

**PEMBUATAN GAME RPG "THE SHADOW GOD" MENGGUNAKAN
RPG MAKER MV**

SKRIPSI



disusun oleh

Jodi Suryo Pambudi

14.11.8140

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

2019

**PEMBUATAN GAME RPG "THE SHADOW GOD" MENGGUNAKAN
RPG MAKER MV**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Jodi Suryo Pambudi

14.11.8140

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG "THE SHADOW GOD" MENGGUNAKAN
RPG MAKER MV**

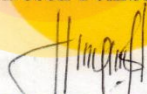
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jodi Suryo Pambudi

14.11.8140

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 September 2017

Dosen Pembimbing,



Hartatik, S.T., M.Cs

NIK. 190302232

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME RPG "THE SHADOW GOD" MENGGUNAKAN RPG MAKER MV

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jodi Suryo Pambudi

14.11.8140

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Hartatik, S.T, M.Cs
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Juli 2019



Jour Saryo Pambudi
NIM. 14.11.8140

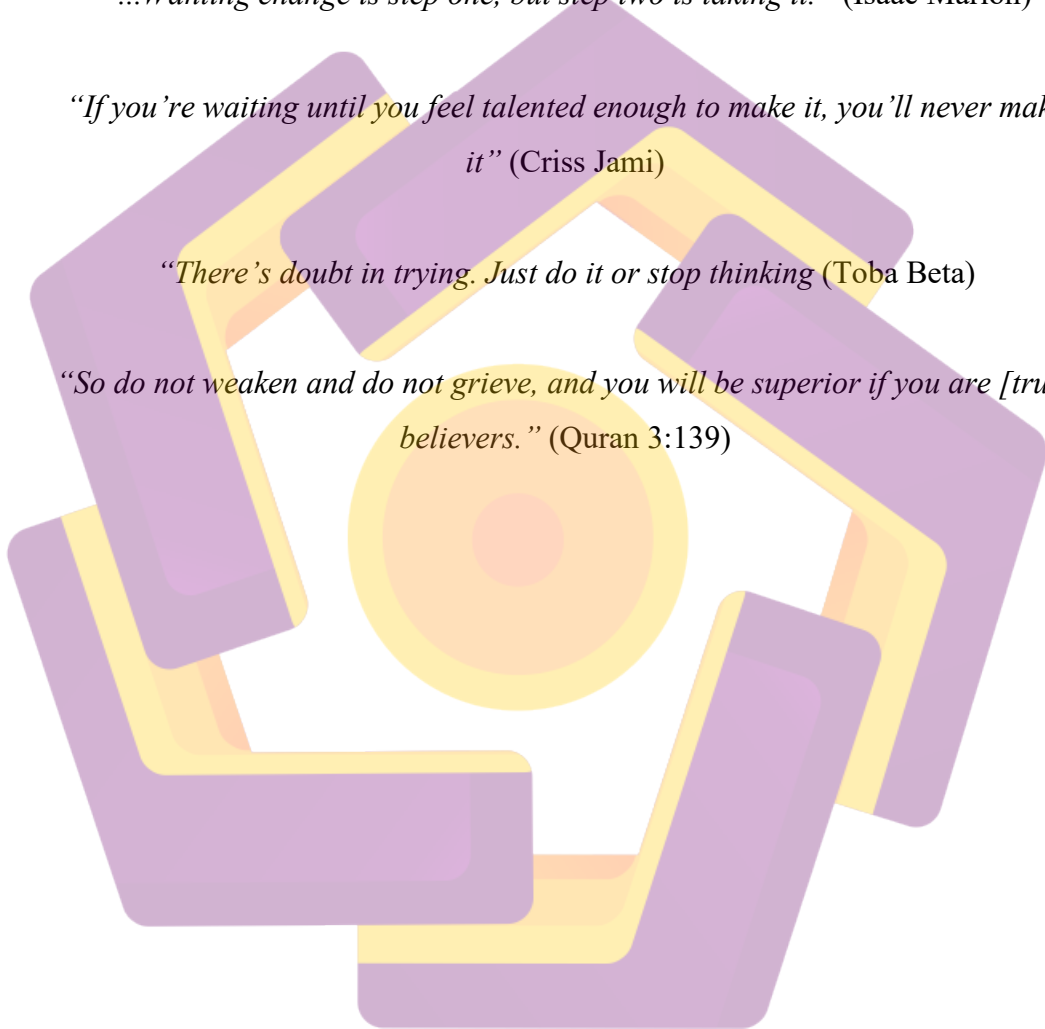
MOTTO

“...Wanting change is step one, but step two is taking it.” (Isaac Marion)

