

**PEMBUATAN GAME RPG “INFINITY MIND” MENGGUNAKAN
RPG MAKER MV**

SKRIPSI



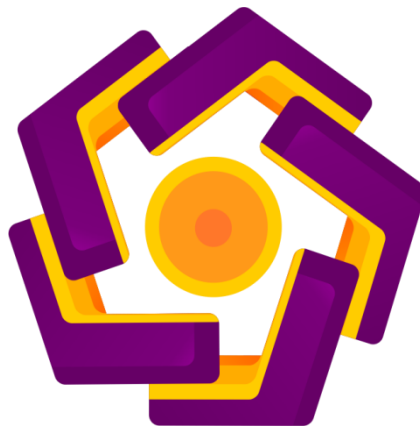
**disusun oleh
Muchamat Agil Saputra
12.12.6868**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN GAME RPG “INFINITY MIND” MENGGUNAKAN
RPG MAKER MV**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Muchamat Agil Saputra

12.12.6868

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

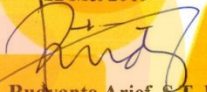
**PEMBUATAN GAME RPG "INFINITY MIND" MENGGUNAKAN
RPG MAKER MV**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muchamat Agil Saputra
12.12.6868

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal

Dosen Pembimbing,
22 Mei 2019


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

PENGESAHAN**SKRIPSI****PEMBUATAN GAME RPG "INFINITY MIND" MENGGUNAKAN
RPG MAKER MV**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muchamat Agil Saputra

12.12.6868

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal

Susunan Dewan Penguji**Nama Penguji**

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

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

Tanda Tangan

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

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 dicantumkan 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,



