

**PERANCANGAN GAME RPG THE ADVENTURE OF GREY DEVON
MENGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI



Disusun Oleh

Bagus Suryo Sadewo

11.11.4799

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



**PERANCANGAN GAME RPG THE ADVENTURE OF GREY DEVON
MENGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER VX ACE**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun Oleh

Bagus Suryo Sadewo

11.11.4799

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME RPG THE ADVENTURE OF GREY DEVON
MENGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER VX ACE**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Suryo Sadewo

11.11.4799

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Juni 2018

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME RPG *THE ADVENTURE OF GREY DEVON*
MENGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER VX ACE**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Suryo Sadewo

11.11.4799

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Juli 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Juli 2018

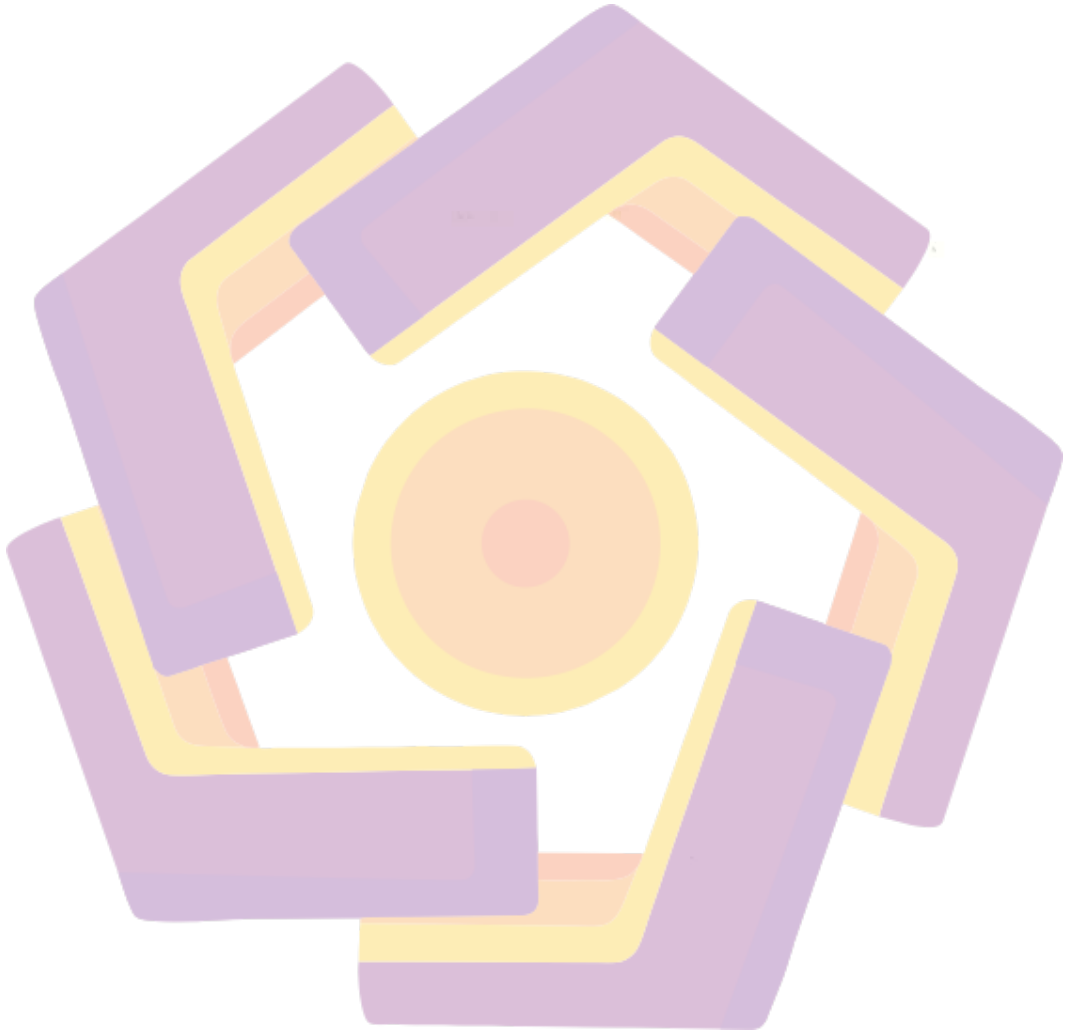


Bagus Suryo Sadwo

NIM. 11.11.4799

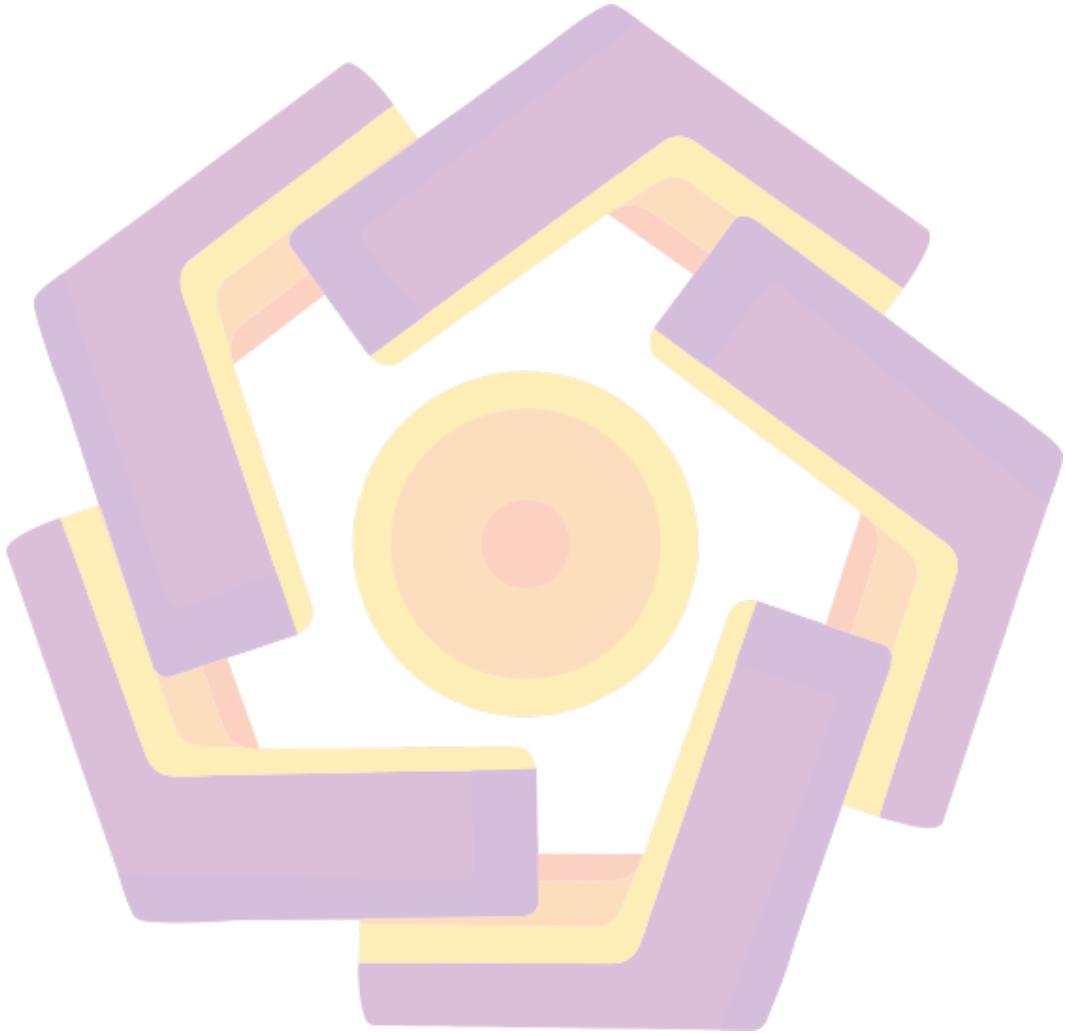
MOTTO

Let me do this and one day I will make you all proud – Sumail "Sumall" Hassan



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini saya Persembahkan untuk Mama dan Bapak.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas selesainya skripsi yang berjudul "PERANCANGAN GAME RPG THE ADVENTURE OF GREY DEVON MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER VX ACE". Atas dukungan dan material yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis banyak mengucapkan terimakasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, yang memberikan kesempatan untuk menggunakan segala fasilitas kampus dan laboratorium.