

**PEMBUATAN *GAME* RPG 2D “SUPER RABBIT”
MENGUNAKAN RPG MAKER MV**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Arreza

14.11.7715

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN *GAME* RPG 2D “SUPER RABBIT”
MENGUNAKAN RPG MAKER MV**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada program studi informatika



disusun oleh

Muhammad Arreza

14.11.7715

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN *GAME* RPG 2D “SUPER RABBIT” MENGUNAKAN RPG MAKER MV

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Arreza

14.11.7715

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 29 September 2020

Dosen Pembimbing,

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.

NIK. 190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN *GAME* RPG 2D “SUPER RABBIT” MENGUNAKAN RPG MAKER MV

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Arreza

14.11.7715

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M.Kom.

NIK. 190302255

Joko Dwi Santoso, M.Kom.

NIK. 190302181

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.

NIK. 190302163

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 29 September 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., MT

NIK. 1903022038

PERNYATAAN

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.

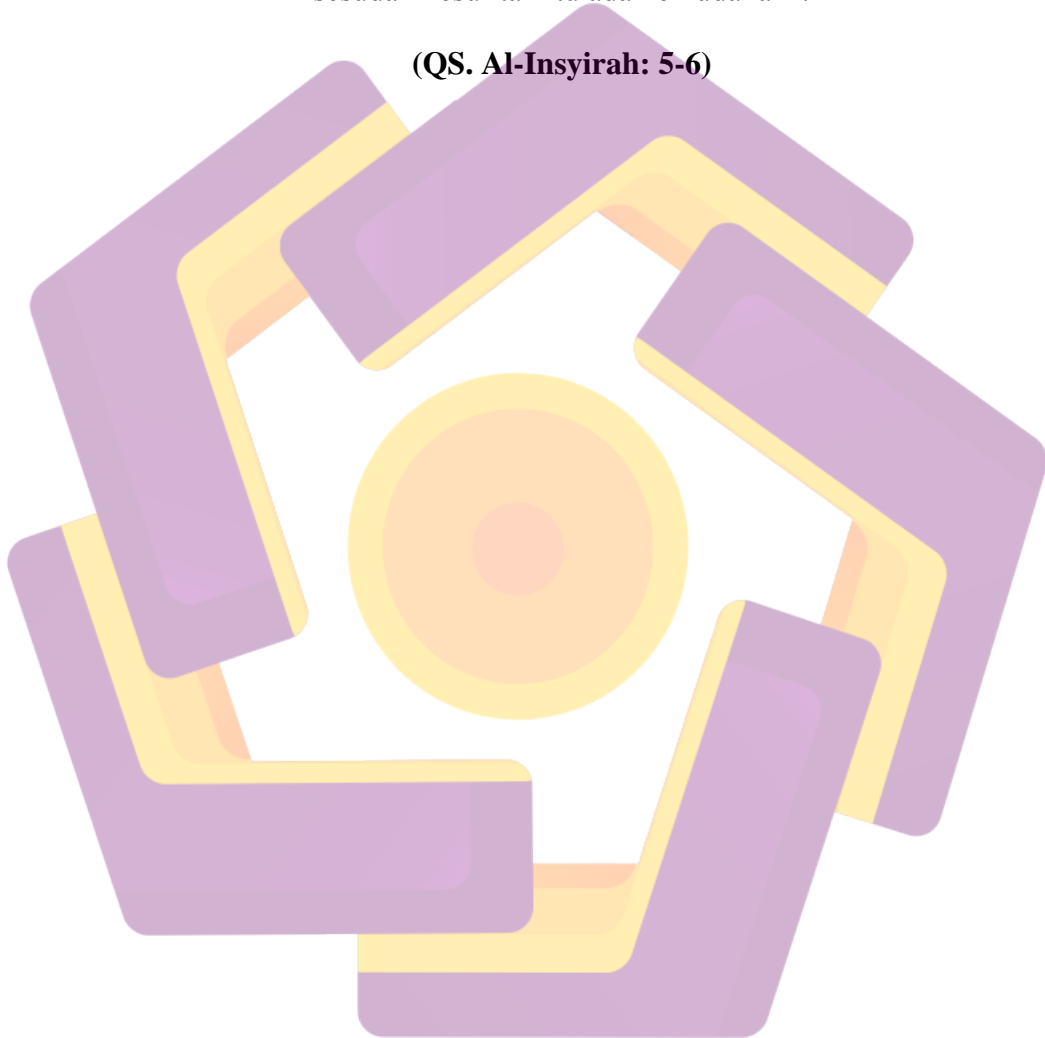
Yogyakarta, 02 Juli 2020

Muhammad Arreza
NIM 14.11.7715

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya
sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.