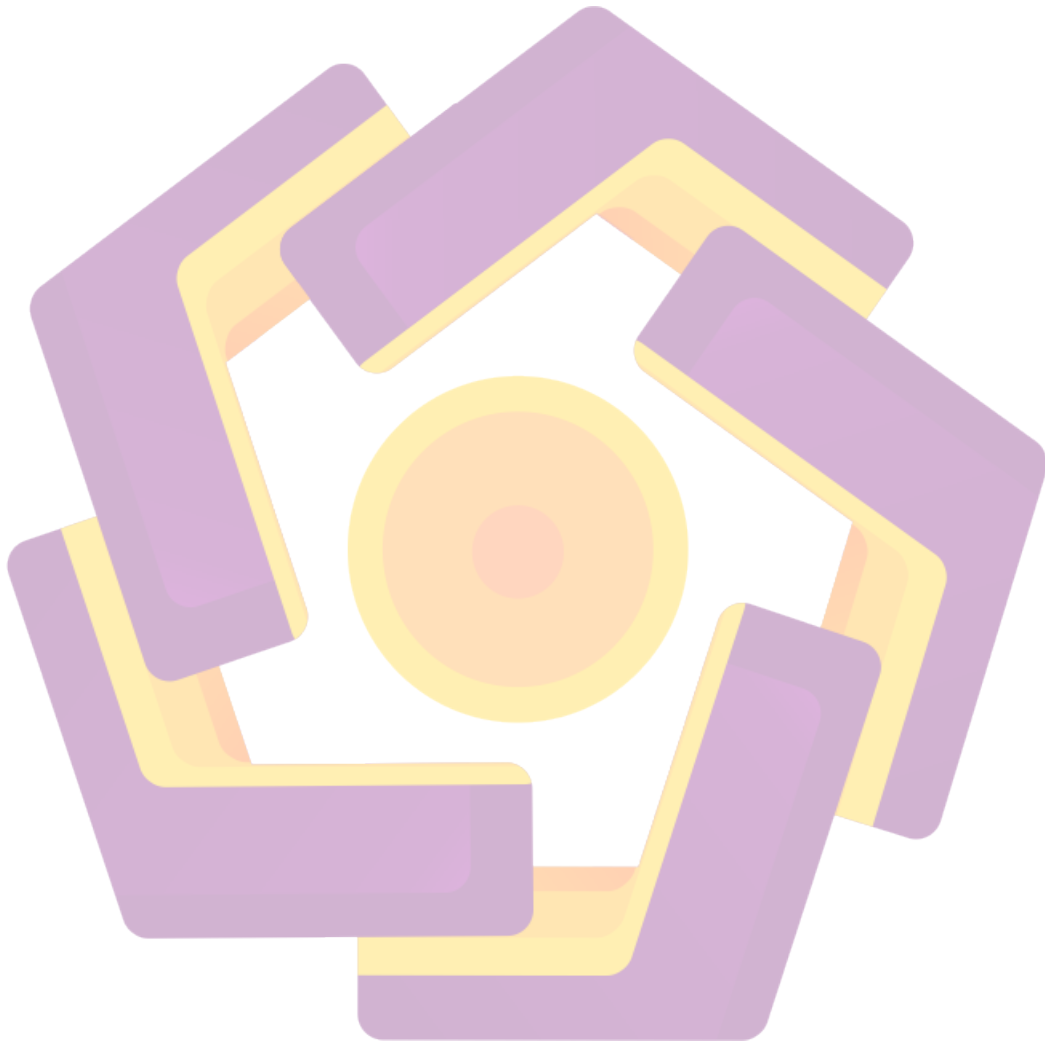
Murchanat Agil Saputra

NIM. 12.12.6868

MOTTO

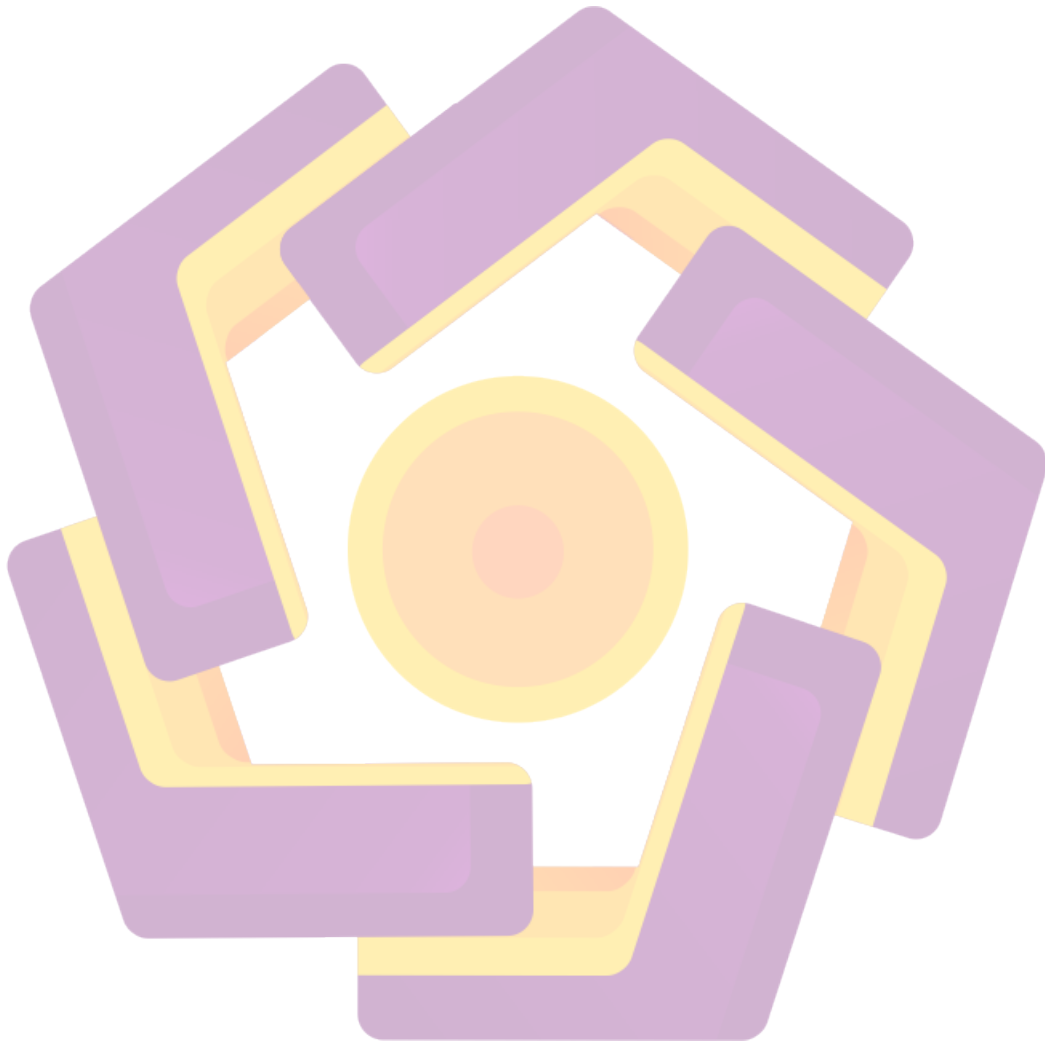
“And, when you want something, all the universe conspires in helping you to achieve it.”

