

**PEMBUATAN GAME RPG BERJUDUL TAKDIR DUNIA
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI



disusun oleh

Bondan Fajar Wicaksono

12.12.6431

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

**PEMBUATAN GAME RPG BERJUDUL TAKDIR DUNIA
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Bondan Fajar Wicaksono

12.12.6431

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG BERJUDUL TAKDIR DUNIA
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
RPG MAKER VX ACE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bondan Fajar Wicaksono

12.12.6431

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M. Eng.

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG BERJUDUL TAKDIR DUNIA
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
RPG MAKER VX ACE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bondan Fajar Wicaksono

12.12.6431

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

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

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 April 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 untuk gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, 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, 2 April 2019

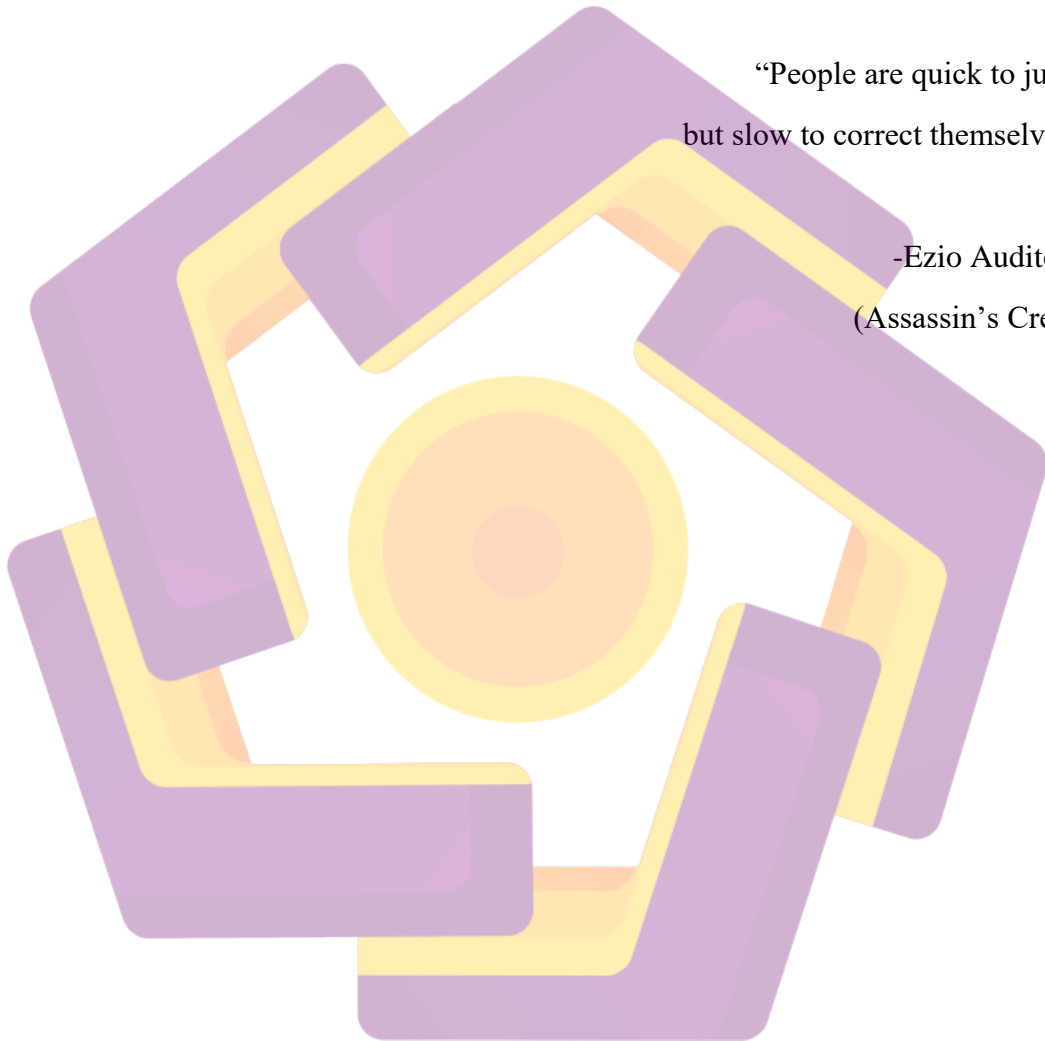


Bondan Fajar Wicaksono
NIM. 12.12.6431

MOTTO

“People are quick to judge
but slow to correct themselves.”

