

**PROSES PEMBUATAN GAME RPG SAVIOR OF TERRA
DENGAN APLIKASI RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI



disusun oleh

Ikhwan Zaky

13.12.7318

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

**PROSES PEMBUATAN GAME RPG SAVIOR OF TERRA DENGAN
APLIKASI RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ikhwan Zaky

13.12.7318

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PROSES PEMBUATAN GAME RPG SAVIOR OF TERRA DENGAN APLIKASI RPG MAKER VX ACE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ikhwan Zaky

13.12.7318

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 25 Juli 2019

Dosen Pembimbing


Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PROSES PEMBUATAN GAME RPG SAVIOR OF TERRA DENGAN APLIKASI RPG MAKER VX ACE

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ikhwan Zaky

13.12.7318

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bety Wulan Sari, M.Kom

NIK. 190302254

Ike Verawati, M.Kom

NIK. 190302237

Arif Dwi Laksito, M.Kom

NIK. 190302150



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawan, 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 saya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Yogyakarta, 24 Juli 2019

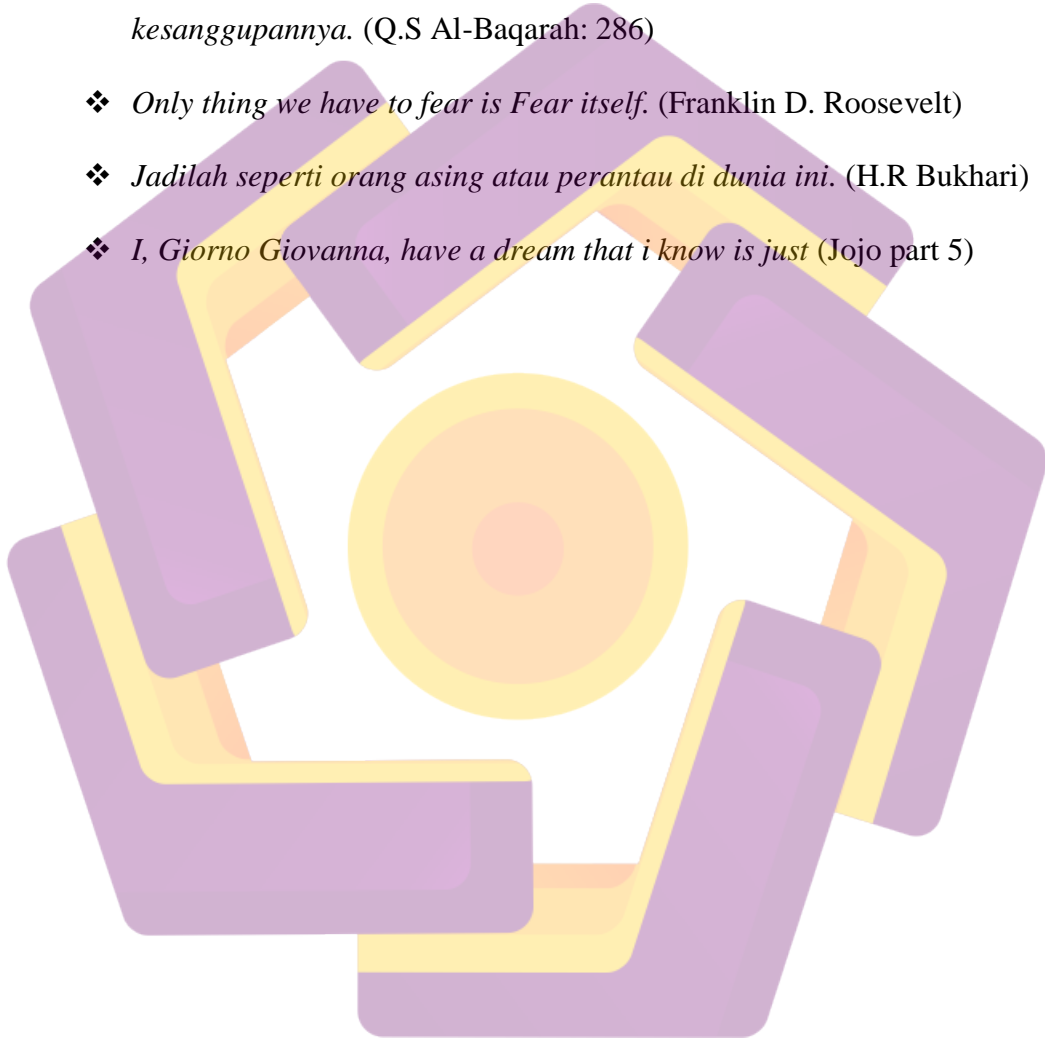


Ikhwan Zaky

NIM.13.12.7318

MOTTO

- ❖ *Karena sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. (Q.S Al-Insyirah: 5-6)*
- ❖ *Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. (Q.S Al-Baqarah: 286)*
- ❖ *Only thing we have to fear is Fear itself. (Franklin D. Roosevelt)*
- ❖ *Jadilah seperti orang asing atau perantau di dunia ini. (H.R Bukhari)*
- ❖ *I, Giorno Giovanna, have a dream that i know is just (Jojo part 5)*



PERSEMBAHAN