“If you’re waiting until you feel talented enough to make it, you’ll never make it” (Criss Jami)

“There’s doubt in trying. Just do it or stop thinking (Toba Beta)

“So do not weaken and do not grieve, and you will be superior if you are [true] believers.” (Quran 3:139)



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah yang telah membeberikan berkat yang luar biasa melimpah kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua yang tidak pernah lelah mendoakan, selalu membantu baik secara finansial maupun dalam bentuk dukungan lainnya. Terimakasih sudah menjadi orang tua terbaik.
2. Kedua saudara tersayang, semoga kita bisa membuat kedua orang tua bahagia.
3. Dosen pembimbing Ibu Hartatik, S.T., M.Cs. yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen penguji pertama Bapak Ali Mustopa, M.Kom dan kedua Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom yang sudah bersedia meluangkan waktu dalam proses ujian skripsi saya.
5. Rekan seperjuangan kelas 14-S1TI-09 yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.
6. Teman-teman yang berada di dalam Clan “Retardnation” yang menemani bermain untuk menghilangkan kejenuhan.
7. Rekan seperjuangan saya Maulidha Prima Kharismawati yang menemani saya dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul **PEMBUATAN GAME RPG “THE SHADOW GOD” MENGGUNAKAN RPG MAKER MV**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-I Informatika sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada:

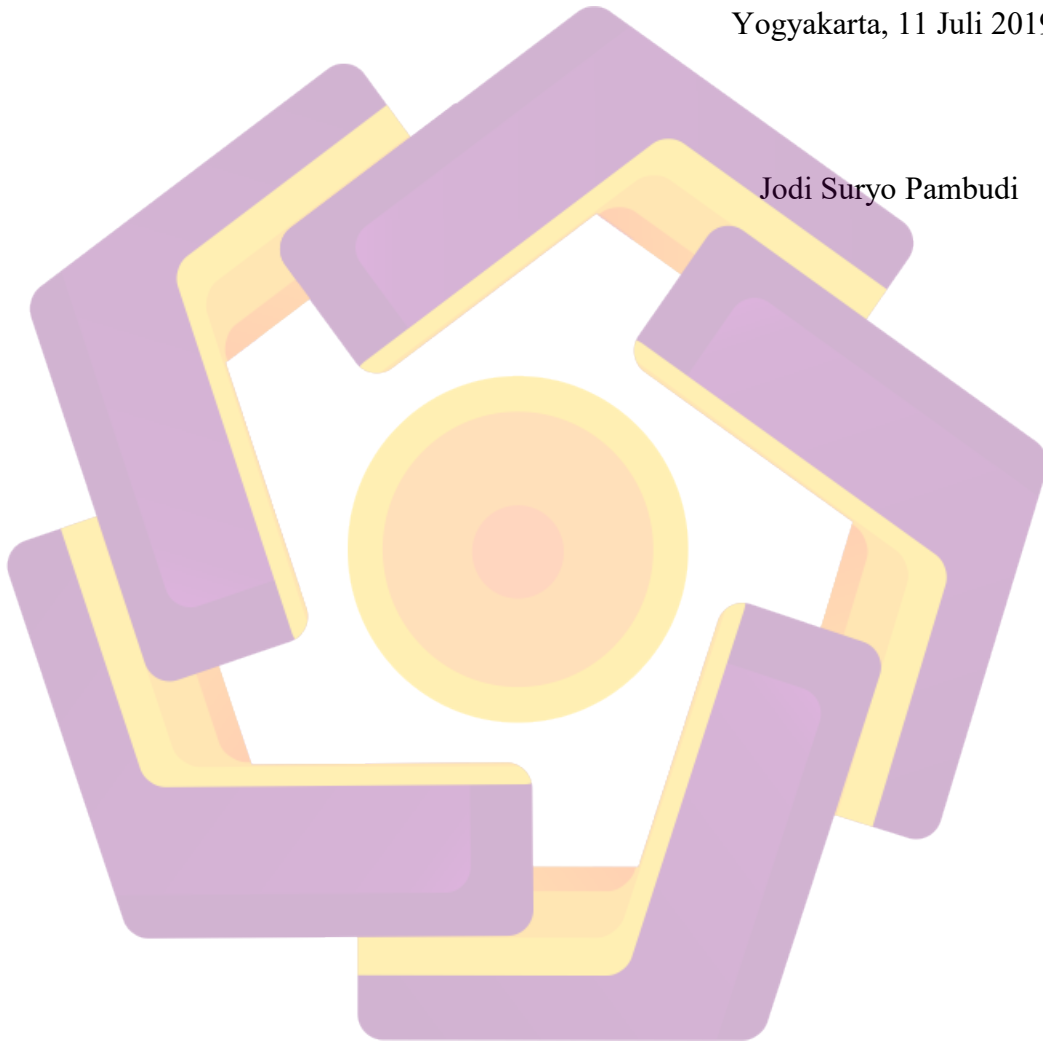
1. Ayah, Ibu dan Keluarga Besar di Kampung halaman yang selalu mendoakan dan mendukung agar pengerjaan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Hartatik, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak / Ibu Dosen dan Staff karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
6. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i Angkatan 2014 Universitas Amikom yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis dalam masa pendidikan.

Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita khususnya pada bidang teknologi informasi.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 11 Juli 2019

Jodi Suryo Pambudi



DAFTAR ISI

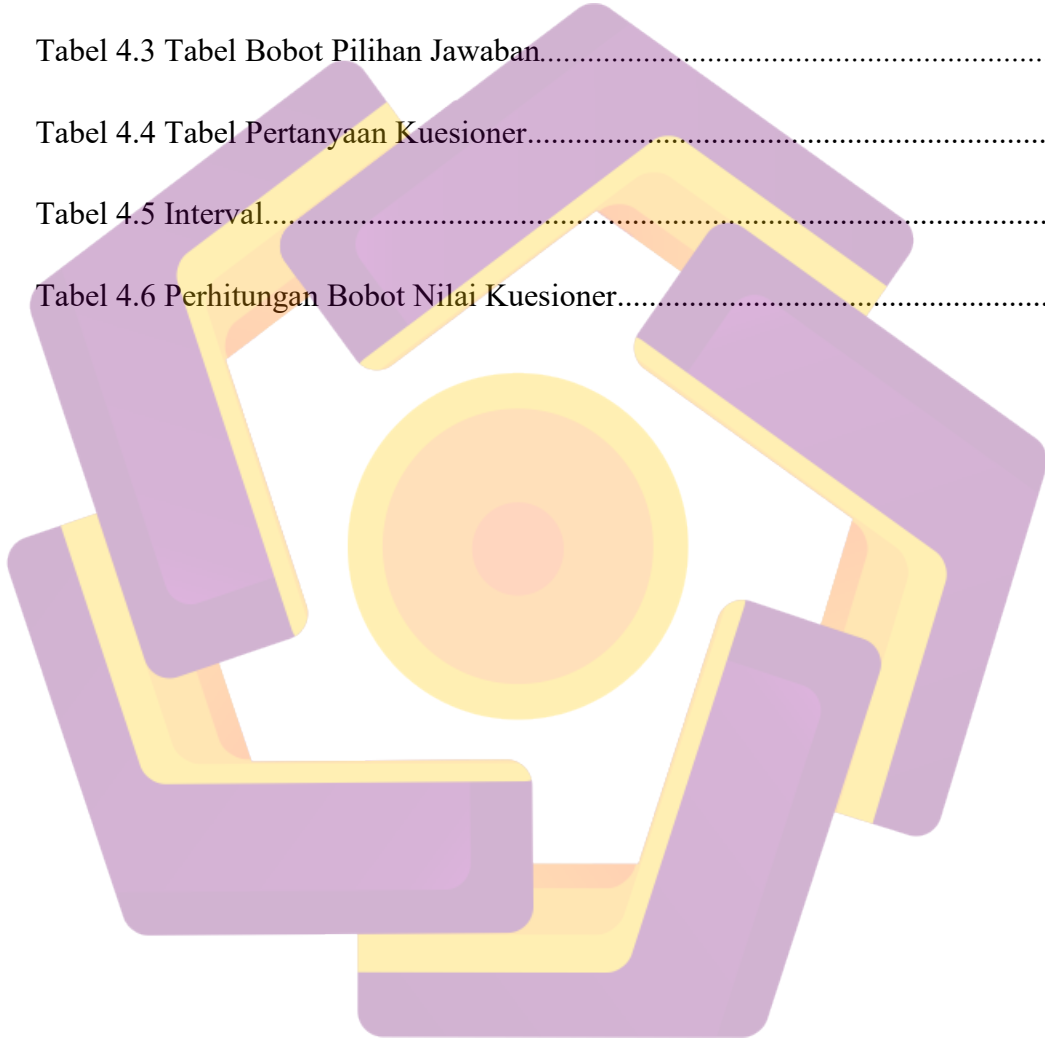
| | |
|---------------------------------------|------|
| JUDUL..... | i |
| PERSETUJUAN..... | ii |
| PENGESAHAN..... | ii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO..... | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTA TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| INSTISARI..... | xx |
| <i>ABSTRACT</i> | xxi |
| BAB I Pendahuluan..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.6 Metodologi Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.6.2 Pengembangan <i>Game</i> | 5 |
| 1.7 Sistematik Penulisan..... | 6 |