-Ezio Auditore-
(Assassin's Creed)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya,

Sembah sujud serta syukur kepada *Allah SWT*, atas karunia serta kemudahan yang telah Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan, Sholawat dan Salam selalu terlimpah kepada *Nabi Muhammad SAW*.

Kepada kedua orangtuaku tercinta,

Bapak, Rusidi H. Soemirin & Ibu, Sri Indaryatiningsih

Untuk Saudara & Saudariku,

Dimas N. Pramono & Pingkan R. Paramitha

Untuk almamater tercinta,

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

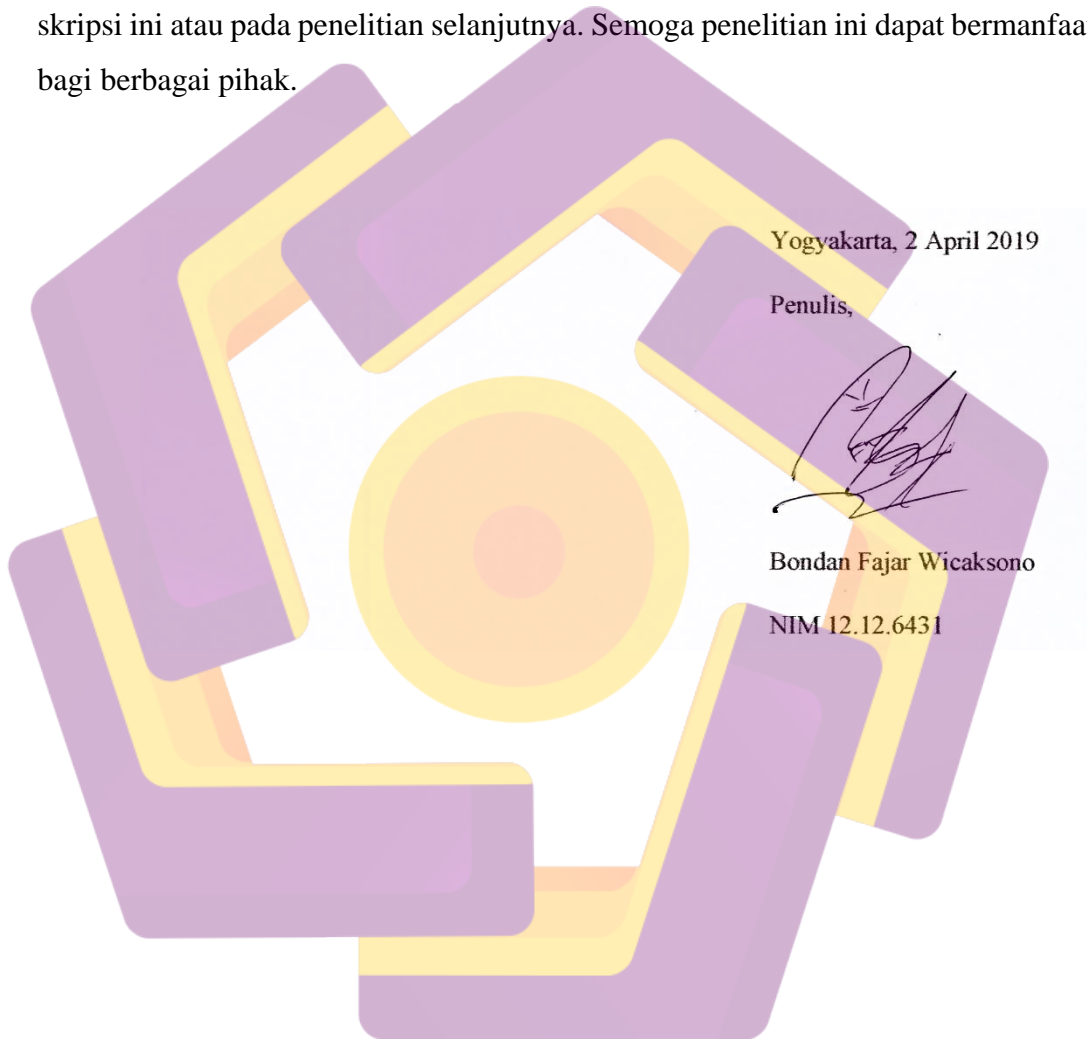
Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat Rahmat dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Shalawat serta Salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai pembawa risalah Allah terakhir dan penyempurna seluruh risalah-Nya.

