

**PEMBUATAN GAME RPG “KANEKI; RISE OF THE ZOKAI CLAN”
MENGUNAKAN RPG MAKER MV**

SKRIPSI



disusun oleh

Cia Andiyoko

14.11.8133

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

**PEMBUATAN GAME RPG “KANEKI; RISE OF THE ZOKAI CLAN”
MENGUNAKAN RPG MAKER MV**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Cia Andiyoko

14.11.8133

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG “KANEKI; RISE OF THE ZOKAI CLAN”
MENGUNAKAN RPG MAKER MV**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cia Andiyoko

14.11.8133

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Oktober 2017

Dosen Pembimbing,



Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.

NIK. 190302060

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME RPG “KANEKI; RISE OF THE ZOKAI CLAN” MENGUNAKAN RPG MAKER MV

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cia Andiyoko

14.11.8133

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

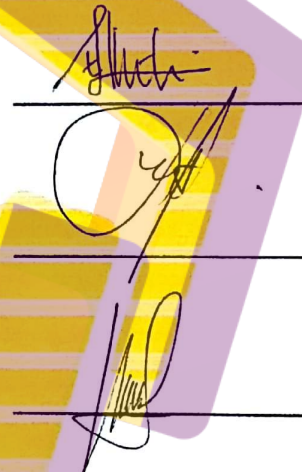
Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, M.Cs.
NIK. 190302231

Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.
NIK. 190302060

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juli 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



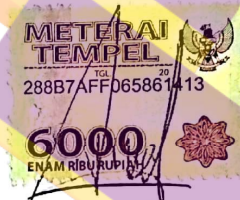
Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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 Juli 2018



Cia Andiyoko

NIM. 14.11.8133

MOTTO



“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.” (QS.ar-Ra’d:11)

“When one door closes, another opens, but we often look so long and so regretfully upon the closed door that we do not see the one which has opened for us” (Alexander Graham Bell)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmatnya sehingga peneliti bisa menyelesaikan Skripsi ini. Persembahan peneliti diberikan kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kepada Ibu tercinta “Wachidah” yang selalu memberikan seluruh usahanya, memberikan motivasi, doa yang tidak habis-habisnya dipanjatkan dan dukungan dalam segala hal selama saya kuliah.
3. Kepada Ayah tercinta “Tjhia Sui Khian” yang selalu memberikan semangat, dorongan dan doa yang tiada henti agar saya selalu berhasil.
4. Kepada kakak dan adik tercinta saya “Mas Heri”, “Mas Eli”, “Melly”, “Delly” yang selalu mendoakan, memberikan motivasi, mengingatkan dan mendukung dalam segala hal selama saya kuliah.
5. Terimakasih untuk tersayang Anisyah Kemalasari yang tidak pernah bosan dalam mengingatkanku, memberiku motivasi dan dukungan serta memberiku semangat lebih dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Ibu Sri Ngudi Wahyuni, S.T, M.Kom yang telah membimbing dan memberikan sarannya kepada saya selama dalam pengerjaan skripsi.
7. Terimakasih Sahabat ku Rais, Nawa, Zein, Fajar yang telah menemani dan menuntunku dalam membantu mengerjakan pengerjaan skripsi.
8. Terimakasih Geng Second Family Jodi, Mima, Moko, Kemal, Dibaj, terimakasih telah memberikan senyum pada setiap harinya dan terima kasih

telah menggoreskan kenangan indah selama 4 tahun terakhir ini, senang bisa bersama dengan kalian yang telah mendukung dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Anak-anak kost wakidi, yang telah menemani saya dalam 2 tahun ini, senang bias bersama kalian dalam menjalani hari hari saya.
10. Teman-teman (14 S1 Infomatika 09) yang selalu memberikan dukungan.

Terima kasih atas semangat dan dukungan dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna di masa yang akan datang. *Amiiin*.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani serta petunjuk dan kekuatan kepada penulis sehingga skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN GAME RPG “KANEKI; RISE OF THE ZOKAI CLAN” MENGGUNAKAN RPG MAKER MV”** bisa terselesaikan dengan baik sesuai target. Kritik dan saran sangat diharapkan penulis agar dapat lebih baik lagi di kemudian hari.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof., Dr., M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi.

4. Ibu Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mencurahkan perhatian, bimbingan, nasehat, doa, kepercayaan yang sangat berarti bagi penulis serta meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan masukan selama penelitian dan penulisan skripsi.
5. Orang tua, kakak, adik-adik yang telah memberikan doa dan motivasi sehingga memberikan semangat kepada penulis dalam mengerjakan skripsi.
6. Teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

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

Wassalamu'alaikum wr. wb.

