

**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 diperstapkan 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. Rudvanto 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,



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



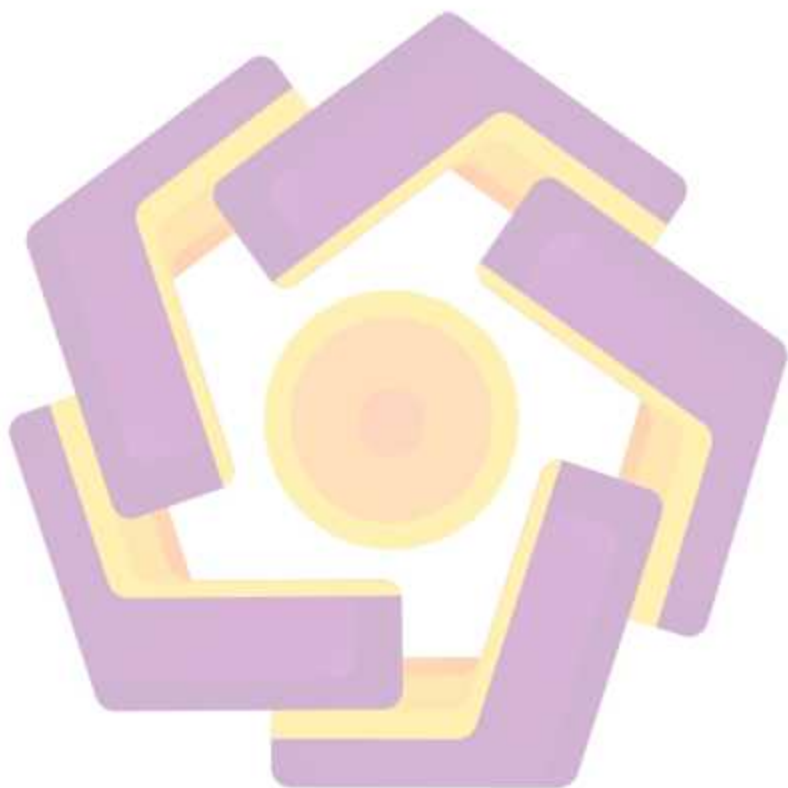
DAFTAR GAMBAR

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*