

**PEMBUATAN GAME RPG 2D “TEMAN SATU MINGGU”
MENGUNAKAN APLIKASI RPG MAKER MV**

SKRIPSI



disusun oleh

Rasyid Sholeh Rosena

14.11.7691

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN GAME RPG 2D “TEMAN SATU MINGGU”
MENGUNAKAN APLIKASI RPG MAKER MV**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rasyid Sholeh Rosena

14.11.7691

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG 2D "TEMAN SATU MINGGU"
MENGUNAKAN APLIKASI RPG MAKER MV**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rasyid Sholeh Rosena

14.11.7691

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2017

Dosen Pembimbing,



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.

NIK. 190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME RPG 2D “TEMAN SATU MINGGU” MENGUNAKAN APLIKASI RPG MAKER MV

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rasyid Sholeh Rosena

14.11.7691

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudarvatno, Drs. MM.
NIK. 190302029

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

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T.
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Mei 2017

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 tanggung jawab penulis pribadi.

Yogyakarta, 13 Mei 2017



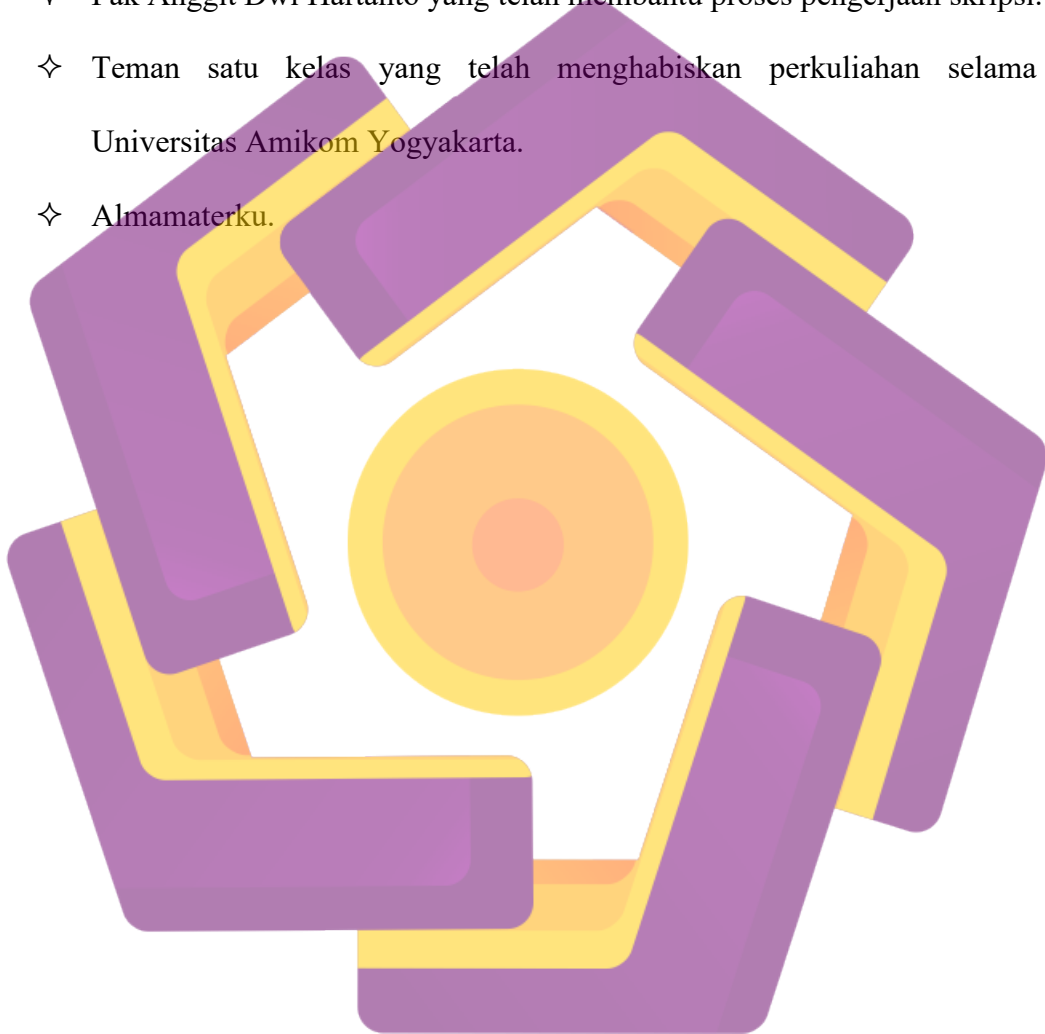
Rasyid Sholeh Rosena
NIM. 14.11.7691

MOTTO

- ✧ Kalau kau memberi tahu impian-mu kepada orang lain, impian-mu mungkin tak bisa terwujud.
- ✧ Masa depan terlihat seperti luar angkasa, tempat yang benar-benar gelap. Kita tidak akan tahu hasil dari keputusan yang di ambil sekarang. Seiring berjalannya waktu, semuanya bisa saja terjadi tanpa kita bisa berbuat apa-apa.
- ✧ “Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, karena yang menyukaimu tidak butuh itu, dan yang membencimu tidak percaya itu.” - Ali bin Abi Thalib.