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom selaku dosen Pembimbing, yang memberikan dorongan, masukan, arahan dan bimbingannya.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan bimbingannya.
4. Bapak Suryanto, S.H., Ibu Dra. Siswandarti, M.Pd., Adik Unggul Suryo Wibisono, atas dukungan moral dan material yang telah diberikan.
5. Agnes Heni Rahmawati, S.Pd *for all of the glee to touching moments I never want to forget, and surely for your encouragement to me.*

Terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak. Saya menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, kritik dan saran yang membangun akan penulis terima. Penulis juga berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 16 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6

2.2 Pengertian Game.....	7
2.3 Perkembangan Game.....	8
2.4 Genre Game.....	10
2.5 Elemen Game.....	18
2.6 Konsep Pengembangan Game.....	23
2.7 Pengertian Role Playing Game (RPG).....	26
2.8 Elemen Khas RPG.....	26
2.9 Kategori-Kategori RPG.....	32
2.10 Tahap Pembuatan Game.....	33
2.11 Software yang Digunakan.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1 Analisis Game The Adventure of Grey Devon.....	39
3.2 Perancangan Game.....	46
3.3 Aturan Permainan.....	48
3.4 Rincian Game.....	49
3.5 Perancangan Antar Muka.....	50
3.6 Desain Karakter.....	51
3.7 Desain Latar Belakang.....	52
3.8 Kontrol Karakter.....	54
3.9 Audio.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi.....	56
4.2 Pembahasan Game The Adventure of Grey Devon.....	69
4.3 Konversi Game.....	75
4.4 Meng-instal Game.....	75