| | |
|--|----|
| BAB II Landasan Teori..... | 8 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 8 |
| 2.2 Konsep Dasar <i>Game</i> | 9 |
| 2.2.1 Pengertian <i>Game</i> | 9 |
| 2.2.2 Sejarah <i>Game</i> | 10 |
| 2.2.3 Elemen Dalam <i>Game</i> | 15 |
| 2.2.4 Jenis <i>Game</i> | 17 |
| 2.3 Konsep Pengembangan <i>Game</i> | 23 |
| 2.4 Pengertian RPG..... | 25 |
| 2.4.1 Elemen Khas RPG..... | 23 |
| 2.4.2 Katagori-katagori RPG..... | 27 |
| 2.4.3 <i>Rapid Application Development (RAD)</i> | 28 |
| 2.5 RPG <i>Maker MV</i> | 30 |
| 2.6 Kecerdasan Buatan..... | 34 |
| BAB III Analisis dan Perancangan..... | 36 |
| 3.1 Analisis Sistem..... | 36 |
| 3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem..... | 36 |
| 3.1.1.1 Kebutuhan Fungsional..... | 37 |
| 3.1.1.2 Kebutuhan Non Fungsional..... | 38 |
| 3.1.2 Analisis Kelayakan..... | 40 |
| 3.1.2.1 Analisa Kelayakan Teknologi..... | 40 |
| 3.1.2.2 Analisa Kelayakan Hukum..... | 40 |
| 3.1.2.3 Analisa Kelayakan Operasional..... | 41 |
| 3.2 Perancangan <i>Game</i> | 41 |
| 3.2.1 Konsep Cerita..... | 41 |
| 3.2.2 Tema <i>Game</i> | 42 |
| 3.2.3 Menentukan <i>Tool</i> | 42 |
| 3.2.4 <i>Gameplay</i> | 42 |
| 3.3 Aturan Permainan..... | 43 |