- ✧ *“I’ve been worried for a long time. I’ve just been doing what I could. I don’t really have much choice.”* - Makoto Shinkai.

PERSEMBAHAN

- ✧ Keluarga yang telah memberikan restu dan dorongan selama ini.
- ✧ Pengajar yang telah memberikan ilmu dalam menempuh pendidikan formal.
- ✧ Pak Anggit Dwi Hartanto yang telah membantu proses pengerjaan skripsi.
- ✧ Teman satu kelas yang telah menghabiskan perkuliahan selama di Universitas Amikom Yogyakarta.
- ✧ Almamaterku.



KATA PENGANTAR

Berkat rahmat Allah Yang Maha Kuasa dan dengan didorongkan oleh keinginan penulis untuk menyelesaikan skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan program studi S1 Informatika untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.

Skripsi ini telah penulis susun dengan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan skripsi. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen wali penulis.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta dan Dosen penguji.
4. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan koreksi dan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
6. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM. selaku Dosen penguji dan Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku Dosen penguji dan yang mendampingi penulis saat ujian skripsi.

7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil yang tidak dapat penulis cantumkan satu persatu dalam penyusunan skripsi ini.

Meski demikian, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dari berbagai pihak guna untuk meningkatkan kualitas kedepannya.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang yang membutuhkan, terutama bagi orang yang memiliki minat di bidang *game*.