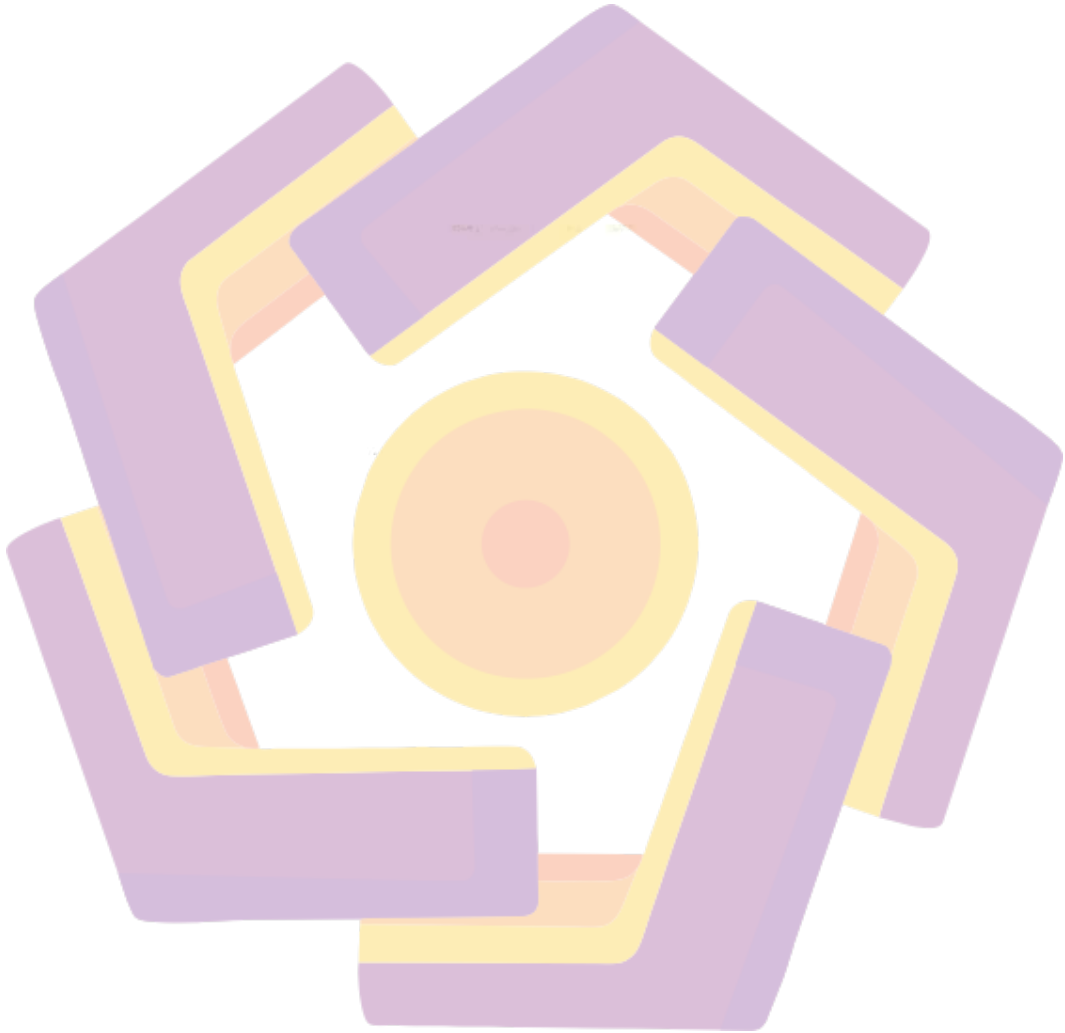
4.5 Uji Coba Pemakaian..... 76

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan..... 77

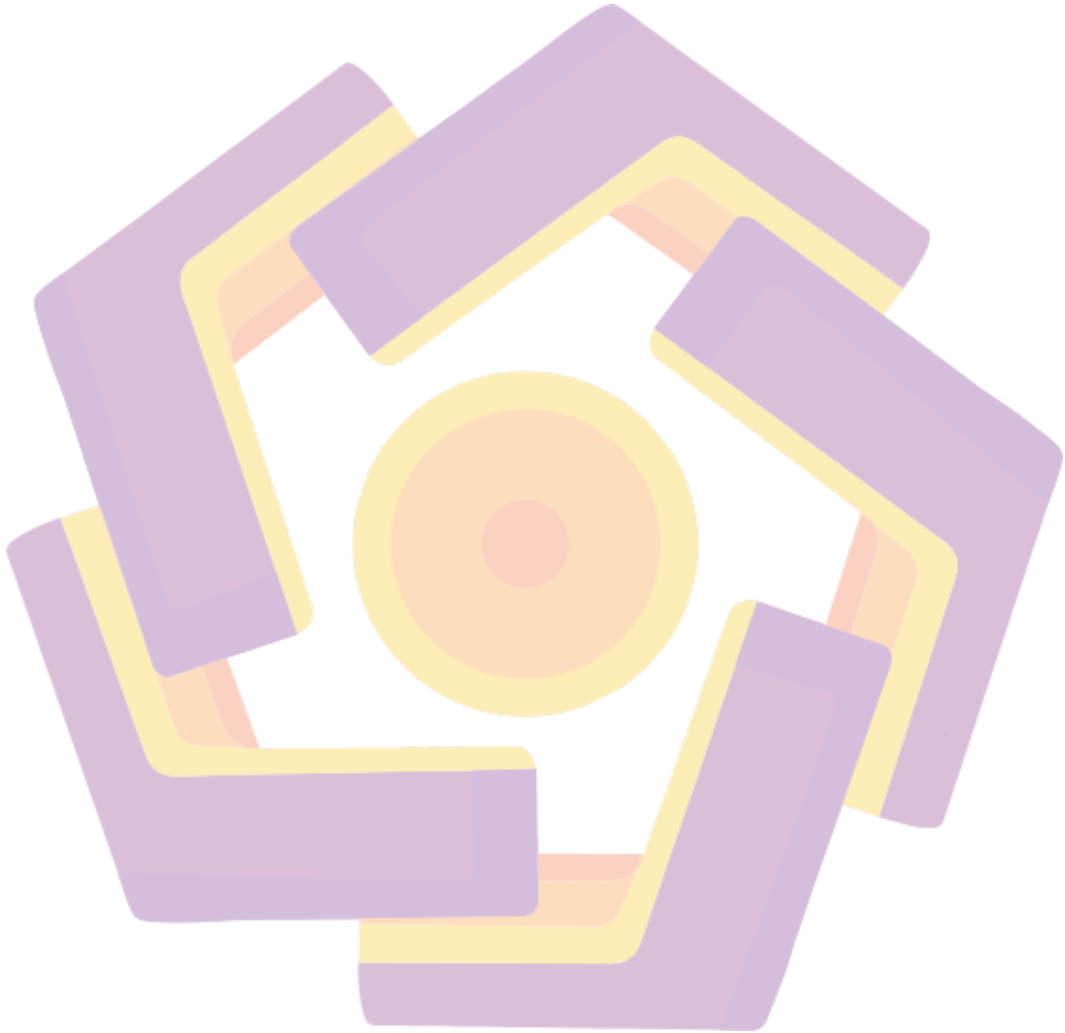
5.2 Saran..... 77

DAFTAR PUSTAKA..... 79