Puji syukur *alhamdulillah* kami ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat, serta bimbingan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada semua pihak yang membantu dan yang telah terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Persembahan peneliti berikan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia serta kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayahanda dan ibunda Ipung Purnomo dan Nikmawaty yang tanpa henti mendoakan, memberi semangat, nasihat, dan dorongan, dan segala yang telah diberikan baik berupa materi dan non-materi.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan membantu hingga akhirnya skripsi ini berhasil diselesaikan.
4. Pakde dan bude Pranowo dan Sutarti di Yogyakarta yang telah sabar mendoakan dan membimbing selama masa kuliah hingga skripsi ini selesai.
5. Kepada adik Adil Rasyidi yang selalu sabar , mendukung dan membantu sampai akhirnya skripsi ini selesai.
6. Kepada teman-teman kontrakan 81, Ediwin, Muhamad Nurdin, Dio Octa Sadewa, Adyan Rizki, Bayu Putrawan, Ilham Maulana, Arianto Lolongan, Ihsan Pandu, Dzaky Taufik Abidin, Ikrom Syadzali, dan teman-teman yang lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Kepada kalian saya ucapkan terima kasih atas semua dukungan, motivasi, ide, bantuan yang diberikan.
7. Kepada semua teman dan kerabat yang telah menjadi partisipan *survey* dan menjadi *tester* pada penelitian saya, terima kasih atas saran, partisipasi dan bantuan yang telah diberikan.
8. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Proses Pembuatan Game RPG Savior Of Terra Dengan Menggunakan Aplikasi RPG Maker VX Ace”. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, semua keluarga, sahabat serta teman-teman seperjuangan. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan secara langsung dan tidak langsung dari berbagai pihak baik berupa materi dan non-materi. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