Dengan segala kerendahan hati, izinkanlah penulis untuk menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan motivasi dan dukungan dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi ini, yaitu:

- Orangtua penulis yang telah memberikan doa dan motivasi, sehingga laporan skripsi ini dapat selesai.
- Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
- Kusnawi, S. Kom, M. Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan nasehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar.
- Teman-teman Sistem Informasi-02 yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
- Seluruh Dosen Fakultas Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pada saat perkuliahan.
- Seluruh Staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan dengan baik selama penulis menyelesaikan studi.
- Kedua saudara kandung, Dimas N. Pramono dan Pingkan R. Paramitha yang telah mendengarkan keluh kesah bagi penulis.
- Semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan skripsi ini, yang tidak bisa penulis tulis satu persatu.

Semoga kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis menjadi amal sholeh yang senantiasa mendapatkan balasan dan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amiin.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diperlukan untuk memperbaiki skripsi ini atau pada penelitian selanjutnya. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.



Yogyakarta, 2 April 2019

Penulis,

Handwritten signature of Bondan Fajar Wicaksono in black ink.

Bondan Fajar Wicaksono

NIM 12.12.6431

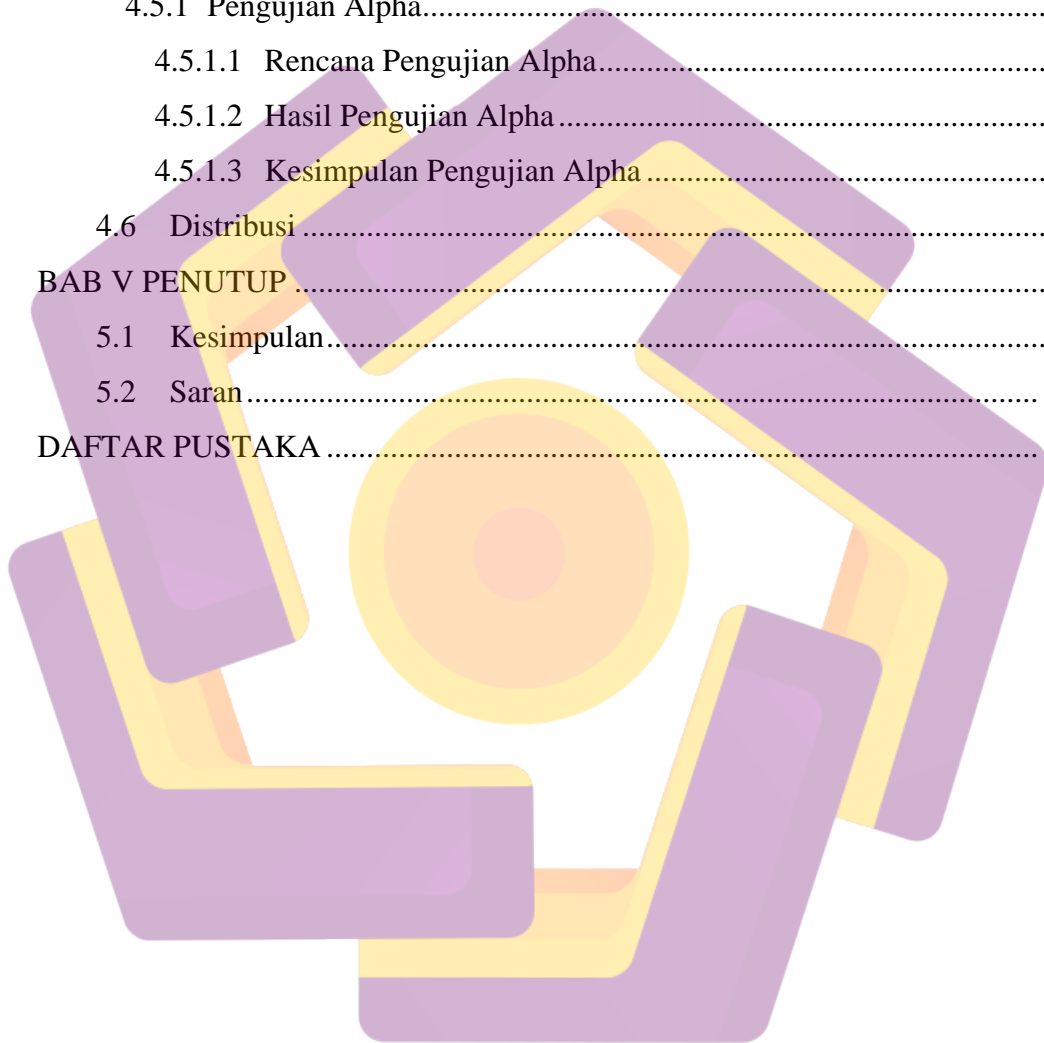
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	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 Metode Penelitian	5
1.6.1 Pengumpulan Data	5
1.6.2 Pengembangan Game	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Definisi Game	9
2.2.1 Sejarah dan Perkembangan Game	10
2.2.2 Genre Game	10
2.2.3 Elemen Game	13
2.2.3.1 Title (Judul)	14