DAFTAR BAGAN

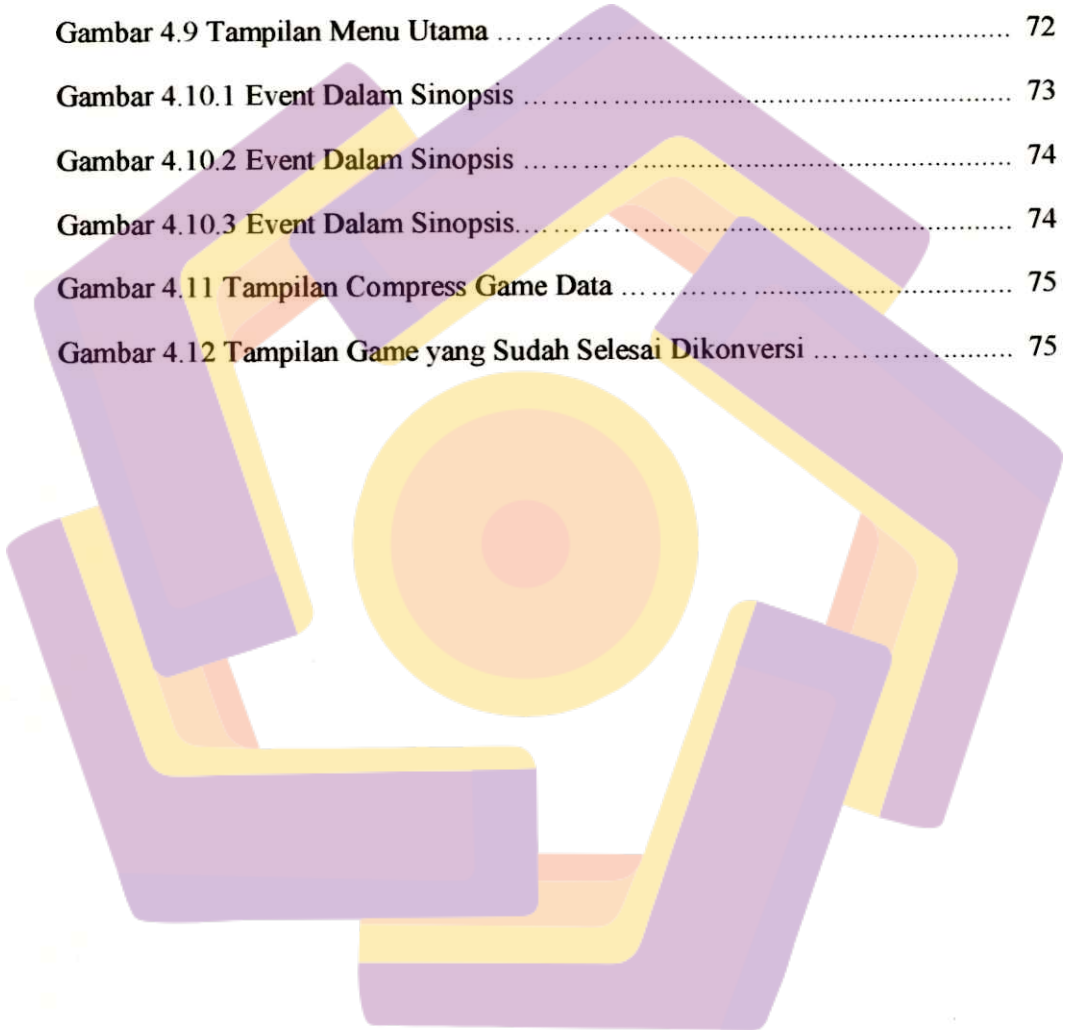
Bagian umum konsep pengembangan game.....	25
---	----