(QS. Al-Insyirah: 5-6)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselasaikan dengan lancar dan kedepanya dapat bermanfaat. skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang tidak pernah berhenti memberikan kasih sayang, do'a, dukungan dan semangat setiap waktu serta nasehat-nasehatnya.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan nasehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat sewaktu perkuliahan.
4. Seluruh teman-teman kelas 14 S1-INF-02 yang selalu memberikan semangat, dan dukungan. Terima kasih untuk semuanya.
5. Untuk Musthofa, Fajar, Haidar, Aziz, Sena, Putra, Hendri, Erwin, Ryan, Dillah, Sandy dan Tito yang selalu memberikan keceriaan, dukungan dan bantuannya selama saya mengikuti perkuliahan dari awal semester hingga akhir.

Dan semua pihak yang sudah membantu menyusun skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar S1 dengan judul “Pembuatan *Game* RPG 2D “SUPER RABBIT” Menggunakan RPG MAKER MV” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bimbingan dan dukungan, bantuan, serta do’a dari berbagai pihak, Oleh karena itu, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Akhmad Dahlan ST, M.Kom selaku Dosen Wali dari Penulis.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan penulis dimasa yang akan datang.

Wassallamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 02 Juli 2020

Penulis

Muhammad Arreza
NIM. 14.11.7715

DAFTAR ISI

COVER	i
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Definisi <i>Game</i>	9
2.3 <i>Game</i> Berdasarkan Jenis Platfromnya.....	10
2.4 Elemen Khas RPG.....	11
2.5 Kategori – Kategori RPG	15
2.6 Konsep Pengembangan <i>Game</i>	16
2.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
2.7.1 <i>Toolbar</i> RPG Maker MV	21

