

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG “FROM GANGSTER”  
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN RPG MAKER MV**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Bowie Jr Rantau W**

**14.12.8018**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG “FROM GANGSTER”  
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN RPG MaKER MV**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Bowie Jr Rantau W**

**14.12.8018**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG "FROM  
GANGSTER" BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN RPG MAKER**

**MV**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bowie Jr Rantau W**

**14.12.8018**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Juni 2017

Dosen Pembimbing,



**Hastari Utama, M.Cs**

**NIK. 190302230**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME RPG "FROM  
GANGSTER" BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN RPG MAKER**

**MV**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bowie Jr Rantau W**

**14.12.8018**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Agustus 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302161**

**Robert Marco, M.T**  
**NIK. 190302228**

**Hastari Utama, M.Cs**  
**NIK. 190302230**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 3 September 2018

**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 diacu 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, 3 September 2018



Bowie Jr Rantau W

NIM. 14.12.8018

## MOTTO

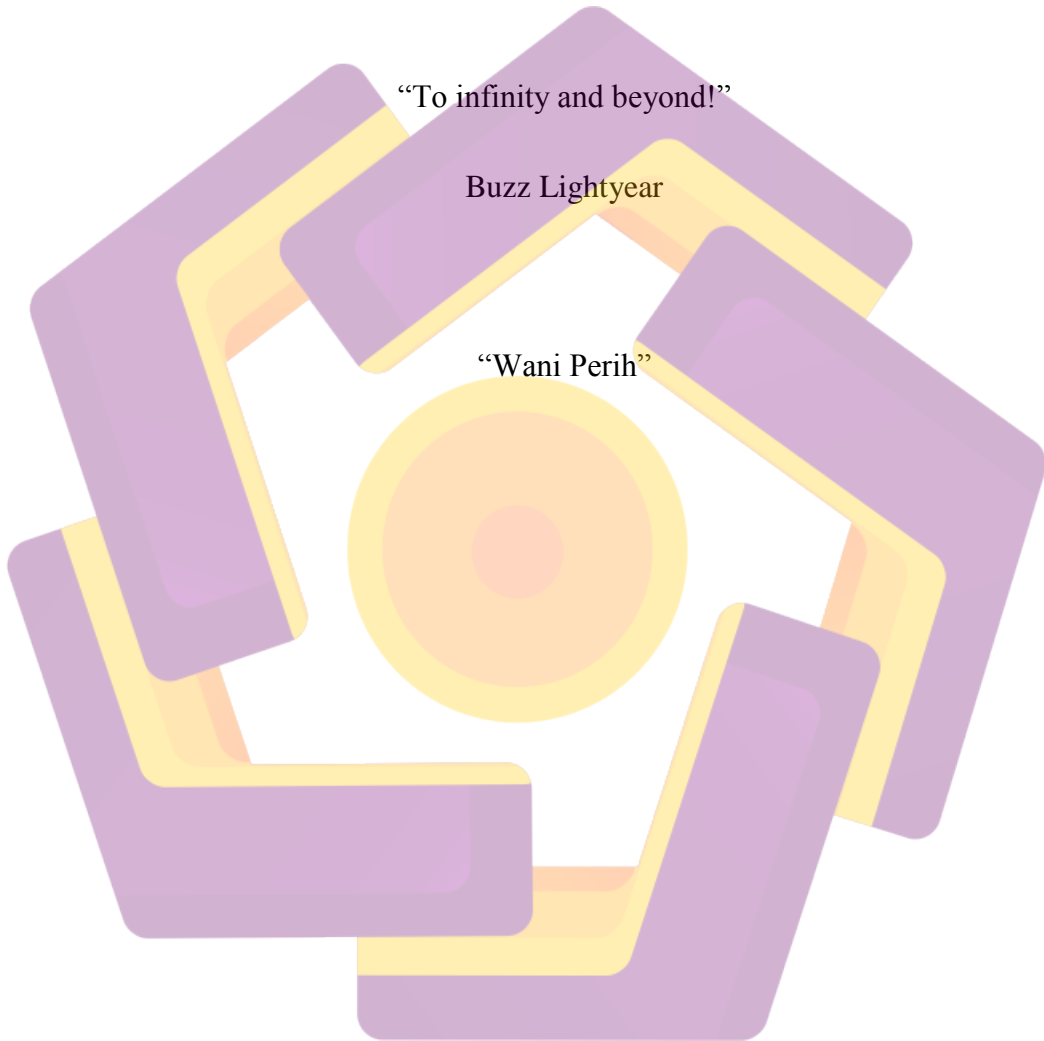
“All our dreams can come true, if we have the courage to pursue them”