2.2.3.2	Title Screen (Layar Judul)	14
2.2.3.3	Credits (Daftar Nama yang Terlibat dalam Game Tersebut)...	14
2.2.3.4	Cutscene/Intro (Pengenalan Cerita Game)	14
2.2.3.5	Control Panel (Panel Kendali)	15
2.2.3.6	User Interface (Layar Antarmuka)	15
2.2.3.7	Help (Bantuan)	15
2.2.3.8	Mouse Pointer (Ikon Penunjuk Mouse)	16
2.2.3.9	Music and Sound (Musik dan Efek Suara)	16
2.2.3.10	Art (Seni)	16
2.2.3.11	Storyline (Alur Cerita)	16
2.2.3.12	Playability (Kemampuan untuk Dimainkan)	17
2.2.3.13	Levels (Tingkatan)	17
2.2.3.14	Demo (Contoh Game)	17
2.2.3.15	Invincible Mode (Mode Tak Terkalahkan)	17
2.2.3.16	Exit Screen (Layar Keluar)	18
2.2.3.17	Documentations (Dokumentasi)	18
2.2.3.18	Copyright (Hak Cipta)	18
2.2.3.19	Setup (Instalasi atau Pemasangan)	18
2.2.3.20	License Agreement (Persetujuan Lisensi)	19
2.3	Konsep Pengembangan Game	19
2.4	Definisi RPG	22
2.4.1	Kategori Game RPG	22
2.5	Tahap Pembuatan Game	24
2.5.1	Metode GDLC (Game Development Life Cycle)	24
2.5.2	Genre Game	26
2.5.3	Input Device	26
2.5.4	Game Engine	26
2.5.5	Publishing	27
2.6	Kecerdasan Buatan	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Analisis Sistem	29