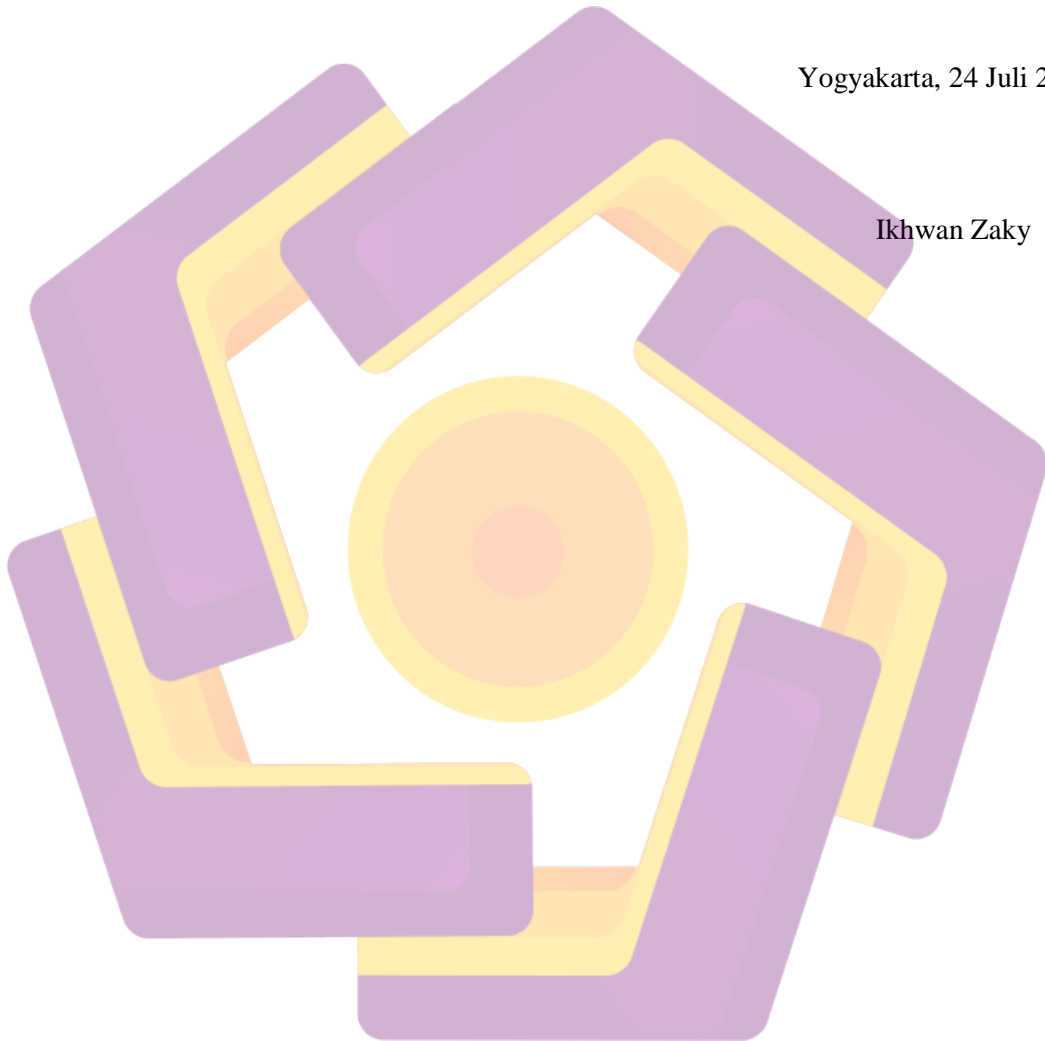
1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi.
4. Ibu Bety Wulan Sari, M.Kom, ibu Ike Verawati, M.Kom, dan bapak Arif Dwi Laksito, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Seluruh dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing selama proses perkuliahan.
6. Orang tua serta adik yang telah sabar mendoakan dan membimbing sampai skripsi ini selesai.
7. Pakde dan bude Pranowo dan Sutarti di Yogyakarta yang telah sabar mendoakan dan membimbing selama masa kuliah hingga skripsi ini selesai.
8. Sahabat dan teman-teman kontrakan 81 yang telah bersedia menemani dan membantu selama pembuatan skripsi ini sampai selesai.
9. Semua pihak yang ikut membantu tetapi tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi materi maupun penyajian tulisan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna menyempurnakan penulisan ini. Dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 24 Juli 2019