Walt Disney

“To infinity and beyond!”

Buzz Lightyear

“Wani Perih”



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Tuhan Yesus yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran dalam menjalani hidup ini.
- Diri saya sendiri semoga dengan pencapaian karya skripsi ini dapat memacu menciptakan karya-karya yang lain yang lebih besar lagi dan dapat mengubah kehidupan saya menjadi lebih baik.
- Untuk Orang Tua terutama Ibu saya sebagai investor terbesar dalam kehidupan saya sehingga saya dapat mencapai target-target yang ingin saya capai.
- Untuk saudara saya bang Tyok yang membantu membukakan kosan untuk menumpang beristirahat dan makan kenyang.
- Untuk squad 3 dara, Angger dan Atak atas pengalaman yang kocak dan gak jelasnya tetapi bermanfaat walaupun sedikit.
- Untuk teman-teman SI04 yang telah berjuang di kelas yang sama.
- Untuk Yussa yang telah membantu meminjamkan KTM perpus di UNJ.
- Dan untuk pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak dalam kesempatannya, penulis berterimakasih kepada:

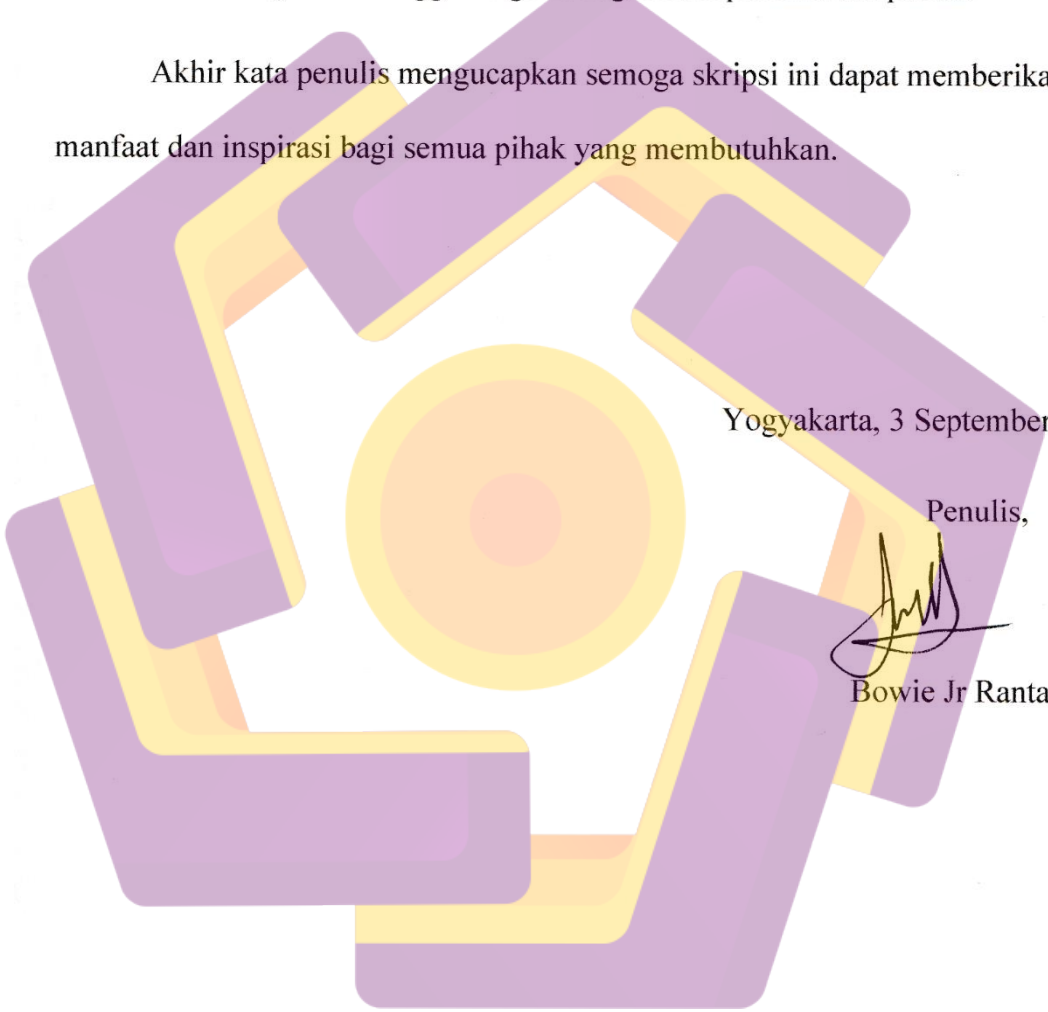
1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat kuliah.
5. Semua pihak yang membantu baik dalam pikiran, materi, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu semoga Tuhan membalas kebaikan dan melimpahkan rezeki kepada kita semua.



Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata Bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga berguna bagi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi semua pihak yang membutuhkan.



Yogyakarta, 3 September 2018

Penulis,



Bowie Jr Rantau W

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
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 Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Penelitian .....	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.3 Metode Pengembangan .....	4

1.6	Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TERORI .....</b>		<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Definisi Game.....	8
2.3	Perkembangan Game.....	9
2.4	Elemen Game .....	11
2.5	Metode Pengembangan GDLC.....	16
2.6	Pengertin RPG.....	18
2.6.1	Elemen Khas RPG .....	19
2.7	Game Design Document (GDD).....	24
2.8.1	Pengertian Game Design Document (GDD).....	24
2.8.2	Jenis-jenis Game Design Document (GDD).....	25
2.8.3	Komponen Game Design Document (GDD).....	27
2.8	Perangkat lunak yang digunakan.....	28
2.10.1	RPG Maker MV .....	28
2.10.2	Adobe Photoshop CS 6 .....	29
2.10.3	Android Studio.....	29
2.11	Publikasi Game.....	30
2.11.1	Pengertian.....	30
2.11.2	Play Store/ Google Play .....	31
2.12	Pengujian .....	31
2.12.1	Blackbox Testing .....	31
<b>BAB III Analisis dan Perancangan game.....</b>		<b>32</b>
3.1	Analisis.....	32
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	32

3.1.2	Analisis Kebutuhan .....	34
3.2	GDD (Game Desain Document) .....	39
3.2.1	Flowboard .....	39
3.2.2	High Concept Document.....	43
3.2.3	Game Treatment Document .....	44
3.2.4	Character Design Document .....	46
3.2.5	World Design Document.....	54
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	66
4.1.1	Pembuatan naskah dari game “From Gangster”.....	66
4.1.2	Memasukan plugin yang dibutuhkan, Pembuatan Map, Karakter, Class, Armor, Item, Skill, Weapon, Enemy dan Troops.....	66
4.1.3	Pembahasan Game “From Gangster”.....	75
4.2	Compile menjadi .apk menggunakan Android Studio .....	107
4.3.1	Blackbox Testing .....	109
4.4	Prosedur Pendaftaran Developer di Play Store / Google Play dan Upload ke Play Store / Google Play. ....	109
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>112</b>
5.1	Kesimpulan.....	112
5.2	Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>114</b>