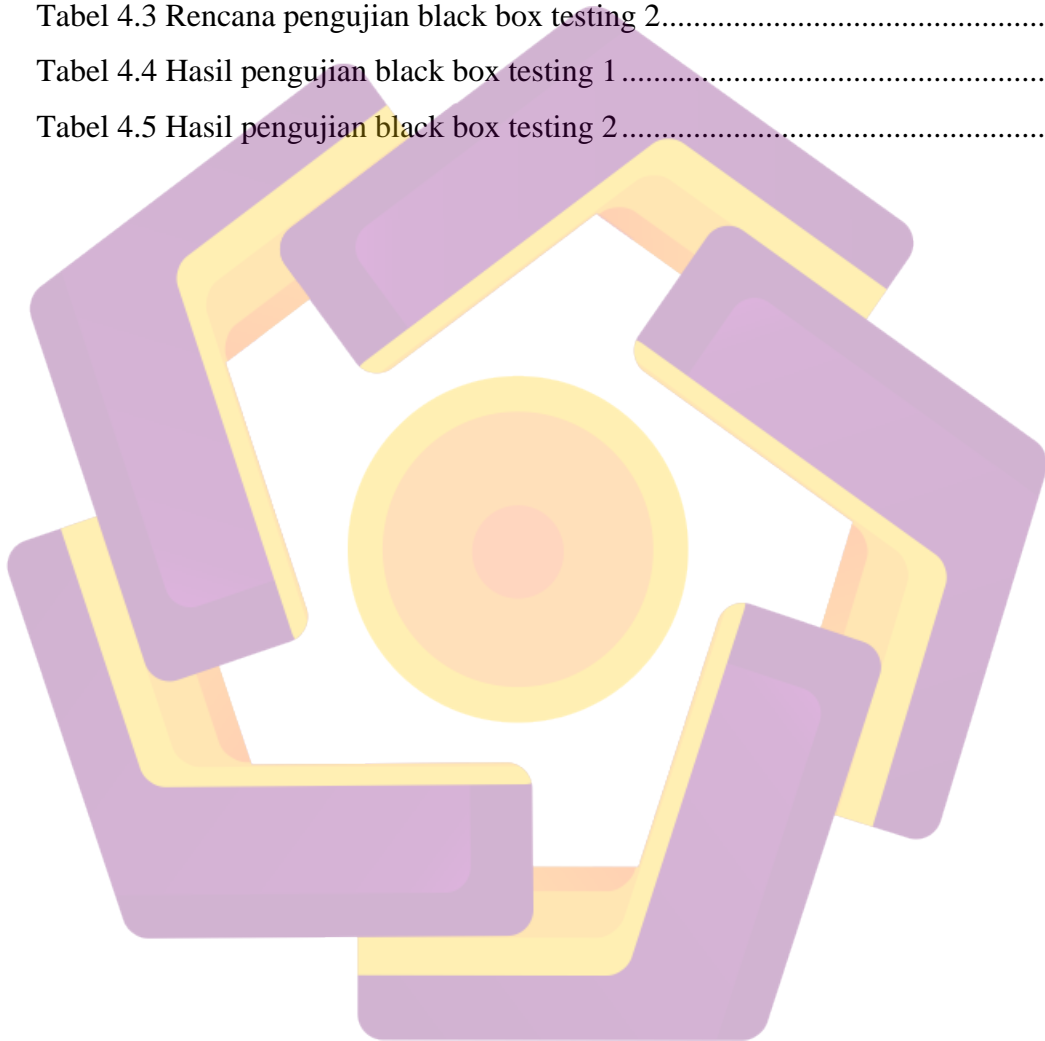
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem	30
3.1.1.1 Matrik SWOT	31
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	34
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.1.3 Analisis Kelayakan	37
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	37
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	38
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional.....	38
3.2 Perancangan Game	38
3.2.1 Ide Cerita	38
3.2.2 Tema Game.....	38
3.2.3 Menentukan Tool.....	39
3.2.4 Gameplay.....	39
3.3 Aturan Permainan.....	39
3.3.1 Flowchart.....	40
3.4 Rincian Game	44
3.4.1 Storyboard & Storyline.....	44
3.5 Perancangan Antar Muka	50
3.5.1 Tampilan Menu Utama.....	50
3.6 Desain Sprite Karakter	51
3.7 Desain Latar Belakang	56
3.8 Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan).....	59
3.9 Kontrol Karakter.....	60
3.10 Audio	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Implementasi	61
4.1.1 Pembuatan Naskah Cerita.....	61
4.1.2 Pembuatan Senjata, Armor, Item, Skill, Status dan Class	62
4.2 Pembahasan Game The World's Fate	72
4.2.1 Karakter yang Ada didalam Permainan.....	73