Yogyakarta, 13 Mei 2017

Penulis,

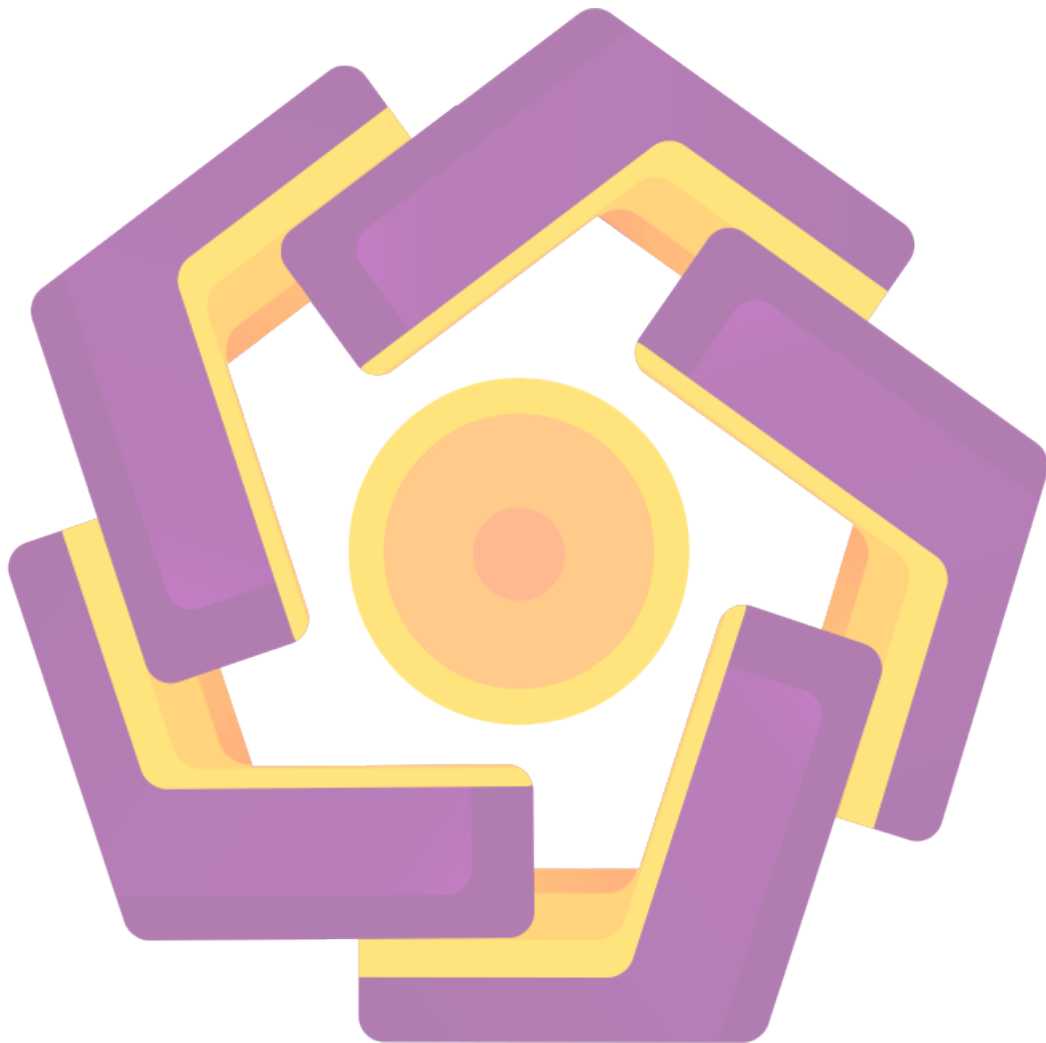
Rasyid Sholeh Rosena

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
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>	7
2.3 <i>Game</i> Berdasarkan Jenis <i>Platform</i> nya.....	8
2.4 Elemen Khas RPG.....	11
2.5 Kategori-Kategori RPG.....	14
2.6 Konsep Pengembangan <i>Game</i>	16
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	18
2.7.1 <i>Toolbar</i> RPG Maker MV.....	19