DAFTAR ISI

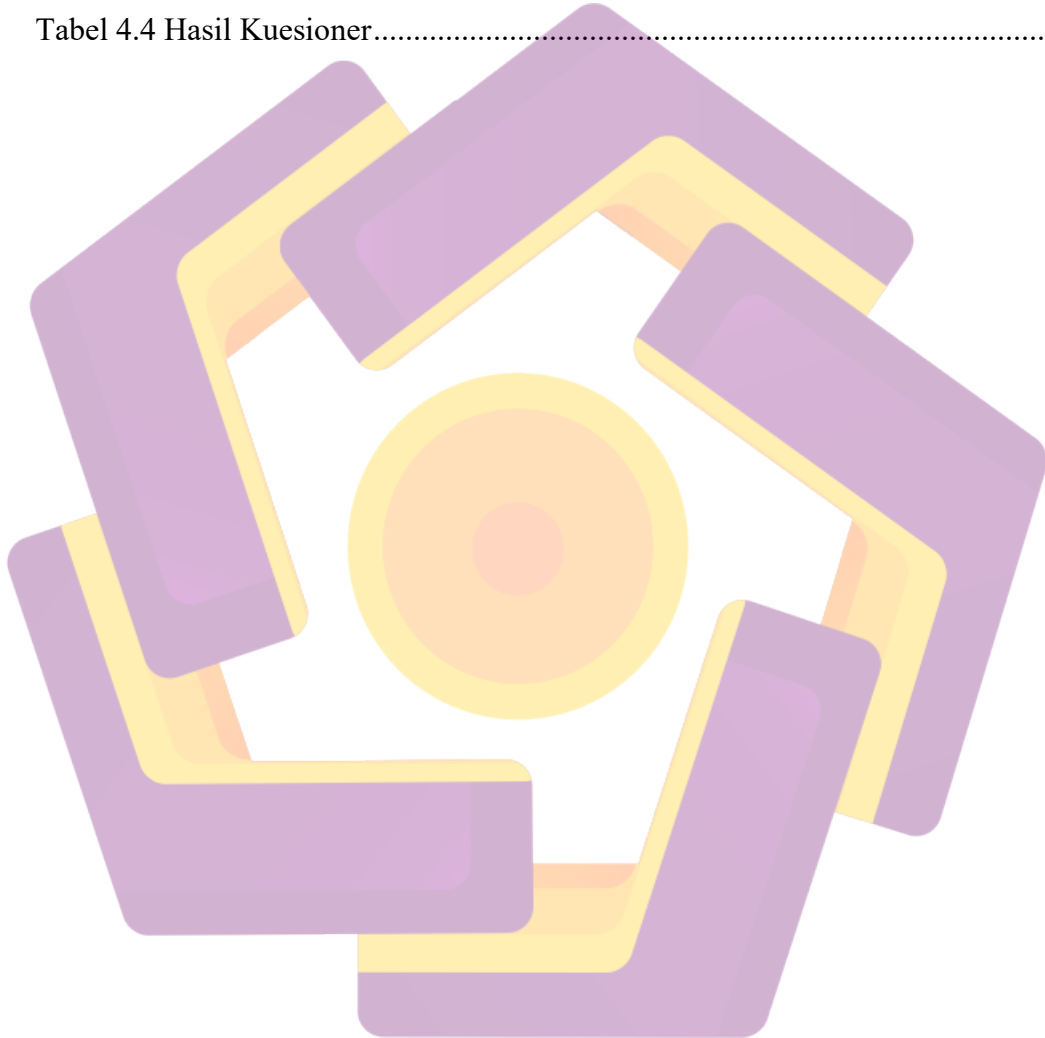
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Pengembangan <i>Game</i>	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Definisi <i>Game</i>	10
2.3 Perkembangan <i>Game</i>	11
2.4 Jenis-Jenis <i>Game</i>	11
2.5 Elemen <i>Game</i>	19
2.6 Konsep Pengembangan <i>Game</i>	23