4.2.2	Membuat Map The World's Fate	80
4.2.3	Tampilan Game	81
4.3	Konversi Game	89
4.4	Menginstal Game	90
4.5	Pengujian Sistem	91
4.5.1	Pengujian Alpha.....	91
4.5.1.1	Rencana Pengujian Alpha.....	92
4.5.1.2	Hasil Pengujian Alpha	95
4.5.1.3	Kesimpulan Pengujian Alpha	98
4.6	Distribusi	98
BAB V PENUTUP		99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA		101



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks swot	32
Tabel 4.1 Karakter yang ada didalam permainan	73
Tabel 4.2 Rencana pengujian black box testing 1.....	92
Tabel 4.3 Rencana pengujian black box testing 2.....	93
Tabel 4.4 Hasil pengujian black box testing 1	95
Tabel 4.5 Hasil pengujian black box testing 2.....	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan umum konsep pengembangan game	19
Gambar 2.2 Metode gdlc.....	24
Gambar 3.1 Flowchart menu awal game	40
Gambar 3.2 Flowchart cerita 1.....	41
Gambar 3.3 Flowchart cerita 2.....	41
Gambar 3.4 Flowchart cerita 3.....	42
Gambar 3.5 Flowchart cerita 4.....	42
Gambar 3.6 Flowchart cerita 5.....	43
Gambar 3.7 Flowchart cerita 6.....	43
Gambar 3.8 Flowchart cerita 7.....	44
Gambar 3.9 Cerita 1	45
Gambar 3.10 Cerita 2.....	45
Gambar 3.11 Cerita 3.....	46
Gambar 3.12 Cerita 4.....	47
Gambar 3.13 Cerita 4 (2).....	47
Gambar 3.14 Cerita 5.....	48
Gambar 3.15 Cerita 6.....	48
Gambar 3.16 Cerita 6 (2).....	49
Gambar 3.17 Cerita 7.....	49
Gambar 3.18 Tampilan menu utama.....	50
Gambar 3.19 Sprite aktor utama.....	51
Gambar 3.20 Sprite luna.....	52
Gambar 3.21 Sprite ayah aktor utama.....	52
Gambar 3.22 Sprite lax	52
Gambar 3.23 Sprite lauren	53
Gambar 3.24 Sprite cara	53
Gambar 3.25 Sprite john.....	54
Gambar 3.26 Sprite andrew	54
Gambar 3.27 Sprite tom.....	55

Gambar 3.28 Sprite capt.rui	55
Gambar 3.29 Sprite brazerk	55
Gambar 3.30 Desain pulau vadios	56
Gambar 3.31 Desain hutan.....	56
Gambar 3.32 Desain desa dumai	56
Gambar 3.33 Desain rumah karakter utama.....	57
Gambar 3.34 Desain kerajaan lax	57
Gambar 3.35 Desain kastil lax	57
Gambar 3.36 Desain kota okamancy	58
Gambar 3.37 Desain tenda penjaga perbatasan	58
Gambar 3.38 Desain kastil terbengkalai	58
Gambar 3.39 Desain daerah yang tidak diketahui	59
Gambar 3.40 Desain singgasana brazerk	59
Gambar 3.41 Audio.....	60
Gambar 4.1 Window new project	61
Gambar 4.2 Tab weapons	62
Gambar 4.3 General setting weapons	63
Gambar 4.4 Window features weapons	63
Gambar 4.5 Tab armors	64
Gambar 4.6 General setting armors	64
Gambar 4.7 Window features armors	65
Gambar 4.8 Tab items.....	66
Gambar 4.9 Bagian parameter dari item	66
Gambar 4.10 Window penambahan features item	67
Gambar 4.11 Tab skills	67
Gambar 4.12 Jumlah mp cost dan skill type	68
Gambar 4.13 Halaman using message	68
Gambar 4.14 Tab states.....	69
Gambar 4.15 Param dan removal conditions	69
Gambar 4.16 Kalimat dari efek status.....	70
Gambar 4.17 Elemen dan status yang bisa diaktifkan	70