Ikhwan Zaky



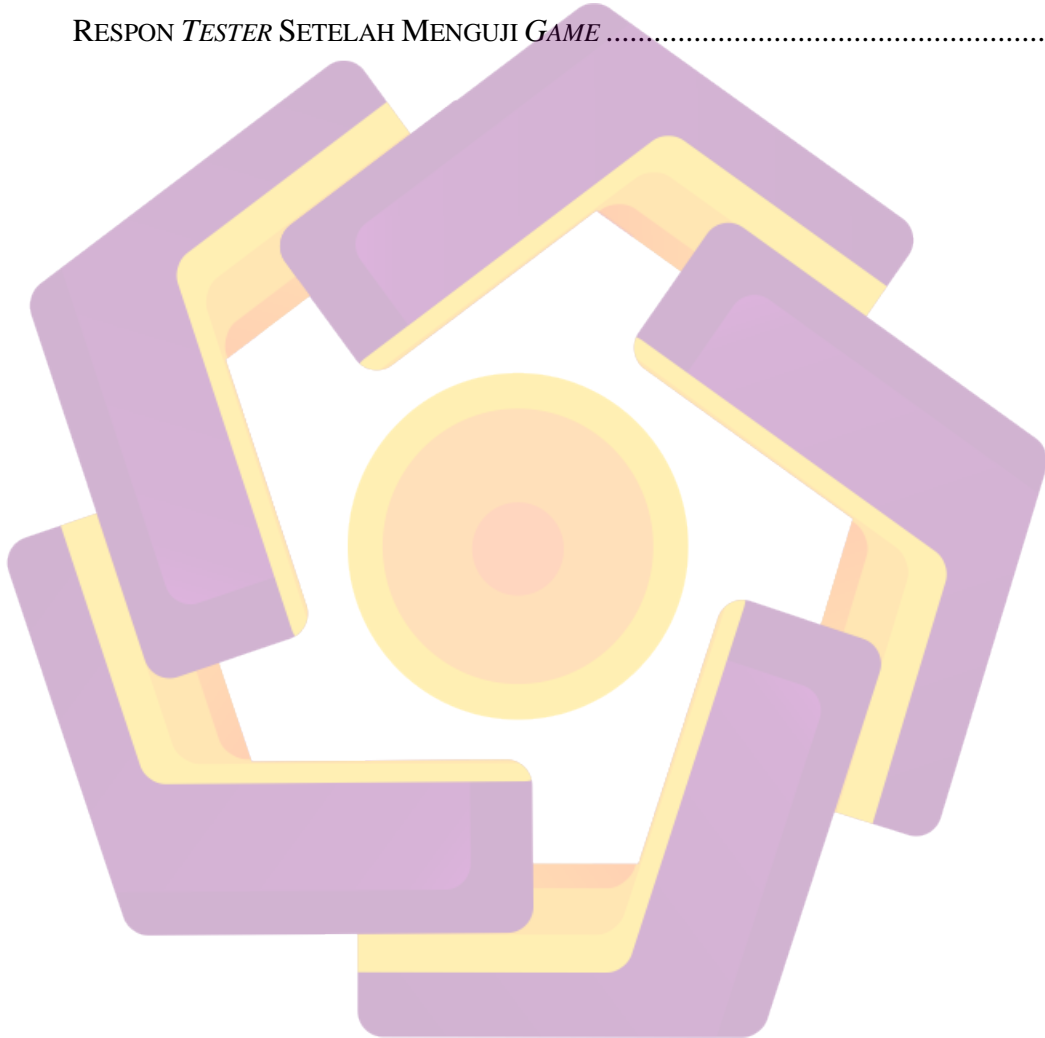
DAFTAR ISI

JUDUL	1
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.6.1 Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Analisis	4
1.6.3 Perancangan.....	5
1.6.4 Pengujian	5

1.7	SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2	PENGERTIAN GAME	8
2.3	GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN	9
2.4	<i>GAME GENRES</i>	10
2.5	TAHAP-TAHAP PENGEMBANGAN GAME.....	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		17
3.1	ANALISIS	17
3.1.1	Analisis Kebutuhan.....	17
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	17
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	18
3.1.2	Analisis Kelayakan	20
3.1.2.1	Kelayakan Teknis.....	20
3.1.2.2	Kelayakan Operasional	21
3.1.2.3	Kelayakan Ekonomi	21
3.1.2.4	Kelayakan Hukum.....	21
3.2	SURVEY	21
3.2.1	Pertanyaan Survey	22
3.2.2	Kesimpulan Survey.....	27
3.3	PERANCANGAN.....	27
3.3.1	Prototype.....	27
3.3.1.1	Latar Belakang	28
3.3.1.2	Cerita Utama	28
3.3.1.3	Spesifikasi Karakter	28
3.3.1.4	Tipe dan <i>Genre</i>	28
3.3.1.5	Jenis <i>Art</i> yang Digunakan	28
3.3.1.6	<i>Platform</i>	29
3.3.1.7	Dimensi	29
3.3.2	<i>Pre-Production</i>	29