2.7	Pengertian RPG	26
2.7.1	Elemen Khas RPG	26
2.7.2	Kategori-Kategori RPG	32
2.8	Tahap Pembuatan <i>Game</i>	33
2.8.1	<i>Input Device</i>	35
2.8.2	<i>Software</i> yang Digunakan.....	35
2.8.2.1	RPG Maker MV	35
2.8.2.1.1	Standar <i>Toolbar</i> RPG Maker MV.....	36
2.8.2.1.2	<i>Map Toolbar</i>	39
2.8.2.1.3	<i>Map Editor</i>	39
2.9	Kecerdasan Buatan	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		41
3.1	Analisis Sistem.....	41
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	43
3.1.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	44
3.1.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	46
3.1.1.3	Analisis SWOT.....	48
3.1.1.3.1	<i>Strenght</i>	48
3.1.1.3.2	<i>Weakness</i>	49
3.1.1.3.3	<i>Opportunities</i>	49
3.1.1.3.4	<i>Threat</i>	49
3.1.2	Analisis Kelayakan	50
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi	50
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	50
3.2	Perancangan <i>Game</i>	50
3.2.1	Konsep Cerita	51
3.2.2	Tema <i>Game</i>	51
3.2.3	Menentukan <i>Tool</i>	51
3.2.4	<i>Gameplay</i>	52
3.3	Aturan Permainan.....	52
3.4	Perancangan Karakter, <i>Sprite</i> , dan Map.....	53

3.4.1	Desain Karakter dan <i>Sprite</i>	53
3.4.2	Desain <i>Map</i>	55
3.5	Kontrol Karakter.....	68
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		70
4.1	Implementasi	70
4.1.1	Pembuatan dan Pengaturan <i>Items, Actors, Tilesets, dan System</i>	71
4.2	Pembahasan	78
4.2.1	Proses Perancangan Desain	78
4.2.2	Karakter yang Ada dalam Permainan.....	78
4.2.3	Membuat <i>Map</i>	80
4.2.4	Tampilan <i>Game</i>	81
4.3	<i>Make Exe</i>	96
4.4	<i>Menginstall Game</i>	97
4.5	Uji Coba Pemakai.....	97
BAB V PENUTUP.....		101
5.1	Kesimpulan.....	101
5.2	Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA		103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Karakter dan <i>Sprite</i>	53
Tabel 4.1 Karakter dalam Permainan.....	78
Tabel 4.2 <i>Black Box Testing</i>	97
Tabel 4.3 Kuesioner secara Acak.....	98
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner.....	99