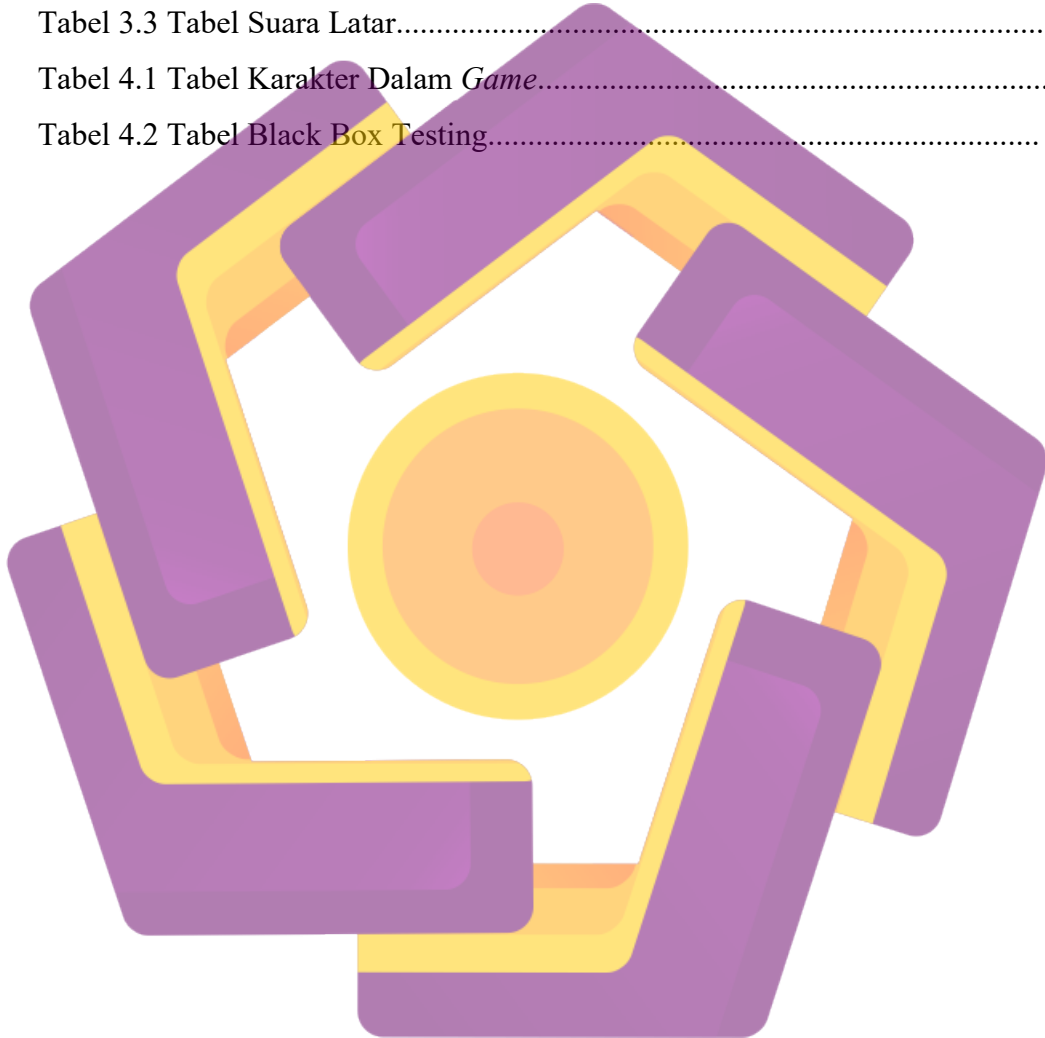
2.7.2 <i>Map Toolbar</i>	23
2.7.3 <i>Map Editor</i>	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	24
3.1 Tinjauan Umum.....	24
3.2 Analisis Sistem.....	24
3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	25
3.2.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	25
3.2.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.3 Alur Cerita.....	27
3.4 Flowchart.....	27
3.5 Desain Antar Muka.....	29
3.6 Desain Karakter.....	29
3.7 Desain <i>Map</i>	34
3.8 Suara Latar.....	47
3.9 Kontrol Karakter.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Implementasi.....	49
4.1.1 Pembuatan Naskah Cerita.....	49
4.1.2 Pembuatan <i>Actors, Items, dan System</i>	49
4.2 Pembahasan.....	54
4.2.1 Karakter Dalam <i>Game</i>	54
4.2.2 Membuat <i>Map</i>	56
4.2.3 Tampilan <i>Game</i>	56
4.3 <i>Deployment</i>	98
4.4 Menginstal <i>Game</i>	99
4.5 Kendala-Kendala dalam Pembuatan <i>Game</i>	100
4.6 Solusi Atas Kendala-Kendala dalam Pembuatan <i>Game</i>	100
4.7 Uji Coba.....	100
BAB V PENUTUP.....	102
5.1 Kesimpulan.....	102