DAFTAR GAMBAR

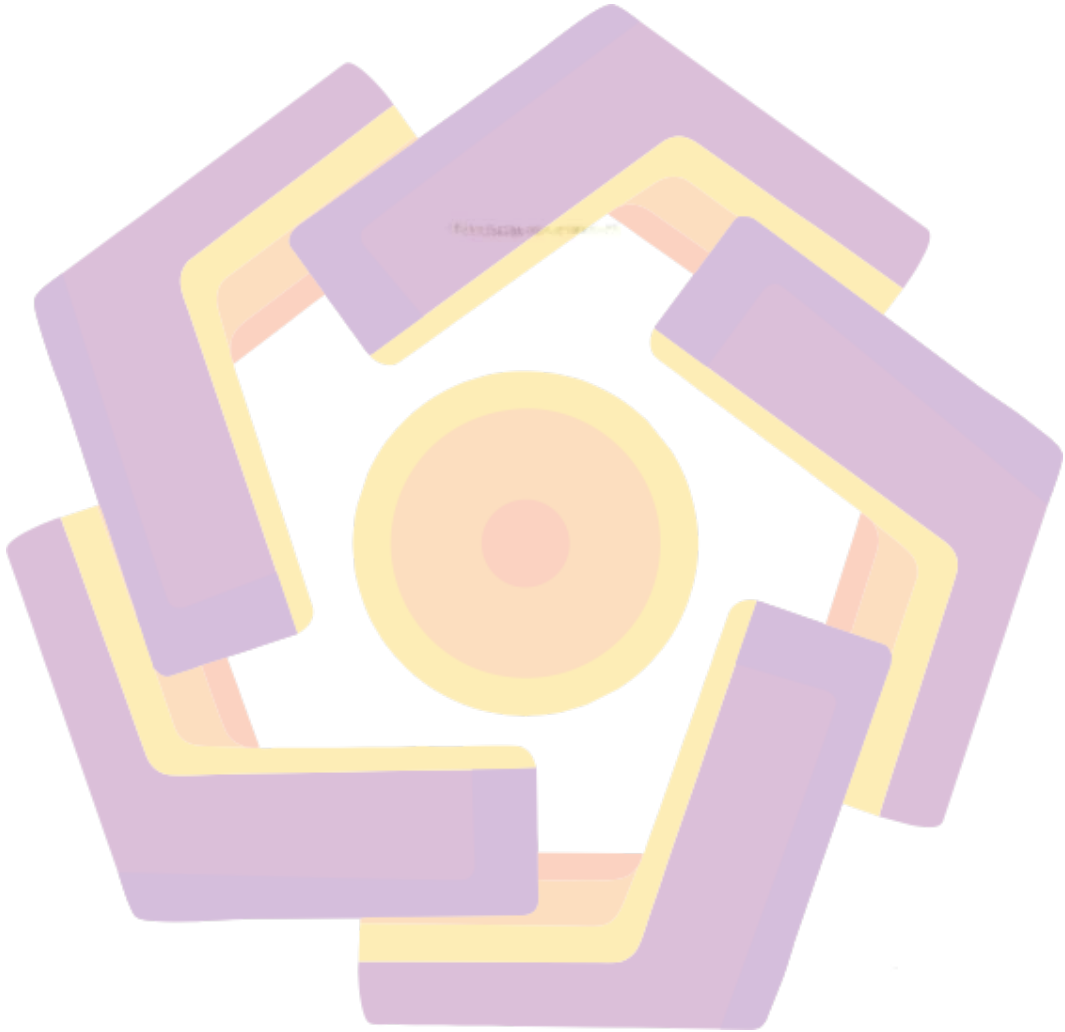
Gambar 2.1 Splash Screen RPG Maker VX Ace	35
Gambar 2.2 RPG Maker VX Ace Toolbar	36
Gambar 3.1 Skema GDLC	47
Gambar 3.2 Tampilan desain latar belakang level 1	52
Gambar 3.3 Tampilan desain latar belakang level 2	53
Gambar 3.4 Tampilan desain latar belakang level 3A	53
Gambar 3.5 Tampilan desain latar belakang level 3B	54
Gambar 4.1 Tampilan New Project	56
Gambar 4.2 Tampilan Weapon	57
Gambar 4.2.1 Tampilan General Setting	47
Gambar 4.2.2 Tampilan Features	52
Gambar 4.3 Tampilan Armor	53
Gambar 4.1 Tampilan New Project	56
Gambar 4.2 Tampilan Weapon	57
Gambar 4.2.1 Tampilan General Setting	58
Gambar 4.2.2 Tampilan Features	59
Gambar 4.3 Tampilan Armor	60
Gambar 4.3.1 Tampilan Features	61
Gambar 4.4 Tampilan Item	62
Gambar 4.5 Tampilan Skills	63
Gambar 4.5.1 Tampilan Skill type dan MP Cost	64
Gambar 4.5.2 Tampilan Using Message	64
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Awal State	65
Gambar 4.6.1 Tampilan Pesan Saat Syarat Terpenuhi.....	66