– Paulo Coelho, *The Alchemist*



PERSEMBAHAN

Sebagai rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, dan tak lupa teman-teman satu kos ijo tambak boyo yang sehari-hari telah menemani saya dalam suka maupun duka. Terimakasih yang sebesar-besarnya.

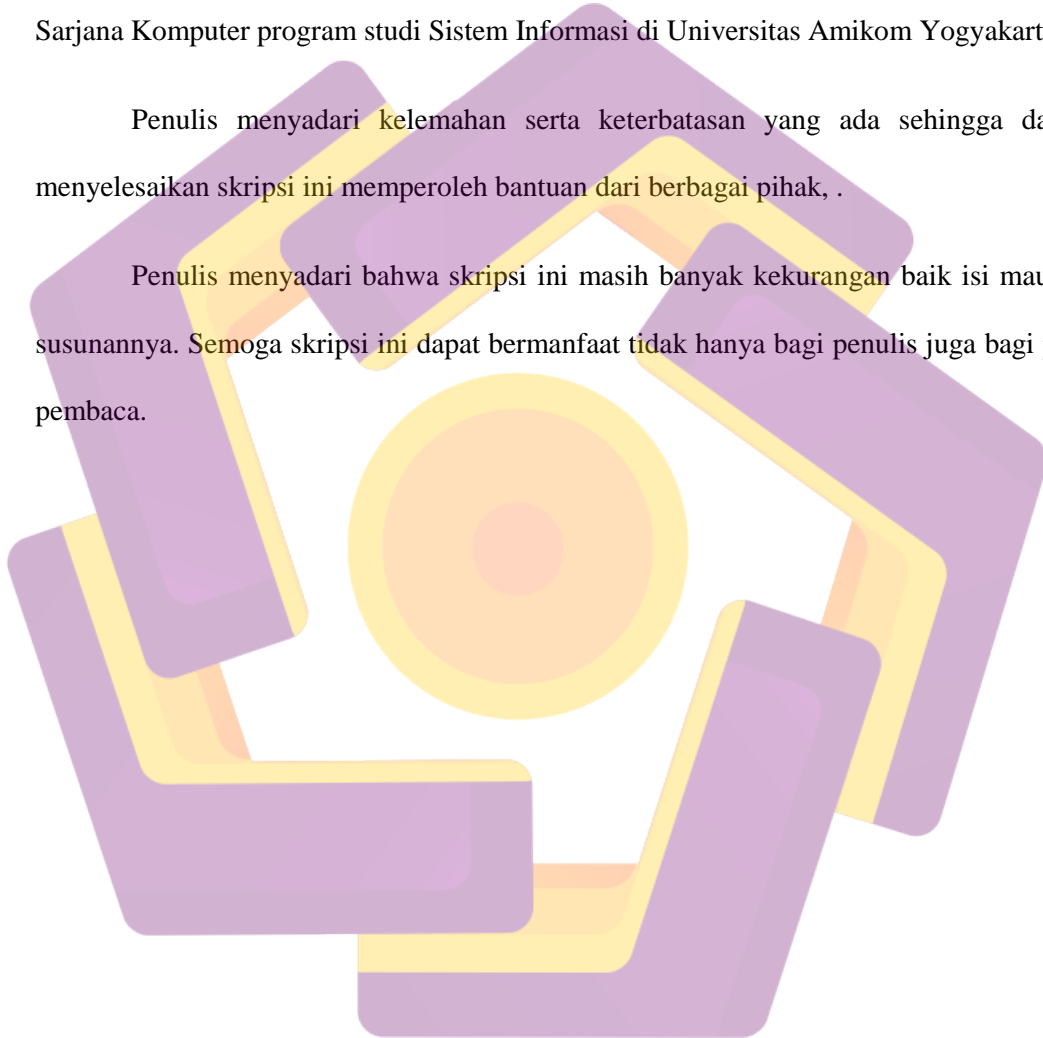


KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Infinity Mind” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta .

Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, .

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca.



DAFTAR ISI

JUDUL.....	II
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
INTISARI	XII
ABSTRACT.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MANFAAT DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 DEFINISI GAME.....	8
2.3 SEJARAH DAN PERKEMBANGAN GAME.....	9
2.4 JENIS-JENIS GAME	11
2.5 PENGERTIAN RPG13
2.6 ELEMENT GAME.....	13
2.7 KONSEP DAN PERKEMBANGAN GAME	19

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

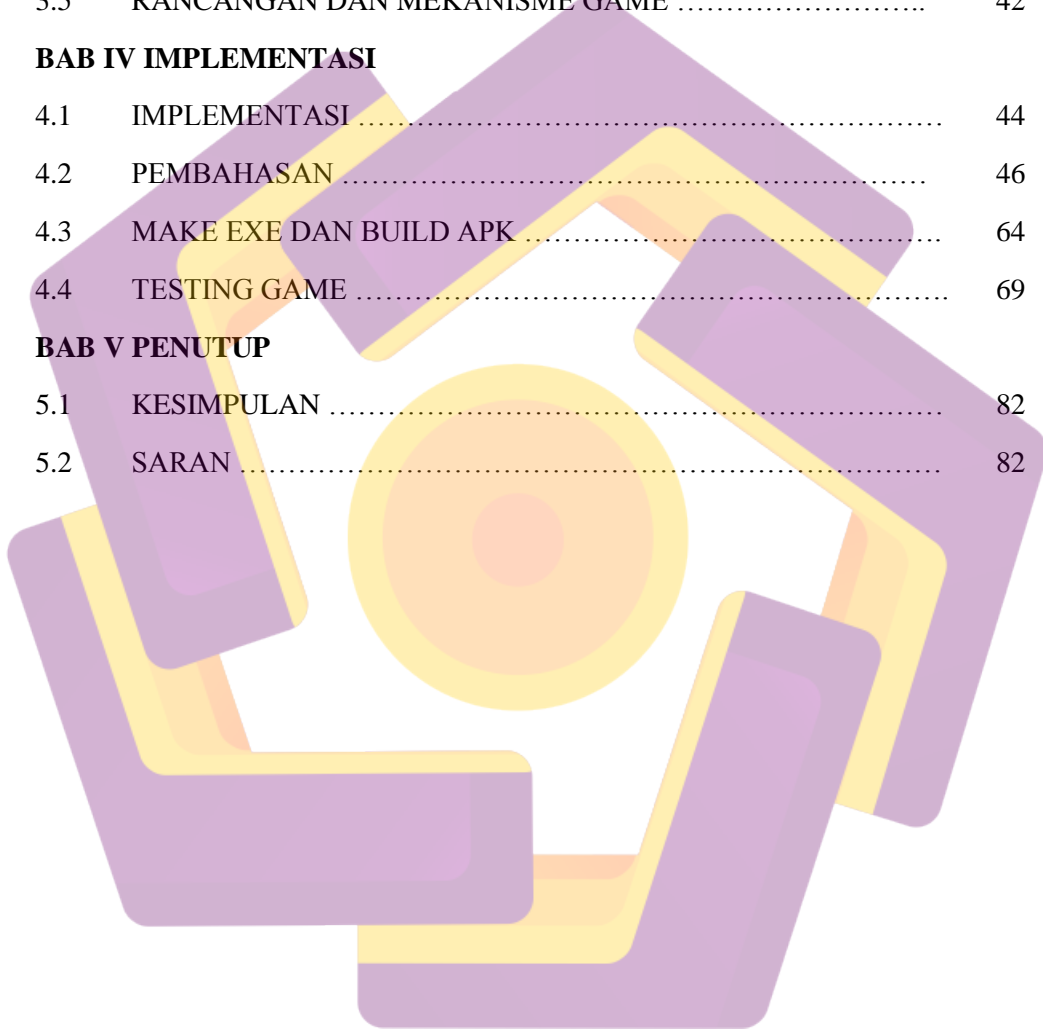
3.1	ANALISIS SISTEM	20
3.2	PERANCANGAN GAME	27
3.3	ATURAN PERMAINAN	29
3.4	PERANCANGAN KARAKTER, SPIRITE, DAN MAP	30
3.5	RANCANGAN DAN MEKANISME GAME	42