## DAFTAR TABEL

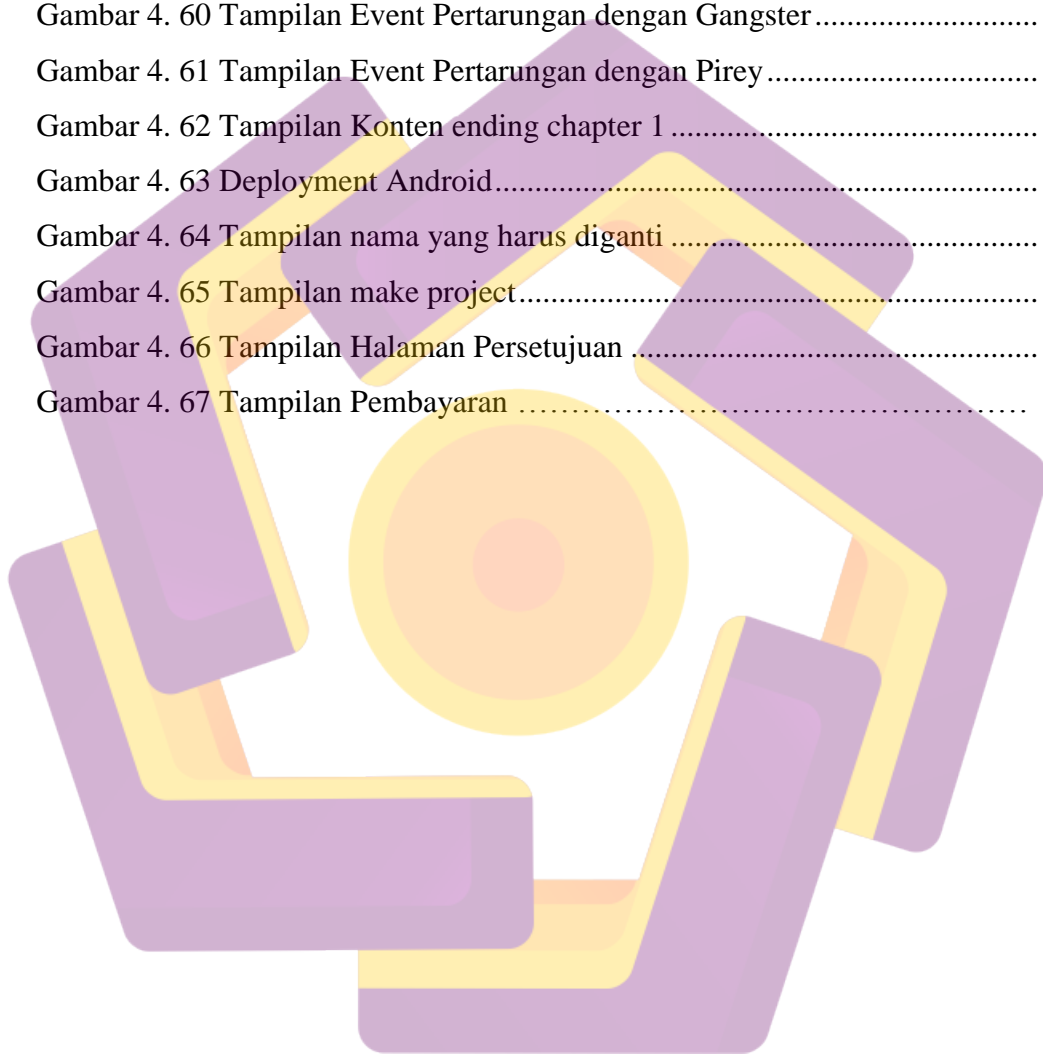
Tabel 2. 1 Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya .....	8
Tabel 3. 1 Matrik SWOT .....	33
Tabel 3. 2 Perangkat Keras Perancangan .....	36
Tabel 3. 3 Perangkat Minimum RPG Maker MV .....	36
Tabel 3. 4 Perangkat keras Implementasi 1 .....	37
Tabel 3. 5 Perangkat keras Implementasi 2 .....	37
Tabel 3. 6 Software yang digunakan.....	38
Tabel 3. 7 Rancangan Antarmuka <i>Game From Gangster</i> .....	45
Tabel 3. 8 Aset-Aset Karakter <i>Game From Gangster</i> .....	46
Tabel 3. 9 Desain Map <i>Game</i> .....	54
Tabel 3. 10 Sound Asset <i>game From Gangster</i> .....	64
Tabel 4. 1 Blackbox testing.....	109