| | |
|--|------------|
| 3.4 Perancangan Karakter, <i>Sprite</i> dan <i>Map</i> | 43 |
| 3.4.1 Desain Karakter dan <i>Sprite</i> | 43 |
| 3.4.2 Desain <i>Map</i> | 48 |
| 3.5 Kontrol Karakter..... | 79 |
| BAB IV Implementasi dan Hasil..... | 80 |
| 4.1 Implementasi..... | 80 |
| 4.1.1 Pembuatan dan Pengaturan <i>Items,Actors, Tilesets, dan System</i> | 81 |
| 4.2 Pembahasan..... | 89 |
| 4.2.1 Karakter yang Ada Dalam Permainan..... | 90 |
| 4.2.2 Membuat <i>Map</i> | 93 |
| 4.2.3 Tampilan <i>Game</i> | 94 |
| 4.3 <i>Make Axe</i> | 125 |
| 4.4 <i>Menginstall Game</i> | 130 |
| 4.5 Uji Coba Pemakai..... | 131 |
| BAB V Penutup..... | 137 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 137 |
| 5.2 Saran..... | 137 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 139 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 3.1 Rancangan Karakter dan <i>Sprite</i> | 44 |
| Tabel 4.1 Karakter Dalam Permainan..... | 90 |
| Tabel 4.2 <i>Black Box Testing</i> | 131 |
| Tabel 4.3 Tabel Bobot Pilihan Jawaban..... | 132 |
| Tabel 4.4 Tabel Pertanyaan Kuesioner..... | 132 |
| Tabel 4.5 Interval..... | 134 |
| Tabel 4.6 Perhitungan Bobot Nilai Kuesioner..... | 134 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Magnavox Odyssey..... | 10 |
| Gambar 2.2 Atari 2600..... | 11 |
| Gambar 2.3 Nitendo Enyertainment System..... | 11 |
| Gambar 2.4 Sega Genesis..... | 12 |
| Gambar 2.5 Sony Playstation..... | 13 |
| Gambar 2.6 Nitendo GameCube..... | 13 |
| Gambar 2.7 Sega Dreamcast..... | 13 |
| Gambar 2.8 Playstation 3..... | 14 |
| Gambar 2.9 Nitendo Wii..... | 14 |
| Gambar 2.10 Microsoft Xbox 360..... | 15 |
| Gambar 2.11 <i>Arcade Game</i> | 18 |
| Gambar 2.12 <i>Console Game</i> | 18 |
| Gambar 2.13 <i>Computer Games</i> | 19 |
| Gambar 2.14 <i>Handled Game</i> | 19 |
| Gambar 2.15 <i>Mobile Game</i> | 20 |
| Gambar 2.16 Tampilan <i>Interface RPG Maker MV</i> | 30 |
| Gambar 2.17 Tampilan Jendela <i>RPG Maker MV</i> | 31 |
| Gambar 2.18 <i>Tile Map dan Browser Peta</i> | 32 |
| Gambar 2.19 <i>Tile Map dan Browser Peta</i> | 32 |
| Gambar 2.20 <i>Sound Test</i> | 33 |
| Gambar 2.21 <i>Map Editor</i> | 34 |
| Gambar 3.1 Desain <i>Hiding Cave</i> | 48 |
| Gambar 3.2 Desain <i>Stone Cave Pass</i> | 49 |
| Gambar 3.3 Desain <i>Fishport</i> | 50 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.4 Desain Bagian Dalam <i>Inn Fishport</i> | 51 |
| Gambar 3.5 Desain Bagian Dalam <i>Weapon Shop Fishport</i> | 52 |
| Gambar 3.6 Desain Bagian Dalam <i>Armor Shop Fishport</i> | 53 |
| Gambar 3.7 Desain Bagian Dalam <i>Item Shop Fishport</i> | 54 |
| Gambar 3.8 Desain <i>Pier Fishport</i> | 55 |
| Gambar 3.9 Desain <i>Ironland</i> | 56 |
| Gambar 3.10 Desain <i>Inn Ironland</i> | 57 |
| Gambar 3.11 Desain Dalam <i>Item Shop Ironland</i> | 58 |
| Gambar 3.12 Desain Dalam <i>Weapon Shop Ironland</i> | 59 |
| Gambar 3.13 Desain Bagian Dalam <i>Armor Shop Ironland</i> | 60 |
| Gambar 3.14 Desain <i>Lava Cave</i> | 61 |
| Gambar 3.15 Desain <i>Roguewoods</i> | 62 |
| Gambar 3.16 Desain <i>Elyfian</i> | 63 |
| Gambar 3.17 Desain Bagian Dalam <i>Inn Elyfian</i> | 64 |
| Gambar 3.18 Desain Bagian Dalam <i>Weapon Shop Elyfian</i> | 65 |
| Gambar 3.19 Desain Bagian Dalam <i>Item Elyfian</i> | 66 |
| Gambar 3.20 Desain Bagian Dalam <i>Villager House</i> | 67 |
| Gambar 3.21 Desain Bagian Dalam <i>Villager House Lantai 2</i> | 68 |
| Gambar 3.22 Desain <i>Winterwoods</i> | 69 |
| Gambar 3.23 Desain <i>Winterfolk</i> | 70 |
| Gambar 3.24 Desain Bagian Dalam <i>Inn Winterfolk</i> | 71 |