BAB IV IMPLEMENTASI

4.1	IMPLEMENTASI	44
4.2	PEMBAHASAN	46
4.3	MAKE EXE DAN BUILD APK	64
4.4	TESTING GAME	69

BAB V PENUTUP

5.1	KESIMPULAN	82
5.2	SARAN	82



DAFTAR GAMBAR

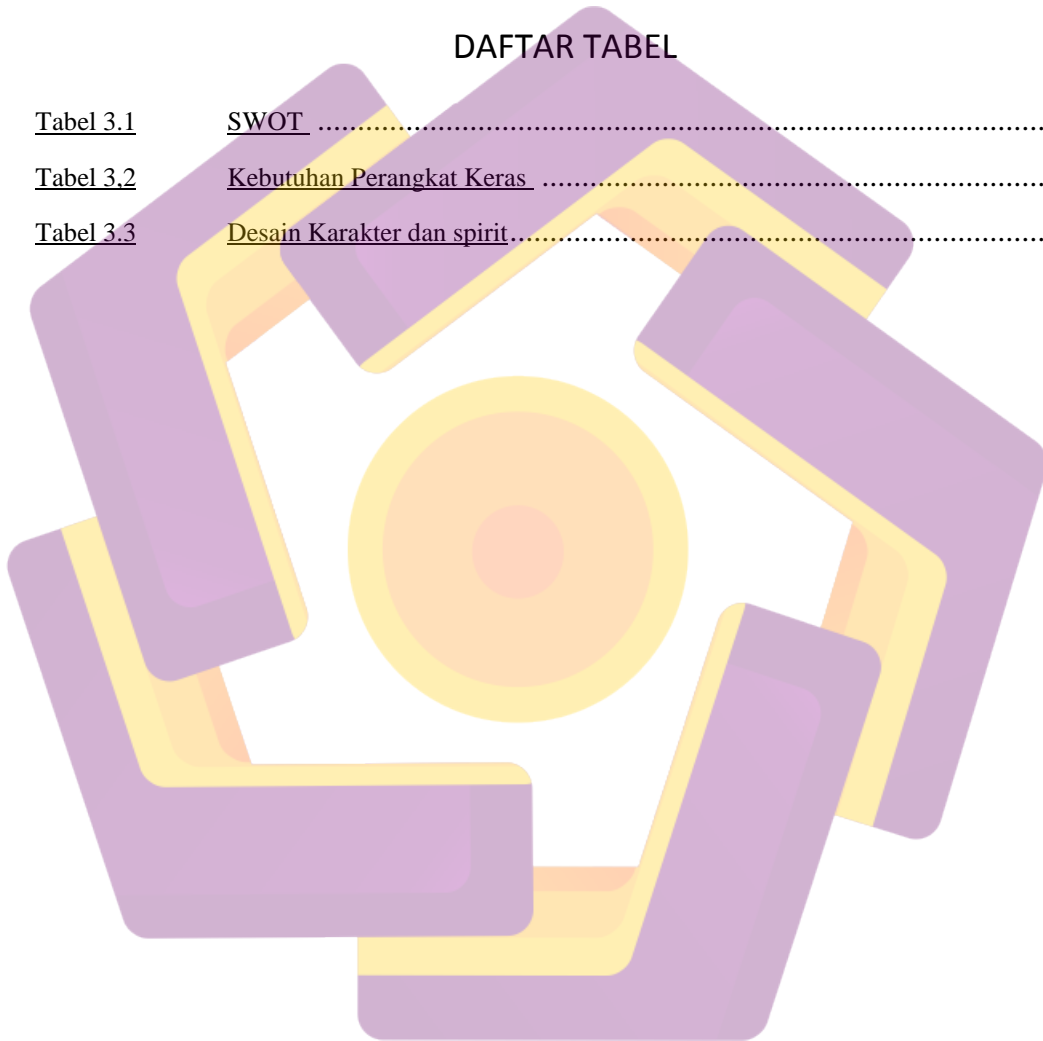
Gambar 2.1	Implementasi.....	20
Gambar 3.1	layout bawah tanah rumah chili.....	35
Gambar 3.2	Map Ground dan Parrallax.....	36
Gambar 3.3	Desain map rumah nenek rauma.....	36
Gambar 3.4	Desain map rumah nenek rauma (Dalam).....	37
Gambar 3.5	Desain map bawah tanah rumah nenek rauma.....	37
Gambar 3.6	Desain gate menuju hutan lindung.....	38
Gambar 3.7	Desain gate menuju hutan lindung 1.....	38
Gambar 3.8	Desain gate menuju hutan lindung 2.....	39
Gambar 3.9	jalan menuju the hobs.....	39
Gambar 3.10	jalan menuju hutan lindung 3.....	40
Gambar 3.11	desain hutan lindung.....	40
Gambar 3.12	jalan menuju desa bare.....	41
Gambar 3.13	desa bare.....	41
Gambar 3.14	the hobs.....	42
Gambar 4.1	Gambar windows new project.....	44
Gambar 4.2	gambar database karakter “infinity mind”.....	45
Gambar 4.3	Gambar new map.....	46
Gambar 4.4	general setting map.....	47
Gambar 4.5	Base map di adobe photoshop cc.....	47
Gambar 4.6	event text opening.....	48
Gambar 4.7	gambar Scene di Map rumah chili.....	49
Gambar 4.8	event di rumah chili.....	49
Gambar 4.9	event Nenek chili.....	50
Gambar 4.10	Event Tempat Tidur Chili.....	48