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Splash Screen RPG Maker MV.....	29
Gambar 2. 2 Splash Screen Adobe Photoshop CS 6.....	29
Gambar 2. 3 Splash Screen Android Studio .....	30
Gambar 3. 1 Flowboard Chapter 1 Game From Gangster .....	40
Gambar 3. 2 Flowboard Chapter 2 Game From Gangster .....	41
Gambar 3. 3 Flowboard Chapter 3 Game From Gangster .....	42
Gambar 4. 1 Tampilan Plugin .....	67
Gambar 4. 2 Proses Finishing pada Bar & Inn Dosk, Kota Kirene .....	68
Gambar 4. 3 Tampilan Map Properties .....	68
Gambar 4. 4 Tampilan Character Generator .....	69
Gambar 4. 5 Karakter Ukuran 1:1 .....	70
Gambar 4. 6 Karakter Ukuran 1:2 .....	70
Gambar 4. 7 Tampilan Database Bagian Actor .....	70
Gambar 4. 8 Tampilan Database Bagian Class .....	71
Gambar 4. 9 Tampilan Database Bagian Armor .....	71
Gambar 4. 10 Tampilan Database Bagian Item .....	72
Gambar 4. 11 Tampilan Database Bagian Skill .....	73
Gambar 4. 12 Tampilan Database Bagian Weapon .....	73
Gambar 4. 13 Tampilan Plugin Battle dan Animation.....	74
Gambar 4. 14 Tampilan Database Bagian Enemy .....	74
Gambar 4. 15 Tampilan Database Bagian Troops .....	75
Gambar 4. 16 Tampilan Plugin yang Digunakan.....	75
Gambar 4. 17 . 1 Tampilan Konten Prolog .....	76
Gambar 4. 18 Tampilan Konten Percakapan dengan Luna.....	79
Gambar 4. 19 Tampilan Event Memberi Nama .....	79
Gambar 4. 20 Tampilan Event Percakapan dengan Ibu .....	80
Gambar 4. 21 Tampilan Event Percakapan dengan Ibu .....	80
Gambar 4. 22 Tampilan Event Tidur .....	81
Gambar 4. 23 Tampilan Konten Tidur .....	81

Gambar 4. 24 Tampilan Konten Inn diserang.....	82
Gambar 4. 25 Tampilan Event Inn Mulai diserang.....	83
Gambar 4. 26 Tampilan Event Melarikan diri .....	83
Gambar 4. 27 Tampilan Konten Melarikan diri.....	84
Gambar 4. 28 Tampilan Event Keluar dari Kota .....	85
Gambar 4. 29 Tampilan Konten Keluar dari Kota.....	85
Gambar 4. 30 Tampilan Event Perkenalan dengan Giko.....	86
Gambar 4. 31 Tampilan Konten Perkenalan dengan Giko .....	86
Gambar 4. 32 Tampilan Konten Giko di Kejar Seseorang .....	87
Gambar 4. 33 Tampilan Konten Perkenalan dengan Giko .....	88
Gambar 4. 34 Tampilan Event Perkenalan dengan Giko.....	89
Gambar 4. 35 Tampilan Konten Mencuri Roti .....	89
Gambar 4. 36 Tampilan Konten Mencuri Roti .....	90
Gambar 4. 37 Tampilan Event Mencuri Roti.....	90
Gambar 4. 38 Tampilan Konten Mencuri Wortel .....	91
Gambar 4. 39 Tampilan Konten Mencuri Wortel .....	92
Gambar 4. 40 Tampilan Event Mencuri Wortel.....	92
Gambar 4. 41 Tampilan Konten Perpisahan .....	93
Gambar 4. 42 Tampilan Event Perpisahan.....	94
Gambar 4. 43 Tampilan Konten prolog di Desa Hutan Abadi.....	94
Gambar 4. 44 Tampilan Konten prolog di Desa Hutan Abadi.....	95
Gambar 4. 45 Tampilan Event prolog di Desa Hutan Abadi .....	95
Gambar 4. 46 Tampilan Konten penyelamatan Leda.....	96
Gambar 4. 47 Tampilan Event penyelamatan Leda .....	96
Gambar 4. 48 Tampilan Konten Bertemu dengan Bandit.....	97
Gambar 4. 49 Tampilan Konten Bertemu dengan Bandit.....	98
Gambar 4. 50 Tampilan Event Bertemu dengan Bandit .....	98
Gambar 4. 51 Tampilan Event Bertarung .....	99
Gambar 4. 52 Tampilan Konten Inn di Bakar.....	99
Gambar 4. 53 Tampilan Konten Inn di Bakar .....	100
Gambar 4. 54 Tampilan Event Inn di Bakar .....	100