Gambar 4.6.2 Tampilan Parameter Status	67
Gambar 4.6.3 Elemen dan Status yang bisa diaktifkan	67
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Class Baru dan Pengaktifan Skills	68
Gambar 4.8 Tampilan Membuat Map Baru.....	71
Gambar 4.8.1 Tampilan Membuat Desain Map Baru	71
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama	72
Gambar 4.10.1 Event Dalam Sinopsis	73
Gambar 4.10.2 Event Dalam Sinopsis	74
Gambar 4.10.3 Event Dalam Sinopsis.....	74
Gambar 4.11 Tampilan Compress Game Data	75
Gambar 4.12 Tampilan Game yang Sudah Selesai Dikonversi	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matrix Analisis SWOT.....	42
Tabel 4.2 Blackbox Testing pada game “The Adventure of Grey Devon”	75



INTISARI

Jenis game sangat beragam. Salah satu jenis game adalah Role Playing Game (RPG). Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah game RPG dengan perangkat lunak RPG Maker VX Ace. Game yang ditampilkan merupakan RPG game petualangan yang karakternya memiliki peran masing-masing dan mengikuti alur cerita. Untuk memainkan game ini ada beberapa peraturan untuk menentukan karakter yang akan dimainkan.

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan game RPG ini adalah GDLC (Game Development Life Cycle) yang terdiri dari tahap Idea/Concept, Development, dan Deployment. Dalam fase Idea/Concept, tim developer akan merumuskan ide-ide dasar terkait latar belakang pembangunan sebuah game. Dalam fase Development, merupakan pembangunan yang sudah memasukkan unsur pengujian. Fase terakhir yaitu Deployment lebih diarahkan pada teknis publikasi game.

Melalui metode GDLC (Game Development Lyfe Cycle), penelitian ini berhasil menciptakan sebuah game RPG berjudul "The adventure of Grey Devon" yang terdiri dari 3 stage utama.

Kata kunci: Game, RPG, GDLC.

ABSTRACT

There are many types of game. One of them is Role Playing Game (RPG). The aim of this research is to develop a software game using RPG Maker VX Ace program. The game is about an adventure which each character must follow the game plot. There are some rules in choosing the characters to play.

The method of this research is GDLC (Game Development Life Cycle) which consist of Idea/Concept, Development, and Deployment steps. In the idea/concept phase, the ideas and concepts were formulated based on the background of the game purpose. For the development phase, there was an assessment of the game and the last one was deployment phase which focus on the publication of the game.

Through the use of GDLC (Game Development Life Cycle) method, as the result of this research, there is a RPG adventure game with title "The adventure of Grey Devon".

Keywords: Game, RPG, GDLC