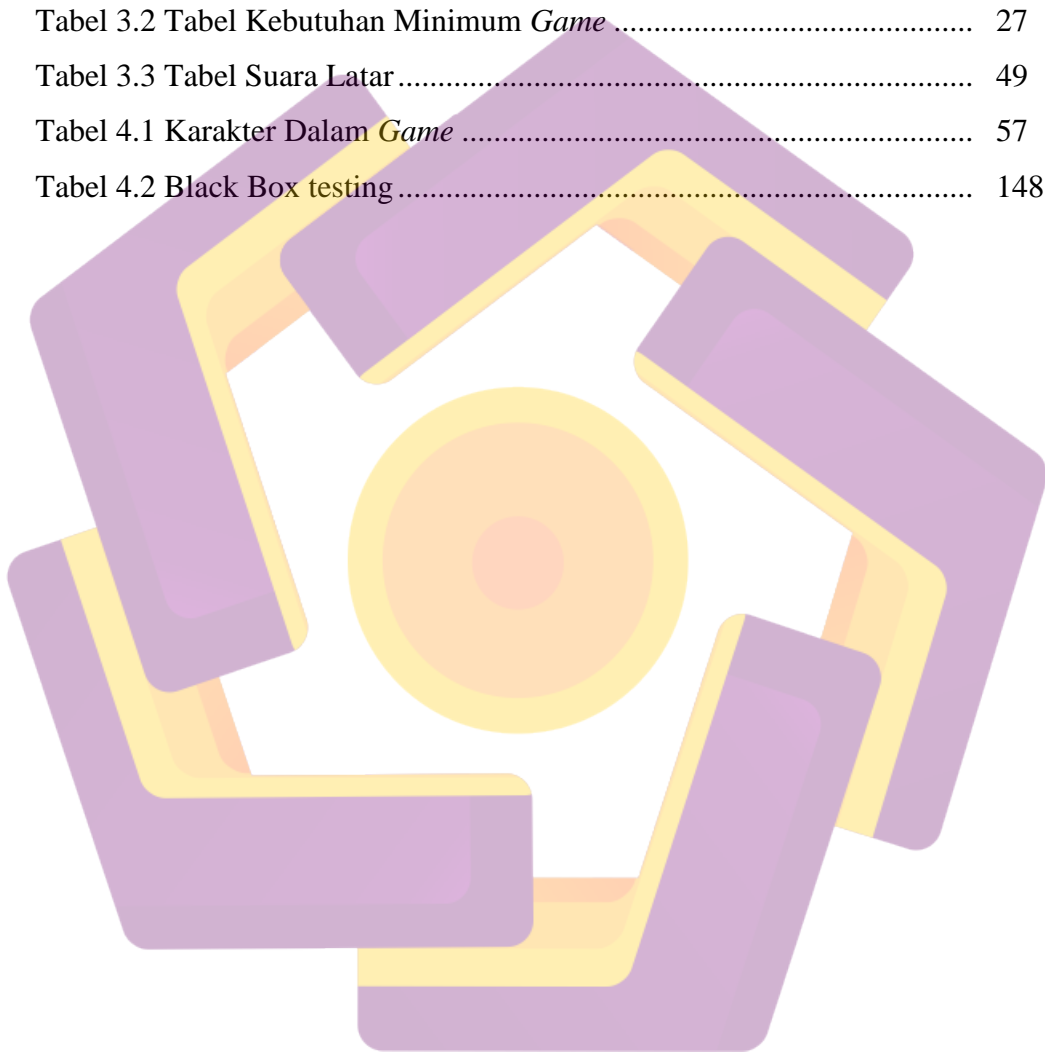
2.7.2 <i>Map Toolbar</i>	24
2.7.3 <i>Map Editor</i>	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 Tinjauan Umum	25
3.2 Analisis Sistem.....	25
3.2.1 Analisis Kebutuhan	26
3.2.1.1 Kebutuhan Fungsional	26
3.2.1.2 Kebutuhan Non Fungsional	27
3.3 Alur Cerita.....	28
3.4 Flowchart	29
3.5 Desain Antarmuka.....	30
3.6 Desain Karakter.....	31
3.7 Desain <i>Map</i>	31
3.8 Suara Latar	49
3.9 Kontrol Karakter	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Implementasi.....	51
4.1.1 Pembuatan Naskah Cerita	51
4.1.2 Pembuatan <i>Actors, Items, Enemies, System, Classes, Weapons,</i> <i>dan Armors</i>	51
4.2 Pembahasan.....	57
4.2.1 Karakter Dalam <i>Game</i>	57
4.2.2 Membuat <i>Map</i>	65
4.3 Tampilan <i>Game</i>	87
4.4 <i>Deployment</i>	147
4.5 Menginstall <i>Game</i>	147
4.6 Kendala – Kendala Dalam Pembuatan <i>Game</i>	147
4.7 Solusi Atas Kendala – Kendala Dalam Pembuatan <i>Game</i>	148
4.8 Ujicoba	148
BAB V PENUTUP.....	150
5.1 Kesimpulan.....	150

5.2 Saran	150
DAFTAR PUSTAKA	152



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Kajian Pustaka	7
Tabel 2.2 Tabel spesifikasi minimum RPG Maker MV	20
Tabel 3.1 Tabel Perangkat Keras yang Digunakan.....	27
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Minimum <i>Game</i>	27
Tabel 3.3 Tabel Suara Latar	49
Tabel 4.1 Karakter Dalam <i>Game</i>	57
Tabel 4.2 Black Box testing	148