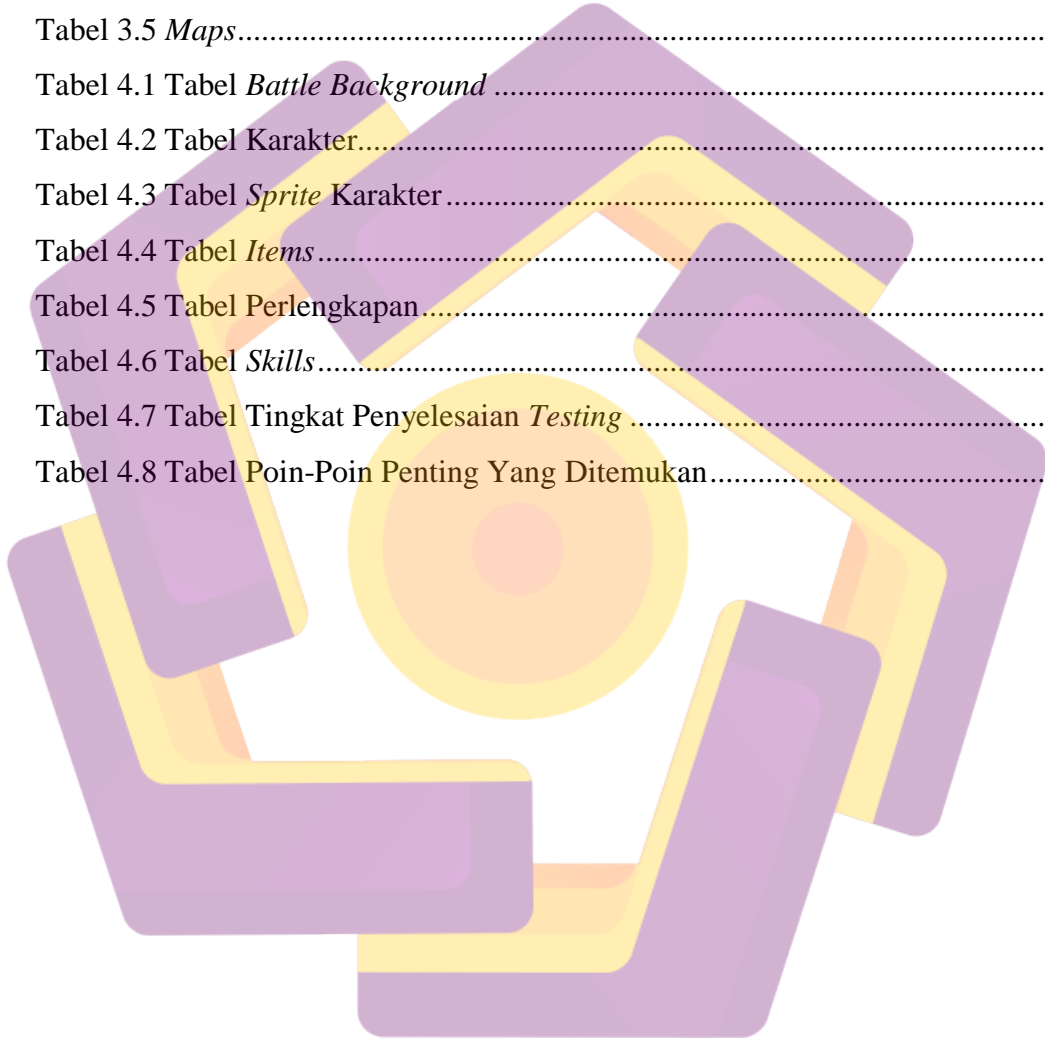
3.3.2.1	<i>Game Overview</i>	29
3.3.2.2	<i>Gameplay</i>	29
3.3.2.3	<i>Mechanics</i>	32
3.3.2.4	<i>Interface</i>	33
3.3.2.5	BGM dan <i>Sound Effects</i>	37
3.3.2.6	Game Art	40
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1	<i>PRODUCTION</i>	52
4.1.1	Pembuatan Aset <i>Background</i>	52
4.1.2	Pembuatan Aset Karakter	55
4.1.2.1	Desain Karakter	55
4.1.3	Pembuatan Aset <i>Items, Equipments, dan Skills</i>	61
4.1.4	Pembuatan Aset Suara	66
4.2	POIN-POIN PENTING DALAM GAME	68
4.2.1	Prolog	68
4.2.2	<i>Cutscene</i> didalam istana dengan raja	68
4.2.3	NPC Sir Tibur	69
4.2.4	NPC Kakek di pasar	70
4.2.5	Peta gurun di tenda	70
4.2.6	Dunamis B	71
4.2.7	Dunamis A	72
4.2.8	Dunamis C	73
4.2.9	Deskripsi <i>Items</i>	74
4.2.10	<i>Credit Tittle</i>	75
4.3	<i>TESTING</i>	75
4.3.1	Pengujian Kepada Pemain	75
4.3.2	Diagram survei formulir <i>testing</i>	76
BAB V	PENUTUP	80
5.1	KESIMPULAN	80
5.2	SARAN	80

DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	82
TABEL <i>ITEMS</i>	82
TABEL <i>EQUIPMENTS</i>	83
TABEL <i>SKILLS</i>	86
RESPON <i>TESTER</i> SETELAH MENGUJI <i>GAME</i>	89