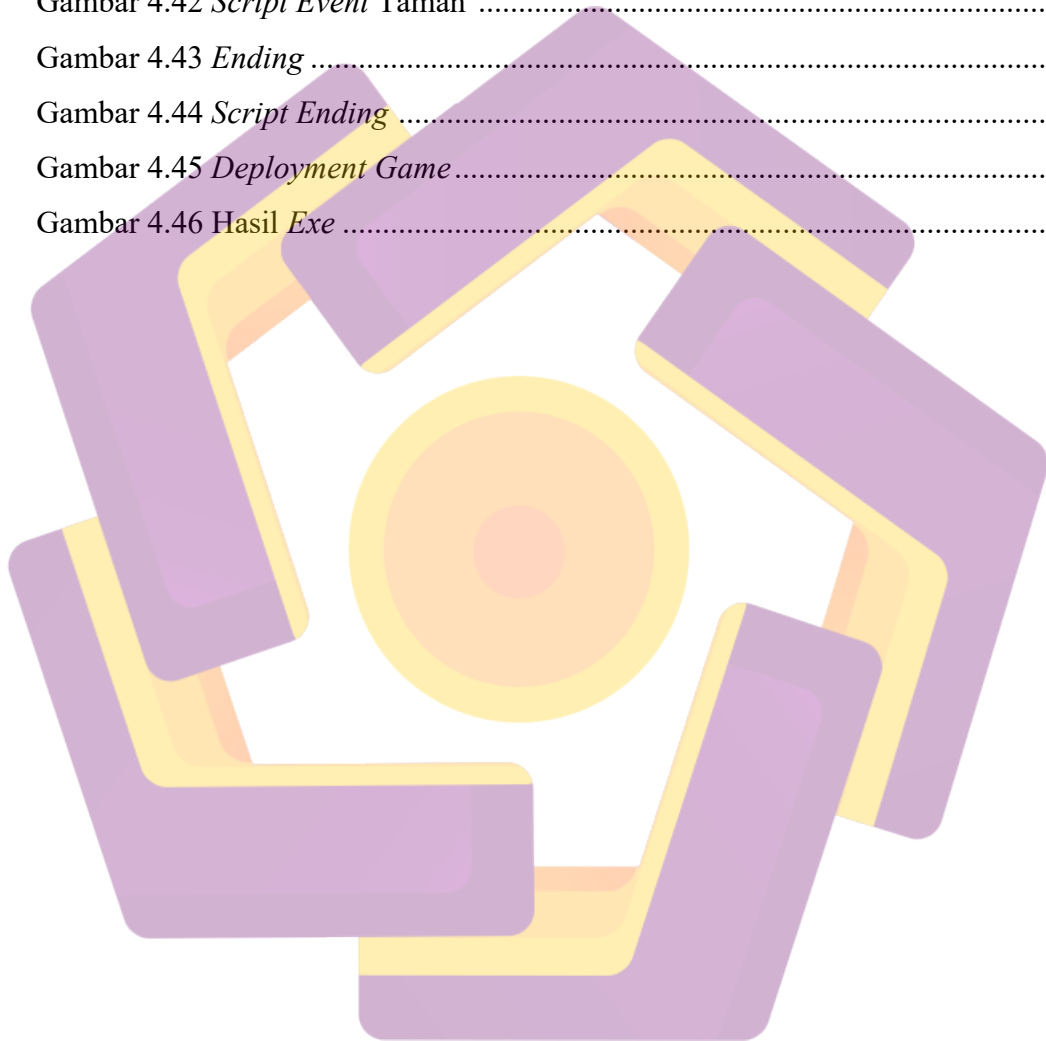


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game	24
Gambar 2.2 RPG Maker MV <i>Splash Screen</i>	36
Gambar 2.3 RPG Maker MV <i>Toolbar</i>	36
Gambar 2.4 <i>Tile Map</i> dan <i>Browser Peta</i>	37
Gambar 2.5 <i>Database Manager</i>	38
Gambar 2.6 <i>Sound Test</i>	38
Gambar 2.7 <i>Map Editor</i>	39
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> GDLC	42
Gambar 3.2 <i>Metode</i> GDLC.....	43
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Jalannya Game.....	45
Gambar 3.4 Desain Kerajaan Tokoh Utama	56
Gambar 3.5 Desain Dalam Kerajaan Tokoh Utama.....	57
Gambar 3.6 Desain Pantai.....	58
Gambar 3.7 Desain Hutan.....	59
Gambar 3.8 Desain Bukit <i>Fairy Tail</i>	60
Gambar 3.9 Desain Pedang <i>Summon</i>	61
Gambar 3.10 Desain <i>Soul Soecity</i>	62
Gambar 3.11 Desain Perpustakaan	63
Gambar 3.12 Desain Supermarket	64
Gambar 3.13 Desain Labirin.....	64
Gambar 3.14 Desain Toko Senjata.....	65
Gambar 3.15 Desain Taman.....	66
Gambar 3.16 Desain Kastil Penyihir.....	67
Gambar 3.17 Desain Ruang Kastil <i>Charlote</i>	68
Gambar 4.1 RPG Maker <i>Launcher</i> pada Aplikasi Steam	70
Gambar 4.2 <i>New Project</i>	71
Gambar 4.3 <i>Database Manager</i>	71
Gambar 4.4 <i>List Actors</i>	73
Gambar 4.5 Pengaturan Dasar <i>Actors</i>	73

Gambar 4.6 <i>Character Generator</i>	74
Gambar 4.7 <i>Face Image</i>	74
Gambar 4.8 Pengaturan Dasar <i>Items</i>	75
Gambar 4.9 Pengaturan <i>Tilesets</i>	76
Gambar 4.10 <i>Starting Party</i>	76
Gambar 4.11 <i>Game Title</i> dan <i>Currency</i>	77
Gambar 4.12 <i>Music</i>	77
Gambar 4.13 <i>Starting Positions</i> dan <i>Title Screen</i>	77
Gambar 4.14 <i>Map Properties</i>	80
Gambar 4.15 <i>Desain Map</i>	81
Gambar 4.16 <i>Menu Utama</i>	81
Gambar 4.17 <i>Intro</i>	82
Gambar 4.18 <i>Event Intro</i>	82
Gambar 4.19 <i>Di Dalam Kerajaan</i>	83
Gambar 4.20 <i>Script Event</i> di Dalam Kerajaan.....	83
Gambar 4.21 <i>Di Kerajaan</i>	84
Gambar 4.22 <i>Script Event</i> di Kerajaan.....	84
Gambar 4.23 <i>Misi Pertama</i>	85
Gambar 4.24 <i>Script Event</i> Misi Pertama.....	85
Gambar 4.25 <i>Perpustakaan dan Penjaga</i>	86
Gambar 4.26 <i>Script Event</i> Perpustakaan.....	86
Gambar 4.27 <i>Penyelesaian Misi Pertama</i>	87
Gambar 4.28 <i>Script Event</i> <i>Penyelesaian Misi Pertama</i>	87
Gambar 4.29 <i>Event Misi Kedua</i>	88
Gambar 4.30 <i>Script Event</i> Misi Kedua.....	88
Gambar 4.31 <i>Menuju ke Hutan</i>	89
Gambar 4.32 <i>Script Event</i> Menuju ke Hutan.....	89
Gambar 4.33 <i>Bertemu dengan Lucy</i>	90
Gambar 4.34 <i>Script Event</i> Bertemu dengan Lucy.....	90
Gambar 4.35 <i>Mengambil Pedang Summon</i>	91
Gambar 4.36 <i>Script Event</i> Mengambil Pedang <i>Summon</i>	91