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan <i>Game</i>	16
Gambar 2.2 <i>Splash Screen</i> RPG Maker MV.....	20
Gambar 2.3 <i>Toolbar</i> pada RPG Maker MV.....	21
Gambar 2.3.1 Tampilan <i>New Project</i>	22
Gambar 2.3.2 Tampilan <i>Tile Map</i> dan <i>Browser Map</i>	22
Gambar 2.3.3 Tampilan <i>Windows Database</i>	23
Gambar 2.3.4 Tampilan <i>Resource Manager</i>	23
Gambar 2.3.5 Tampilan <i>Plugin Manager</i>	23
Gambar 2.3.6 Tampilan <i>Sound Test</i>	24
Gambar 2.3.7 Tampilan <i>Map Editor</i>	24
Gambar 3.1 Alur <i>Game</i>	30
Gambar 3.2 Rancangan Antar Muka Menu Utama.....	31
Gambar 3.3 Rancangan Ruangn Rumah Paman Tua	31
Gambar 3.4 Rancangan Desa Satu	32
Gambar 3.5 Rancangan Ruangn Rumah 02	32
Gambar 3.6 Rancangan Ruangn Rumah 04	33
Gambar 3.7 Rancangan Ruangn Rumah 07	33
Gambar 3.8 Rancangan Desa Dua	34
Gambar 3.9 Rancangan Ruangn Rumah 08	34
Gambar 3.10 Rancangan Ruangn Rumah 14	35
Gambar 3.11 Rancangan Labirin	35
Gambar 3.12 Rancangan Desa Tiga.....	36
Gambar 3.13 Rancangan Ruangn Rumah 008	36
Gambar 3.14 Rancangan Ruangn Rumah 010	37
Gambar 3.15 Rancangan Desa Empat.....	37
Gambar 3.16 Rancangan Ruangn Rumah 017	38
Gambar 3.17 Rancangan Ruangn Rumah 018	38
Gambar 3.18 Rancangan Ruangn Rumah 020	39
Gambar 3.19 Rancangan Labirin	39