DAFTAR TABEL

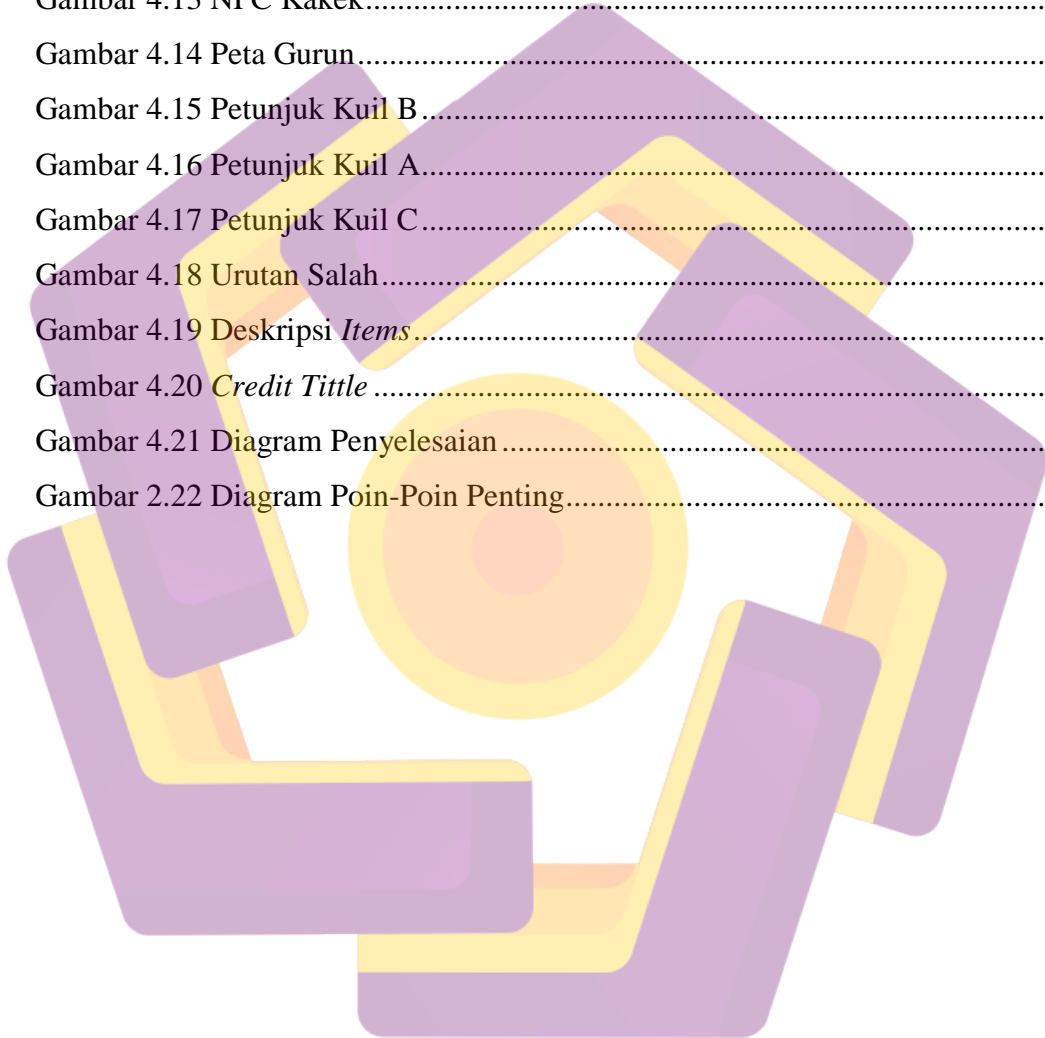
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	35
Tabel 3.2 <i>Audio Assets</i>	37
Tabel 3.3 Karakter.....	40
Tabel 3.4 Musuh.....	41
Tabel 3.5 <i>Maps</i>	47
Tabel 4.1 Tabel <i>Battle Background</i>	53
Tabel 4.2 Tabel Karakter.....	56
Tabel 4.3 Tabel <i>Sprite</i> Karakter	60
Tabel 4.4 Tabel <i>Items</i>	62
Tabel 4.5 Tabel Perlengkapan.....	64
Tabel 4.6 Tabel <i>Skills</i>	66
Tabel 4.7 Tabel Tingkat Penyelesaian <i>Testing</i>	76
Tabel 4.8 Tabel Poin-Poin Penting Yang Ditemukan.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Dark Soul 3</i>	11
Gambar 2.2 <i>Fallout 4</i>	11
Gambar 2.3 <i>Divinity 2 Original Sin</i>	11
Gambar 2.4 <i>Chrono Trigger</i>	12
Gambar 2.5 <i>Half Life 2</i>	12
Gambar 2.6 <i>Tom Clancy's Rainbow Six Siege</i>	12
Gambar 2.7 <i>Warframe</i>	13
Gambar 2.8 <i>Grand Theft Auto V</i>	13
Gambar 2.9 <i>Civilization VI</i>	14
Gambar 2.10 <i>Command and Conquer, Red Alert 2</i>	14
Gambar 2.11 <i>God Of War 2</i>	14
Gambar 2.12 <i>Tomb Raider (2013)</i>	15
Gambar 2.13 <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	15
Gambar 3.1 Diagram 1.....	22
Gambar 3.2 Diagram 2.....	23
Gambar 3.3 Diagram 3.....	24
Gambar 3.4 Diagram 4.....	24
Gambar 3.5 Diagram 5.....	25
Gambar 3.6 Diagram 6.....	26
Gambar 3.7 Diagram 7.....	26
Gambar 3.8 <i>Gamplay Flow</i>	32
Gambar 3.9 Struktur Menu <i>Game</i>	34
Gambar 4.1 Desain Menu Utama.....	52
Gambar 4.2 <i>Import Menu Utama</i>	53
Gambar 4.3 Aset Monster Slime.....	55
Gambar 4.4 <i>Database Item</i>	62
Gambar 4.5 <i>Database Equipment</i>	64
Gambar 4.6 <i>Database Skill</i>	65
Gambar 4.7 Halaman Utama Situs <i>Freesound</i>	67