Gambar 4. 55 Tampilan Konten Melawan Para Gangster. ....	101
Gambar 4. 56 Tampilan Konten Melawan Para Gangster. ....	102
Gambar 4. 57 Tampilan Konten Melawan Para Gangster. ....	103
Gambar 4. 58 Tampilan Konten melawan gangster.....	104
Gambar 4. 59 Tampilan Event melawan gangster .....	105
Gambar 4. 60 Tampilan Event Pertarungan dengan Gangster.....	105
Gambar 4. 61 Tampilan Event Pertarungan dengan Pirey.....	105
Gambar 4. 62 Tampilan Konten ending chapter 1 .....	106
Gambar 4. 63 Deployment Android.....	107
Gambar 4. 64 Tampilan nama yang harus diganti .....	107
Gambar 4. 65 Tampilan make project.....	108
Gambar 4. 66 Tampilan Halaman Persetujuan .....	110
Gambar 4. 67 Tampilan Pembayaran .....	111





## INTISARI

Sebuah *game* RPG android yang menceritakan tentang daerah yang rusuh oleh gang-gang yang menginginkan kekuasaan. Alur cerita berdasarkan karangan Bowie Jr . Ending dari game ini di buat menggantung supaya ada kelanjutan cerita dari game ini.

Karakter utama adalah sebuah orang yang mempunyai cerita kalam. Kedua orang tuanya di bunuh oleh kelompok misterius yang mengincar harta yang dimiliki oleh keluarga tersebut. Lalu anak tersebut tumbuh dengan seiringnya waktu dan menjadi seorang tangguh. Pada suatu ketika ia dan Bersama teman-temannya ke bar untuk merayakan ulang tahun temannya tiba-tiba disamping bar tersebut terjadi ledakan bom yang membuat bar tersebut juga hancur. Lalu temannya mati tertimpa reruntuhan. Lalu terjadilah perang antar kelompok yang besar di depan bar.

*Game* ini di buat untuk menambah wawasan tentang pembuatan *game* RPG android. Sehingga peneliti berikutnya dapat lebih berkembang dalam pembuatan *game* RPG di android. Dengan menggunakan software RPG Maker MV diharapkan mempermudah pengerjaan *game* dan hasilnya baik.

**Kata Kunci:** Merancang *Game*, Android, RPG



## ABSTRACT

*An android RPG game that tells about a violent area by gangs who want power. The storyline is based on the essay of Bowie Jr. The main character is a person who has a dark story. End of story this game making don't finish because this game can continuous.*

*Both his parents were killed by a mysterious group that was eyeing the property owned by the family. Then the child grows with time and becomes a tough person. At one time he and his friends to the bar to celebrate his friend's birthday suddenly beside the bar there was a bomb explosion that made the bar also destroyed. Then his friend died crushed by the ruins. Then there was a war between the big groups in front of the bar.*

*This game is made to add insight on the making of RPG android games. So that the next researcher can further develop in making RPG game in android. By using RPG Maker MV software is expected to facilitate the workmanship of the game and the results are good.*

**Keyword:** *Designing Games, Android, RPG*