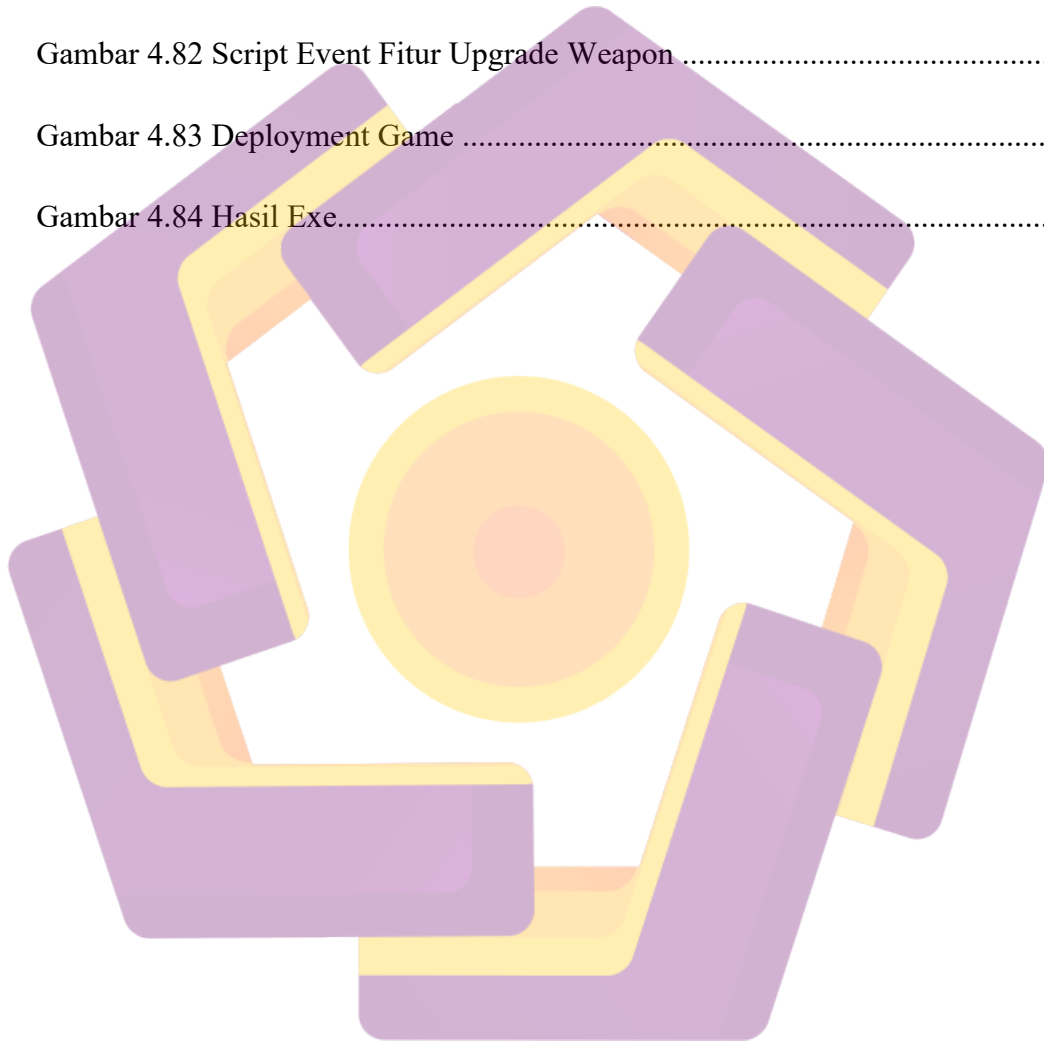
| | |
|---|----|
| Gambar 3.25 Desain Bagian Dalam <i>Item Winterfolk</i> | 72 |
| Gambar 3.26 Desain Bagian Dalam <i>Mansion Winterfolk</i> | 73 |
| Gambar 3.27 Desain Bagian Dalam <i>Weapon Shop</i> | 74 |
| Gambar 3.28 Desain <i>Miheath Castle</i> | 75 |
| Gambar 3.29 Desain Bagian Dalam <i>Miheath Castle</i> | 76 |
| Gambar 3.30 Desain <i>Demon Island</i> | 77 |
| Gambar 3.31 Desain Bagian Dalam <i>Demon Island</i> | 78 |
| Gambar 4.1 RPG Maker launcher pada aplikasi Steam..... | 80 |
| Gambar 4.2 New Project..... | 81 |
| Gambar 4.3 Database Manager | 81 |
| Gambar 4.4 List Actors..... | 83 |
| Gambar 4.5 Pengaturan dasar Actors..... | 84 |
| Gambar 4.6 Character Generator..... | 84 |
| Gambar 4.7 Face Image..... | 85 |
| Gambar 4.8 Pengaturan dasar Items | 86 |
| Gambar 4.9 Pengaturan <i>tilesets</i> | 87 |
| Gambar 4.10 Starting Party..... | 88 |
| Gambar 4.11 Game Title dan Currency..... | 88 |
| Gambar 4.12 Music..... | 88 |
| Gambar 4.13 Starting Positions dan Title Screen | 89 |
| Gambar 4.14 Map Properties..... | 93 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.15 Desain Map | 94 |
| Gambar 4.16 Menu Utama | 94 |
| Gambar 4.17 Intro Tampilan Intro | 95 |
| Gambar 4.18 Event Intro | 95 |
| Gambar 4.19 Di Dalam Hiding Cave | 96 |
| Gambar 4.20 Script Event di Dalam Hiding Cave..... | 96 |
| Gambar 4.21 Boss Pertama..... | 97 |
| Gambar 4.22 Script Event Boss Pertama..... | 97 |
| Gambar 4.23 Trainer Di Inn Fishport | 98 |
| Gambar 4.24 Script Event Trainer Di Inn Fishport..... | 98 |
| Gambar 4.25 Penyelesaian Misi Pertama | 99 |
| Gambar 4.26 Script Event Batu Besar | 99 |
| Gambar 4.27 Ilmuan Di Fishport..... | 100 |
| Gambar 4.28 Script Event Ilmuan | 100 |
| Gambar 4.29 Kota Ironland | 101 |
| Gambar 4.30 Script Event Kota Ironland | 101 |
| Gambar 4.31 Penjaga Lava Cave..... | 102 |
| Gambar 4.32 Script Event Penjaga Lava Cave | 102 |
| Gambar 4.33 Serangan Bandit Di Kota Elyfian | 103 |
| Gambar 4.34 Script Event Serangan Bandit Di Kota Elyfian..... | 103 |
| Gambar 4.35 Ketua Bandit Di Roguewoods..... | 104 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.36 Script Event Ketua Bandit Di Roguewoods..... | 105 |
| Gambar 4.37 Monster Di Winterwoods..... | 105 |
| Gambar 4.38 Script Event Monster Di Winterwoods | 106 |