Gambar 4.11	Event larangan ke basement rumah nenek	51
Gambar 4.12	Gambar Scene di basement rumah nenek	51
Gambar 4.13	Event npc doni di desa bare	52
Gambar 4.14	Event npc doni (2) di desa bare	52
Gambar 4.15	Scene Event di map menuju desa	53
Gambar 4.16	Scene Event di Map Pintu Masuk Hutan	54
Gambar 4.17	Event NPC penjaga hutan di Map Pintu Masuk Hutan	54
Gambar 4.18	Event Quest Di Map Pintu Masuk Hutan	55
Gambar 4.19	Scene Event di Map Pintu Masuk Hutan	55
Gambar 4.20	Event Quest Di Map Pintu Masuk Hutan	56
Gambar 4.21	Event blok jalan Di Map jalan menuju hutan lindung part 2	56
Gambar 4.22	Event Game Over	57
Gambar 4.23	Tampilan Halaman Utama	58
Gambar 4.24	Tampilan Halaman Rumah Nenek Rauma	59
Gambar 4.25	Tampilan Dalam Rumah Nenek Rauma	60
Gambar 4.26	Tampilan Text Petunjuk Untuk Move	60
Gambar 4.27	Tampilan Text Perintah Untuk Menjalankan Quest	61
Gambar 4.28	Tampilan Map Gerbang Hutan Lindung	61
Gambar 4.29	Welcome screen di Nox Emulator	62
Gambar 4.30	Intro Game di Nox emulator	63
Gambar 4.31	Compress game data	64
Gambar 4.32	welcome screen	65
Gambar 4.33	Menu configure	65
Gambar 4.34	sdk manager	66
Gambar 4.35	Asset folder	67
Gambar 4.37	Build Apk	68
Gambar 4.12	Gambar Scene di basement rumah nenek	51
Gambar 4.13	Event npc doni di desa bare	52