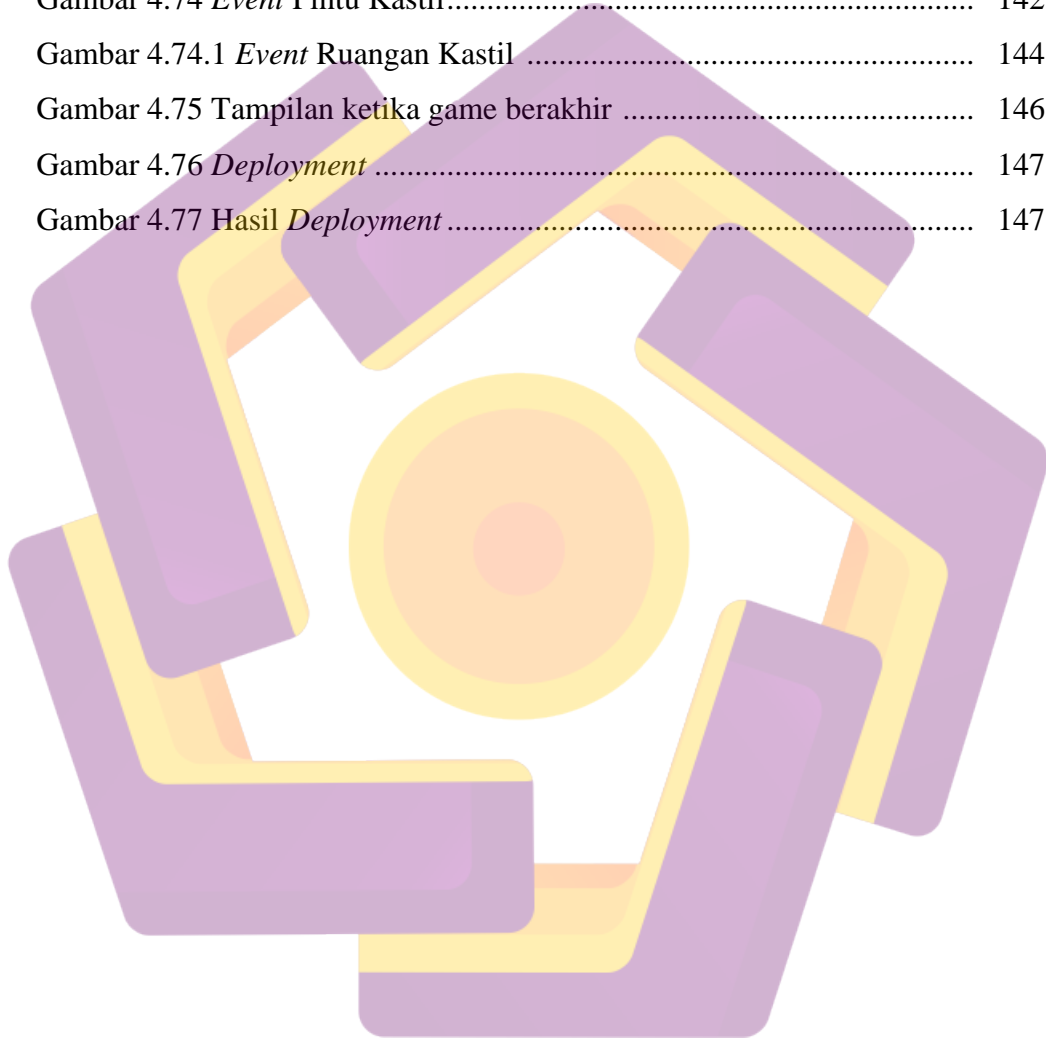
Gambar 3.20 Rancangan Desa Lima.....	40
Gambar 3.21 Rancangan Ruangan Rumah 00003	40
Gambar 3.22 Rancangan Ruangan Rumah 00004	41
Gambar 3.23 Rancangan Labirin	41
Gambar 3.24 Rancangan Desa Enam.....	42
Gambar 3.25 Rancangan Ruangan Rumah 000001	42
Gambar 3.26 Rancangan Ruangan Rumah 000004	43
Gambar 3.27 Rancangan Ruangan Rumah 000007	43
Gambar 3.28 Rancangan Ruangan Rumah 000008	44
Gambar 3.29 Rancangan Labirin	44
Gambar 3.30 Rancangan Desa Tujuh.....	45
Gambar 3.31 Rancangan Ruangan Rumah 0001	45
Gambar 3.32 Rancangan Ruangan Rumah 0004	46
Gambar 3.33 Rancangan Ruangan Rumah 0008	46
Gambar 3.34 Rancangan Ruangan Rumah 0010	47
Gambar 3.35 Rancangan Labirin	47
Gambar 3.36 Rancangan Desa Raja.....	48
Gambar 3.37 Rancangan Ruangan Rumah 0000001	48
Gambar 3.38 Kastil	49
Gambar 4.1 Window Pembuatan <i>Project</i> Baru	51
Gambar 4.2 <i>Actors</i> Database.....	52
Gambar 4.3 <i>Items</i> Database.....	53
Gambar 4.4 Database <i>Enemies</i>	54
Gambar 4.5 Database <i>System</i>	54
Gambar 4.5.1 <i>Options</i>	55
Gambar 4.5.2 Bagian Lain <i>System</i>	55
Gambar 4.6 Database <i>Classes</i>	56
Gambar 4.7 Database <i>Weapons</i>	56
Gambar 4.8 Database <i>Armors</i>	57
Gambar 4.9 Membuat <i>Map</i> Baru	66
Gambar 4.10 Ruangan Rumah Paman Tua	66

Gambar 4.11 Desa Satu.....	67
Gambar 4.12 Rumah 02	67
Gambar 4.12.1 Ruangan Rumah 02	67
Gambar 4.13 Rumah 04	68
Gambar 4.13.1 Ruangan Rumah 04	68
Gambar 4.14 Rumah 07	68
Gambar 4.14.1 Ruangan Rumah 07	69
Gambar 4.15 Desa Dua	69
Gambar 4.16 Rumah 08	70
Gambar 4.16.1 Ruangan Rumah 08	70
Gambar 4.17 Rumah 14	70
Gambar 4.17.1 Ruangan Rumah 14	70
Gambar 4.18 Labirin	71
Gambar 4.19 Desa Tiga.....	71
Gambar 4.20 Rumah 008	72
Gambar 4.20.1 Ruangan Rumah 008	72
Gambar 4.21 Rumah 010	72
Gambar 4.21.1 Ruangan Rumah 010	73
Gambar 4.22 Desa Empat	73
Gambar 4.23 Rumah 017	74
Gambar 4.23.1 Ruangan Rumah 017	74
Gambar 4.24 Rumah 018	74
Gambar 4.24.1 Ruangan Rumah 018	75
Gambar 4.25 Rumah 020	75
Gambar 4.25.1 Ruangan Rumah 020	75
Gambar 4.26 Labirin	76
Gambar 4.27 Desa Lima	76
Gambar 4.28 Rumah 00003	77
Gambar 4.28.1 Ruangan Rumah 00003	77
Gambar 4.29 Rumah 00004	77
Gambar 4.29.1 Rumah 00004	77

