face Tahap 15 .....	133
Gambar 4.71	Coloring Face Tahap 16 .....	133
Gambar 4.72	Coloring Face Tahap 17 .....	134
Gambar 4.73	Coloring Face Tahap 18 .....	135
Gambar 4.74	Coloring Face Tahap 19 .....	136
Gambar 4.75	Coloring Face Tahap 20 .....	136
Gambar 4.76	Coloring Face Tahap 21 .....	137

Gambar 4.77	Coloring Face Tahap 22 .....	138
Gambar 4.78	Coloring Face Tahap 23 .....	139
Gambar 4.79	Coloring Face Tahap 24 .....	139
Gambar 4.80	Coloring Face Tahap 25 .....	140
Gambar 4.81	Tampilan Inventori .....	141
Gambar 4.82	Tampilan Menu Map .....	141
Gambar 4.83	Tampilan dari Menu Map .....	142
Gambar 4.84	Tampilan Map Stonemil .....	142
Gambar 4.85	Tampilan Menu Utama Game .....	143
Gambar 4.86	Tampilan Saat Battle .....	143
Gambar 4.87	Tampilan Menu Jurus Pedang .....	144
Gambar 4.88	Tampilan Inventori saat Battle .....	144
Gambar 4.89	Pengompresan Game .....	153

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Item Game .....	145
Tabel 4.2 Weapons Game .....	149
Tabel 4.3 Armors Game .....	151



## INTISARI

Perkembangan teknologi sekarang ini membuat perkembangan game rpg semakin pesat, termasuk teknik dan software pengolahnya. Dari sekian banyak software pengolah game rpg khususnya 2 dimensi, RPG Maker VX merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya, yang telah memiliki fitur-fitur yang lebih baru. Salah satunya dalam hal pemetaan, dimana pada versi sebelumnya pemetaan msh memerlukan layer-layer dalam pembentukan map.

Dalam game permainan peran ini murni menggunakan teknik kreatifitas. Dengan kata lain komputer sebagai media penyaluran kreatifitas.

Pembuatan game permainan ini bertujuan memberikan wawasan tentang pembuatan game permainan peran 2 dimensi, dan mengetahui dan menguasai secara langsung teknik perancangan game serta alur produksi mulai dari tahap Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

**Kata Kunci :** Game, RPG, Petualangan

## **ABSTRACT**

*Technological developments now make more rapid progress rpg games, including engineering and software pengolahnya. Of the many processing software in particular 2-D RPG game, RPG Maker VX is the development and refinement of the previous version, which has more features that are new. One of them in terms of mapping, whereas in previous versions of msh mapping requires the formation of layers in the map.*

*In this role playing game using the technique of pure creativity. In other words the computer as a medium for channeling creativity.*

*Making the game the game is aimed at providing insight into the manufacture of two-dimensional role playing game, and knowing and mastering the game design techniques as well as direct the flow of production starting from the Pre-Production, Production, and Post Production.*

**Keyword :** Game, RPG, Adventure