| Gambar 4.39 Mansion Di Winterfolk | 106 |
| Gambar 4.40 Script Event Mansion Di Winterfolk..... | 107 |
| Gambar 4.41 Pertempuran Di Miheath Castle..... | 107 |
| Gambar 4.42 Script Event Pertempuran Di Miheath Castle..... | 108 |
| Gambar 4.43 Ending | 108 |
| Gambar 4.44 Script Ending | 109 |
| Gambar 4.45 Quest utama no.1..... | 110 |
| Gambar 4.46 Script Event Quest utama no.1..... | 110 |
| Gambar 4.47 Quest utama no.2 | 111 |
| Gambar 4.48 Script Event Quest utama no.2 | 111 |
| Gambar 4.49 Quest utama no.3 | 112 |
| Gambar 4.50 Script Event Quest utama no.3..... | 112 |
| Gambar 4.51 Quest utama no.4 | 113 |
| Gambar 4.52 Script Event Quest utama no.4 | 113 |
| Gambar 4.53 Quest utama no.5 | 114 |
| Gambar 4.54 Script Event Quest utama no.5..... | 114 |
| Gambar 4.55 Quest utama no.6 | 115 |
| Gambar 4.56 Script Event Quest utama no.6 | 115 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.57 Quest utama no.7 | 116 |
| Gambar 4.58 Script Event Quest utama no.7 | 116 |
| Gambar 4.59 Quest utama no.8 | 117 |
| Gambar 4.60 Script Event Quest utama no.8 | 117 |
| Gambar 4.61 Quest utama no.9 | 118 |
| Gambar 4.62 Script Event Quest utama no.9 | 118 |
| Gambar 4.63 Quest utama no.10 | 119 |
| Gambar 4.64 Script Event Quest utama no.10..... | 119 |
| Gambar 4.65 Side-Quest no.1..... | 120 |
| Gambar 4.66 Script Event Side-Quest no.1..... | 121 |
| Gambar 4.67 Side-Quest no.2 | 121 |
| Gambar 4.68 Script Event Side-Quest no.2 | 122 |
| Gambar 4.69 Side-Quest no.3..... | 122 |
| Gambar 4.70 Script Event Side-Quest no.3..... | 123 |
| Gambar 4.71 Side-Quest no.4..... | 123 |
| Gambar 4.72 Script Event Side-Quest no.4..... | 124 |
| Gambar 4.73 Side-Quest no.5 | 124 |
| Gambar 4.74 Script Event Side-Quest no.5 | 125 |
| Gambar 4.75 Fitur Character Creation..... | 125 |
| Gambar 4.76 Script Event Fitur Character Creation | 126 |
| Gambar 4.77 Fitur Crafting/Synthesis | 126 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.78 Script Event Fitur Crafting/Synthesis | 127 |
| Gambar 4.79 Fitur Class/Job | 127 |
| Gambar 4.80 Script Event Fitur Class/Job..... | 128 |
| Gambar 4.81 Fitur Upgrade Weapon | 128 |
| Gambar 4.82 Script Event Fitur Upgrade Weapon | 129 |
| Gambar 4.83 Deployment Game | 129 |
| Gambar 4.84 Hasil Exe..... | 130 |