5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel spesifikasi minimum RPG Maker MV.....	19
Tabel 3.1 Tabel Perangkat Keras yang Digunakan.....	26
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Minimum <i>Game</i>	26
Tabel 3.3 Tabel Suara Latar.....	47
Tabel 4.1 Tabel Karakter Dalam <i>Game</i>	54
Tabel 4.2 Tabel Black Box Testing.....	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan <i>Game</i>	16
Gambar 2.2 <i>Splash Screen</i> RPG Maker MV.....	19
Gambar 2.3 <i>Toolbar</i> pada RPG Maker MV.....	19
Gambar 2.3.1 Tampilan <i>New Project</i>	21
Gambar 2.3.2 Tampilan <i>Tile Map</i> dan <i>Browser</i> Peta.....	21
Gambar 2.3.3 Tampilan <i>Windows Database</i>	21
Gambar 2.3.4 Tampilan <i>Resource Manager</i>	22
Gambar 2.3.5 Tampilan <i>Plugin Manager</i>	22
Gambar 2.3.6 Tampilan <i>Sound Test</i>	23
Gambar 2.3.7 <i>Map Editor</i>	23
Gambar 3.1 Alur <i>Game</i>	28
Gambar 3.2 Rancangan Antar Muka Menu Utama.....	29
Gambar 3.3 Rancangan Desain Karakter Kenta.....	30
Gambar 3.4 Rancangan Desain Karakter Mika.....	30
Gambar 3.5 Rancangan Desain Karakter Hiroshi.....	31
Gambar 3.6 Rancangan Desain Karakter Pak Tua.....	31
Gambar 3.7 Rancangan Desain Karakter Ayam.....	32
Gambar 3.8 Rancangan Desain Karakter Monster Hantu.....	32
Gambar 3.9 Rancangan Desain Karakter Monster Goblin.....	33
Gambar 3.10 Rancangan Desain Karakter Monster Kelelawar.....	33
Gambar 3.11 Rancangan <i>Desa</i>	34
Gambar 3.12 Rancangan Ruangan Rumah Kenta.....	34
Gambar 3.13 Rancangan Ruangan Rumah Mika.....	35
Gambar 3.14 Rancangan Ruangan Toko Murah.....	35
Gambar 3.15 Rancangan Ruangan Rumah Tua.....	36
Gambar 3.16 Rancangan Level 1.....	36
Gambar 3.17 Rancangan Level 2.....	37
Gambar 3.18 Rancangan Level 3.....	37

Gambar 3.19 Rancangan Level 4.....	38
Gambar 3.20 Rancangan Level 5.....	38
Gambar 3.21 Rancangan Level 6.....	39
Gambar 3.22 Rancangan Level 7.....	39
Gambar 3.23 Rancangan Level 8.....	40
Gambar 3.24 Rancangan Ruangan Rumah Pak Tua.....	40
Gambar 3.25 Rancangan Ruangan Penginapan.....	41
Gambar 3.25.1 Rancangan Ruangan Basemen Penginapan.....	41
Gambar 3.26 Rancangan Level 9.....	42
Gambar 3.27 Rancangan Level 10.....	42
Gambar 3.28 Rancangan Level 11.....	43
Gambar 3.29 Rancangan Level 12.....	43
Gambar 3.30 Rancangan Level 13.....	44
Gambar 3.31 Rancangan Level 14.....	44
Gambar 3.32 Rancangan Level 15.....	45
Gambar 3.33 Rancangan Ruangan Rumah Hiroshi.....	45
Gambar 3.34 Rancangan Ruangan Gudang.....	46
Gambar 3.35 Rancangan Ruangan Rumah Kosong.....	46
Gambar 4.1 Windows Pembuatan Project Baru.....	49
Gambar 4.2 <i>Actors Database</i>	50
Gambar 4.3 <i>Change Maximum</i>	51
Gambar 4.3.1 Tipe Item.....	51
Gambar 4.3.2 <i>Items Database</i>	51
Gambar 4.4 Salah Satu Bagian Sistem.....	52
Gambar 4.4.1 Opsi.....	53
Gambar 4.4.2 Bagian Lain Sistem.....	53
Gambar 4.5 Membuat <i>Map</i> Baru.....	56
Gambar 4.6 Desa.....	57
Gambar 4.7 Rumah Kenta.....	58
Gambar 4.7.1 Ruangan Rumah Kenta.....	58

Gambar 4.8 Rumah Mika.....	59
Gambar 4.8.1 Ruangan Rumah Mika.....	59
Gambar 4.9 Toko Murah.....	60
Gambar 4.9.1 Ruangan Toko Murah.....	60
Gambar 4.10 Rumah Tua.....	61
Gambar 4.10.1 Ruangan Rumah Tua.....	61
Gambar 4.11 Level 1.....	62
Gambar 4.12 Level 2.....	62
Gambar 4.13 Level 3.....	63
Gambar 4.14 Level 4.....	63
Gambar 4.15 Level 5.....	64
Gambar 4.16 Level 6.....	64
Gambar 4.17 Level 7.....	65
Gambar 4.18 Level 8.....	65
Gambar 4.19 Rumah Pak Tua.....	66
Gambar 4.19.1 Ruangan Rumah Pak Tua.....	66
Gambar 4.20 Penginapan.....	67
Gambar 4.20.1 Ruangan Penginapan.....	67
Gambar 4.20.2 Ruangan Basemen Penginapan.....	68
Gambar 4.21 Level 9.....	68
Gambar 4.22 Level 10.....	69
Gambar 4.23 Level 11.....	69
Gambar 4.24 Level 12.....	70
Gambar 4.25 Level 13.....	70
Gambar 4.26 Level 14.....	71
Gambar 4.27 Level 15.....	71
Gambar 4.28 Rumah Hiroshi.....	72
Gambar 4.28.1 Ruangan Rumah Hiroshi.....	72
Gambar 4.28.1 Ruangan Rumah Hiroshi.....	72
Gambar 4.29 Gudang.....	73