Gambar 4.8 <i>Import</i> Suara dan Musik.....	67
Gambar 4.9 Prolog 1	68
Gambar 4.10 Prolog 2	68
Gambar 4.11 <i>Cutscene</i> Raja.....	69
Gambar 4.12 NPC Sir Tibur.....	69
Gambar 4.13 NPC Kakek.....	70
Gambar 4.14 Peta Gurun.....	71
Gambar 4.15 Petunjuk Kuil B.....	72
Gambar 4.16 Petunjuk Kuil A.....	73
Gambar 4.17 Petunjuk Kuil C.....	74
Gambar 4.18 Urutan Salah.....	74
Gambar 4.19 Deskripsi <i>Items</i>	75
Gambar 4.20 <i>Credit Tittle</i>	75
Gambar 4.21 Diagram Penyelesaian.....	77
Gambar 2.22 Diagram Poin-Poin Penting.....	78



INTISARI

Video Game berguna sebagai media mencari kesenangan dan melepas stres, akan tetapi tidak sedikit pemain yang memainkannya malah lebih merasa kesal atau bertambah stres bila tidak bisa bermain dengan lancar, hal ini dikarenakan kurangnya perhatian pada percakapan atau hal-hal detail yang ada pada *game*, terkhusus pada *game* ber *genree* RPG.

Pembuatan *game* RPG Savior Of Terra menggunakan RPG Maker VX Ace bertujuan untuk melihat apakah pemain lebih sering memperhatikan hal-hal detail atau tidak serta hal-hal detail apa saja yang jarang diperhatikan dengan cara *survey* dan mengumpulkan data lalu menyimpulkan berdasarkan data tersebut.

Dan dengan adanya *game* ini peneliti bisa membuat media permainan dan kesenangan sekaligus melihat kebiasaan pemain dalam memperhatikan hal-hal detail selama bermain.

Kata Kunci: *Game*, RPG, RPG Maker, Aplikasi, Pembuatan.

ABSTRACT

Video games function as an entertainment media and stress reliever, but sometimes a few people feels the opposite reaction, getting pissed and more stressed as they play if they can't play their game fluidly. This case happen because of a lack of attention to the conversations and small details that were on the game, especially on the RPG genree.

The making of Savior Of Terra RPG game used RPG Maker VX Ace app is aiming to see if the players are often pay attention to details or not, and to see which details are less for players to pay attention to, by using survey and data mining to sum up from the datas.

By this game created, resercher can present an entertainment and joy media and be able to observe the players habits on attention to detail while playing.

Key Words: *Game, RPG, RPG Maker, Application, Making Process*