INTISARI

Game merupakan sebuah sarana hiburan yang paling banyak digemari masyarakat dikarenakan setiap manusia membutuhkan suatu hiburan untuk menghilangkan kejenuhan atau untuk menjernihkan pikirannya. Dan salah satu genre Game yang paling banyak digemari orang adalah RPG (Role Playing Game), genre RPG tersebut digemari karena orang yang bermain dapat merasakan menjadi suatu peran yang berbeda.

Game RPG pada saat ini perkembangannya sangat cepat dengan fitur yang bagus, seperti grafik Game yang sangat detail, cerita yang menarik dan hal ini salah satu hal utama dari sebuah RPG. Dari Kelebihannya datang kekurangannya yaitu ukuran Game yang sangat besar dan juga minimum requirement-nya semakin tinggi dan itu membuat masyarakat menjadi terbatas untuk memainkan Game yang terbaru, sebagian kecewa karena perkembangan Game sekarang ini bertumpu kepada grafik yang memberatkan suatu Game tersebut serta beberapa developer game yang lebih mementingkan pendapatan daripada pemain game dan game buatannya.

Oleh karena itu penulis membuat sebuah Game RPG menggunakan RPG MAKER MV. Penulis membuat game dengan grafik yang santai serta cerita yang menarik dan tentunya ukuran game yang ringan.

Kata kunci : *RPG (Role Playing Game), Game, RPG MAKER MV*

ABSTRACT

Game is an entertainment that peoples love most because every human needs an entertainment to eliminate boredom or to clear his mind. And one of the most popular game genres is RPG (Role Playing Game), the RPG genre popular because the person that play can feel into a different role.

RPG games are growing very fast with great features, like very detailed game graphics, interesting stories and this is one of the main things about an RPG. From the advantages comes the disadvantages is the size of the game is very large and also the minimum requirements are higher and it keeps people from playing the latest Games, many people disappointed because the development of the Game now rely on graphics that incriminate the game and some game developers who are more concerned with income than players and the games itself.

Therefore author making a RPG game with RPG MAKER MV. The author makes games with casual graphics and interesting stories and also light game sizes.

Keyword : *RPG (Role Playing Game), Game, RPG MAKER MV*