Gambar 4.29.1 Ruangan Gudang.....	73
Gambar 4.30 Rumah Kosong.....	74
Gambar 4.30.1 Ruangan Rumah Kosong.....	74
Gambar 4.31 Tampilan Menu Utama.....	75
Gambar 4.32 Pengantar Cerita.....	76
Gambar 4.32.1 Pengantar Cerita 2.....	76
Gambar 4.32.2 Pengantar Cerita 3.....	77
Gambar 4.33 Monolog Kenta di Awal Permainan.....	78
Gambar 4.34 Monolog Kenta di Desa.....	79
Gambar 4.34.1 Dialog Dengan Pak Tua.....	80
Gambar 4.35 Dialog Dengan Mika.....	82
Gambar 4.36 Event Toko Murah.....	84
Gambar 4.37 Pertanyaan Saat Masuk ke <i>Stage Level 1</i>	85
Gambar 4.38 <i>Stage Level 1</i>	86
Gambar 4.39 Dialog di Basemen Penginapan.....	88
Gambar 4.40 <i>Stage Level 9</i>	90
Gambar 4.40.1 Event Saat Masuk ke <i>Stage Level 15</i>	91
Gambar 4.41 Dialog di Rumah Hiroshi.....	92
Gambar 4.42 Dialog di Rumah Kosong.....	95
Gambar 4.43 Kredit.....	97
Gambar 4.43.1 Kredit 2.....	97
Gambar 4.44 <i>Deployment</i>	99
Gambar 4.45 Hasil <i>Deployment</i>	99

INTISARI

Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan. Salah satu jenis permainan yang berkembang adalah *game* dengan *genre* RPG (*Role Playing Game*). RPG adalah salah satu jenis *game* yang menarik karena memasukkan unsur cerita yang menarik dan sederhana, yang membuat seseorang seakan seperti menjadi karakter yang dimainkan dalam *game*. *Game* RPG juga memiliki fitur dan *gameplay* yang menarik.

Untuk itu dipaparkan suatu *tool* pengembang *game* yang sudah terkenal dan cukup teruji di kalangan komunitas pengembang *game* baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker MV. *Tool* ini cukup bagus untuk digunakan pengembang pemula dan sangat baik jika digunakan oleh pengembang profesional.

Pada penelitian ini penulis membuat *game* berjudul “Teman Satu Minggu” menggunakan aplikasi RPG Maker MV. *Game* yang dibuat untuk *platform* dengan sistem operasi windows dan berjenis RPG fantasi ini menceritakan tentang kisah singkat petualangan seorang anak bernama Kenta dan Mika.

Kata Kunci: *game, platform, role playing game, fantasi, RPG Maker MV.*

ABSTRACT

Game is now an alternative entertainment for old, young, men and women. Industry and game development business has also become a promising thing. One type of game that develops is a game with the genre RPG (Role Playing Game). RPG is one type of game that is interesting because it incorporates an interesting and simple story elements, which makes a person as if like a character that is played in the game. RPG games also have interesting features and gameplay.

For that presented a game developer tool that is well known and tested enough in the game developer community both Indonesia and abroad, namely RPG Maker MV. This tool is good enough for beginner developers to use and is very good when used by professional developers.

In this study the author makes a game titled "Teman Satu Minggu" using RPG Maker MV application. Games created for platforms with windows operating system and this fantasy RPG type tells the story of a brief adventure of a child named Kenta and Mika.

Keywords: *games, platforms, role playing games, fantasy, RPG Maker MV.*