Gambar 4.18 Pembuatan class baru dan pengaktifan skill.....	71
Gambar 4.19 Features di classes	71
Gambar 4.20 Tab mengatur skills tiap level classes	72
Gambar 4.21 Membuat project game.....	72
Gambar 4.22 Pilih new map.....	80
Gambar 4.23 Membuat desain map	81
Gambar 4.24 Tampilan menu utama.....	81
Gambar 4.25 Sinopsis awal permainan.....	82
Gambar 4.26 Event dalam sinopsis.....	82
Gambar 4.27 Hutan.....	83
Gambar 4.28 Event didalam hutan.....	83
Gambar 4.29 Rumah aktor utama	83
Gambar 4.30 Event dirumah aktor utama	84
Gambar 4.31 Lantai 2 dikerajaan lax	84
Gambar 4.32 Event percakapan dengan lax.....	84
Gambar 4.33 Bertemu luna diokamancy town	85
Gambar 4.34 Event pertemuan dengan luna	85
Gambar 4.35 Rumah tom.....	85
Gambar 4.36 Event dirumah tom.....	86
Gambar 4.37 Guard tent.....	86
Gambar 4.38 Event diguard ten	86
Gambar 4.39 Abandoned castle	87
Gambar 4.40 Event diabandoned castle.....	87
Gambar 4.41 Unknown world.....	87
Gambar 4.42 Event diunknown world	88
Gambar 4.43 Demon's throne.....	88
Gambar 4.44 Event didemon's throne	88
Gambar 4.45 Compress game data	89
Gambar 4.46 Proses compress game data.....	89
Gambar 4.47 Compress game data selesai.....	89
Gambar 4.48 Proses pembuatan installer.....	90

Gambar 4.49 Proses install/ekstrak file..... 90
Gambar 4.50 Hasil ekstrak file 91
Gambar 4.51 File telah diunggah..... 98



INTISARI

Perkembangan game RPG belakangan ini sangat cepat, dalam artian sistem game dan sistem pertarungan. Dalam sebuah komputer atau berbagai perangkat multimedia lainnya tidaklah lengkap jika tidak ada sebuah game didalamnya. Game ini juga sangat mudah dimengerti dan dimainkan oleh semua umur. Bahkan banyak game saat ini dibuat disesuaikan dengan setiap perangkatnya. Dan saat ini banyak pemuda-pemuda ikut berpartisipasi dalam pembuatan game untuk membuat game impian mereka.

Permainan The World's Fate adalah sebuah game RPG yang menceritakan sebuah kisah tentang seorang pemuda yang ingin mengalahkan semua monster, sehingga ia dapat menyelamatkan dunia dari monster yang ingin menghancurkan dunia selamanya.

Di laporan ini, peneliti ingin menunjukkan sebuah pembuatan game, dalam hal ini adalah game RPG dapat dibuat dengan mudah. Game ini dibuat dengan menggunakan aplikasi RPG Maker VX Ace game engine dengan Ruby sebagai bahasa pemrogramannya, karena bahasa pemrograman tersebut sangat mudah dan memiliki fleksibilitas yang tinggi.

Keyword: Aplikasi, Permainan, RPG, Ruby, Perkembangan

ABSTRACT

Development of Game RPG lately very rapidly, in terms of the game system and the battle system. In a computer or other multimedia device was not complete when there is not a game in it. It is also easily understood and played by all ages. Even games that are produced also adjust with each consoles. And nowadays many young people participated in the making of the game to create their own dream game.

Game The World's Fate is an RPG game genre which tells the story of a grown up boy who wants to defeat all the demon, so he can save the world from the demons who want to destroy the world forever.

In this paper, the author wants to show that in the making the game, in this case is an RPG game can be done easily. This game is made using RPG Maker VX Ace game engine with Ruby as the programming language, because it is easy and a high level of flexibility.

Keyword: *Application, Game, RPG, Ruby, Development*