Gambar 4.30 Labirin	78
Gambar 4.31 Desa Enam.....	78
Gambar 4.32 Rumah 000001	79
Gambar 4.32.1 Ruangan Rumah 000001	79
Gambar 4.33 Rumah 000004	79
Gambar 4.33.1 Ruangan Rumah 000004	80
Gambar 4.34 Rumah 000007	80
Gambar 4.34.1 Ruangan Rumah 000007	80
Gambar 4.35 Rumah 000008	81
Gambar 4.35.1 Ruangan Rumah 000008	81
Gambar 4.36 Labirin	81
Gambar 4.37 Desa Tujuh	82
Gambar 4.38 Rumah 0001	82
Gambar 4.38.1 Ruangan Rumah 0001	82
Gambar 4.39 Rumah 0004	83
Gambar 4.39.1 Ruangan Rumah 0004	83
Gambar 4.40 Rumah 0008	83
Gambar 4.40.1 Ruangan Rumah 0008	83
Gambar 4.41 Rumah 0010	84
Gambar 4.41.1 Ruangan Rumah 0010	84
Gambar 4.42 Labirin	85
Gambar 4.43 Desa Raja.....	85
Gambar 4.44 Rumah 0000001	86
Gambar 4.44.1 Ruangan Rumah 0000001	86
Gambar 4.45 Kastil	86
Gambar 4.45.1 Ruangan Kastil	87
Gambar 4.46 Tampilan Menu Utama.....	87
Gambar 4.47 Tampilan <i>Battle processing</i>	88
Gambar 4.48 Tampilan Informasi Kontrol Game	88
Gambar 4.49 <i>Event</i> Ruangan Rumah Paman Tua.....	89

Gambar 4.50 Monolog Saat Kimi Berada Di Desa Satu.....	90
Gambar 4.51 <i>Event</i> Ruangn Rumah 02	91
Gambar 4.52 <i>Event</i> Pintu Rumah 07.....	94
Gambar 4.52.1 <i>Event</i> Ruangn Rumah 07	95
Gambar 4.53 <i>Event</i> Ruangn Rumah 14.....	97
Gambar 4.54 <i>Event</i> Pintu Rumah 08.....	99
Gambar 4.54.1 <i>Event</i> Ruangn Rumah 08	100
Gambar 4.55 <i>Event</i> Pintu Rumah 04.....	103
Gambar 4.55.1 <i>Event</i> Ruangn Rumah 04	104
Gambar 4.56 Monolog Di Desa Tiga	106
Gambar 4.57 <i>Event</i> Ruangn Rumah 008	107
Gambar 4.58 <i>Event</i> Ruangn Rumah 0010	109
Gambar 4.59 Monolog Desa Empat	111
Gambar 4.60 <i>Event</i> Ruangn Rumah 017	111
Gambar 4.61 <i>Event</i> Ruangn Rumah 020	114
Gambar 4.62 <i>Event</i> Pintu Rumah 018.....	115
Gambar 4.62.1 <i>Event</i> Ruangn Rumah 018	116
Gambar 4.63 <i>Event</i> Ruangn Rumah 00004	117
Gambar 4.64 <i>Event</i> Pintu Rumah 00003.....	119
Gambar 4.64.1 <i>Event</i> Ruangn Rumah 00003	120
Gambar 4.65 <i>Event</i> Ruangn Rumah 000001	122
Gambar 4.66 <i>Event</i> Pintu Rumah 000004.....	124
Gambar 4.66.1 <i>Event</i> Ruangn Rumah 000004	125
Gambar 4.67 <i>Event</i> Pintu Rumah 000007.....	127
Gambar 4.67.1 <i>Event</i> Ruangn Rumah 000007	128
Gambar 4.68 <i>Event</i> Pintu Rumah 000008.....	129
Gambar 4.68.1 <i>Event</i> Ruangn Rumah 000008	129
Gambar 4.69 <i>Event</i> Pintu Rumah 0001.....	130
Gambar 4.69.1 <i>Event</i> Ruangn Rumah 0001	132
Gambar 4.70 <i>Event</i> Pintu Rumah 00004	135
Gambar 4.70.1 <i>Event</i> Ruangn Rumah 00004.....	135