Gambar 4.14	Event npc doni (2) di desa bare	52
Gambar 4.15	Scene Event di map menuju desa	53
Gambar 4.16	Scene Event di Map Pintu Masuk Hutan	54
Gambar 4.17	Event NPC penjaga hutan di Map Pintu Masuk Hutan.....	54
Gambar 4.18	Event Quest Di Map Pintu Masuk Hutan	55
Gambar 4.19	Scene Event di Map Pintu Masuk Hutan	55
Gambar 4.20	Event Quest Di Map Pintu Masuk Hutan	56
Gambar 4.21	Event blok jalan Di Map jalan menuju hutan lindung part 2	56
Gambar 4.22	Event Game Over	57
Gambar 4.23	Tampilan Halaman Utama	58
Gambar 4.24	Tampilan Halaman Rumah Nenek Rauma	59
Gambar 4.25	Tampilan Dalam Rumah Nenek Rauma	60
Gambar 4.26	Tampilan Text Petunjuk Untuk Move	60
Gambar 4.27	Tampilan Text Perintah Untuk Menjalankan Quest	61
Gambar 4.28	Tampilan Map Gerbang Hutan Lindung	61
Gambar 4.29	Welcome screen di Nox Emulator	62
Gambar 4.30	Intro Game di Nox emulator	63
Gambar 4.31	Compress game data	64
Gambar 4.32	welcome screen	65
Gambar 4.33	Menu configure	65
Gambar 4.34	sdk manager	66
Gambar 4.35	Asset folder.....	67
Gambar 4.37	Build Apk.....	68

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 3.1</u>	<u>SWOT</u>	22
<u>Tabel 3.2</u>	<u>Kebutuhan Perangkat Keras</u>	24
<u>Tabel 3.3</u>	<u>Desain Karakter dan spirit</u>	34



INTISARI

Game merupakan hiburan bagi kalangan tertentu (menengah keatas), di zaman awal komputer muncul / "game console" muncul, tetapi di zaman era digital seperti sekarang game dimainkan oleh semua kalangan, baik itu anak kecil, remaja maupun dewasa. Hal ini di karenakan kebutuhan manusia yang semakin bertambah dan bervariasi, kebutuhan hiburan di zaman sekarang ini, yang rata-rata di perkotaan memang sulit untuk mendapatkan wisata alam, dan jalan pintas yaitu dengan game. Perkembangan game sudah sangat pesat dan bervariasi, banyak genre yang di modifikasi dan banyak pula genre baru yang bermunculan. Banyak anak muda yang berinovasi dan merancang pembuatan game ini. Kreativitas, inovasi, dan imajinasi yang manusia miliki memang tidak terbatas. Namun dibalik keinginan dalam membuat game ada banyak kendala yaitu masalah hardware, software (game engine), biaya, tingkat kesulitan pembuatan game yang cukup tinggi .

Banyak genre permainan yang berkembang, salah satunya adalah RPG (role playing game), genre ini bisa di sebut genre tertua dari kebanyakan genre di game. Pelopor dari genre ini yaitu final fantasy (1987), game ini muncul pada platform NES (Nintendo Entertainment System) & GBA (Game Boy Advance)

Proses pembuatan game juga mempertimbangkan beberapa aspek dari hardware, software (game engine), biaya game serta kesulitan yang sangat tinggi. Terutama pada game engine yang tidak murah, serta asset-asset game.

Kata Kunci: rpg maker mv, role playing game

ABSTRACT

Game consists of various genres. One of them is the Role Playing Games or RPG. This game is an adventure type of game where the characters play the role of an imaginary character figures and collaborate to knit a story together. To start the game the player must have the rulebook to determine the types of characters that can be played (knights, mages, ninjas, police, and others). The adventures of Hutch the honeybee is an RPG game with the theme of the struggle. This game is played by controlling the character to browse a map, and do battle with a turn based strategy system.

This game is made by using the game engine RPG Maker VX Ace . The programming language used is RGSS3 (Ruby Game Scripting System) which interpret every component in the game.

RPG (Role Playing Game) such as the same name suggest is game that has storyline in which we become people who have an important role of major player in it. Decession according to what is good we are Preparation of this game ot will be in getting a game with Role Playing Game genre Infinity Mind

Keyword: Genre, Game, RPG Maker VX Ace