Gambar 4.37 <i>Event Labirin</i>	92
Gambar 4.38 <i>Script Event Labirin</i>	92
Gambar 4.39 Ruang Kastil <i>Charlotte</i>	93
Gambar 4.40 <i>Script Event</i> Ruang Kastil <i>Charlotte</i>	94
Gambar 4.41 <i>Event Taman</i>	94
Gambar 4.42 <i>Script Event Taman</i>	95
Gambar 4.43 <i>Ending</i>	95
Gambar 4.44 <i>Script Ending</i>	96
Gambar 4.45 <i>Deployment Game</i>	96
Gambar 4.46 Hasil <i>Exe</i>	97



INTISARI

Perkembangan game semakin pesat dari tahun ke tahun. Pada satu dekade terakhir, game merupakan hal yang sangat umum dinikmati oleh semua orang dari berbagai lapisan masyarakat terutama anak kecil dan anak muda. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah bahwa game yang beredar saat ini kebanyakan lebih berfokus pada kualitas grafis tinggi, adegan action, untuk menarik minat pembeli. Developer game lebih berfokus ke bagaimana membuat game yang disukai oleh masyarakat tanpa memperhatikan sisi konten game yang mungkin dapat mempengaruhi bagi pemain.

Penulis ingin menjadikan game tidak hanya sebagai sarana hiburan saja, melainkan juga sebagai sarana pembelajaran dan dapat memberikan pesan moral yang baik. menjadikan game sebagai sarana pembelajaran kognitif, maka cukup memberikan beberapa tantangan yang membuat otak berpikir mencari solusi masalah. Pada penelitian ini penulis mencoba mengimplementasikan gagasan tersebut dalam sebuah game bergenre RPG. Game RPG adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Penulis menilai bahwa genre ini cocok untuk pengimplementasian gagasan karena genre ini lebih bertumpu pada kekuatan cerita tidak seperti game action yang lebih bertumpu pada kekuatan gameplay. Dalam mengembangkan game, penulis menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC).

Aplikasi yang dihasilkan adalah sebuah game berplatform windows yang dapat dijalankan pada komputer desktop maupun laptop. Pada penelitian ini, penulis lebih cenderung memberikan sasaran game ini untuk konsumen berusia remaja hingga dewasa. Penulis juga menggunakan bahasa yang lebih simpel dan ringan serta diselingi humor agar pemain tidak cepat bosan.

Kata kunci: *Game, genre game, developer game, RPG, GDLC, .*

ABSTRACT

The development of game is growing rapidly from years to years. In the last decade, game is a common thing that everybody enjoy it, especially children and teenagers. The problem that occurs today is that the current game is much better at high graphics quality, pictorial action, to attract buyers. Game developers are more abundant to create games used by the community regardless of the content of game content that may affect the player.

In this study, the writer tries to implement that ideas into a RPG game. RPG game is a game where the player plays fictional character and collaborating to make together story. The writer considers that this genre is suitable to be implementation of ideas because this genre is more about its storyline not like an action game which is more about gameplay. To develop this game, the writer using Game Development Life Cycle (GDLC) method.

The result of the application is a game which is a windows platform that can be played on a desktop computer or on a laptop. In this study, the writer tends to give this game to teenagers and adult gamers. The writer also using a simple and simple language and also pouring some humour things so that the players arent quickly getting bored

Keywords: Game, genre game, game developer, RPG, GDLC.