Gambar 4.71 <i>Event</i> Pintu Rumah 0008.....	138
Gambar 4.71.1 <i>Event</i> Ruangan Rumah 0008	139
Gambar 4.72 <i>Event</i> Pintu Rumah 0010.....	139
Gambar 4.72.1 <i>Event</i> Ruangan Rumah 0010	140
Gambar 4.73 <i>Event</i> Ruangan Rumah 0000001	140
Gambar 4.74 <i>Event</i> Pintu Kastil.....	142
Gambar 4.74.1 <i>Event</i> Ruangan Kastil	144
Gambar 4.75 Tampilan ketika game berakhir	146
Gambar 4.76 <i>Deployment</i>	147
Gambar 4.77 Hasil <i>Deployment</i>	147



INTISARI

Game merupakan sebuah aktivitas hiburan yang bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak - anak hingga orang dewasa, atau semua kalangan dapat menikmati sebuah *game*. Dunia *game* berkembang dengan pesat dan semakin menarik dengan banyaknya *developers game* yang bermunculan. Terdapat berbagai macam *genre* pada *game*, salah satunya adalah *Role Playing Game* atau yang biasa disebut RPG. *Game* RPG memiliki alur cerita yang menarik dan memungkinkan para pemain untuk memerankan suatu peran atau karakter dalam dunia fiksi *game* dan mengajak para pemain untuk berimajinasi, dengan imajinasi mereka.

Ada berbagai macam jenis *software* untuk merancang dan membuat sebuah *game*, salah satu yang dapat kita gunakan dalam pembuatan *game* RPG adalah RPG Maker MV. Dengan RPG Maker MV kita dapat menciptakan *game* RPG sendiri meski tanpa menguasai kemampuan *coding* atau gambar. Cukup banyak *game* RPG yang dibuat dengan bantuan RPG Maker.

Dalam pembuatan *game* ini, penulis membuat jenis *game* 2D dengan *genre* RPG (*Role Playing Game*) yang berjudul “Super Rabbit” adalah sebuah *game* RPG (*Role Playing Game*) fantasi yang bercerita tentang hilangnya wortel yang dianggap legenda dan suci pada suatu desa. Dibuat menggunakan *software* RPG Maker MV.

Kata-kunci : *Game*, RPG, RPG Maker MV.

ABSTRACT

The game is an entertainment activity that aims to entertain, usually, the game is much liked by children to adults, or all people can enjoy a game. The game world is growing rapidly and is increasingly attractive with many game developers popping up. There are various genres in the game, one of which is Role Playing Game or commonly called RPG. RPG games have an interesting storyline and allow the players to play a role or character in the world of game fiction and invite the players to imagine, with their imagination.

There are various types of software for designing and making a game, one of which we can use in making RPG games is RPG Maker MV. With RPG Maker MV we can create their own RPG games even without mastering coding or drawing skills. Quite a lot of RPG games are made with the help of RPG Maker.

In making this game, the author makes a 2D type of game with the genre of RPG (Role Playing Game) entitled "Super Rabbit" is a fantasy RPG (Role Playing Game) game that tells the story of the loss of carrots that are considered legendary and sacred in a village. Created using the RPG Maker MV software.

Keywords: Game, RPG, RPG Maker MV.

