

**PERANCANGAN GAME RPG “SWORDSMAN”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE BERBASIS 2D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
Yatno Subagyo
11.12.5804

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

**PERANCANGAN GAME RPG “SWORDSMAN”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE BERBASIS 2D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai drajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
Yatno Subagyo
11.12.5804

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

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME RPG “SWORDSMAN”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE BERBASIS 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yatno Subagyo

11.12.5804

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 februari 2016

Dosen Pembimbing



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN GAME RPG “SWORDSMAN”
MENGGUNAKAN RPG MAKER VX ACE BERBASIS 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yatno Subagyo
11.12.5804

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Febuari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Dony Ariyus, S.S, M.Kom
NIK. 190302128

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
Memperoleh gelar Sarjana Komputer Tanggal 5 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., Mt.
NIK. 190302038

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 5 Maret 2018

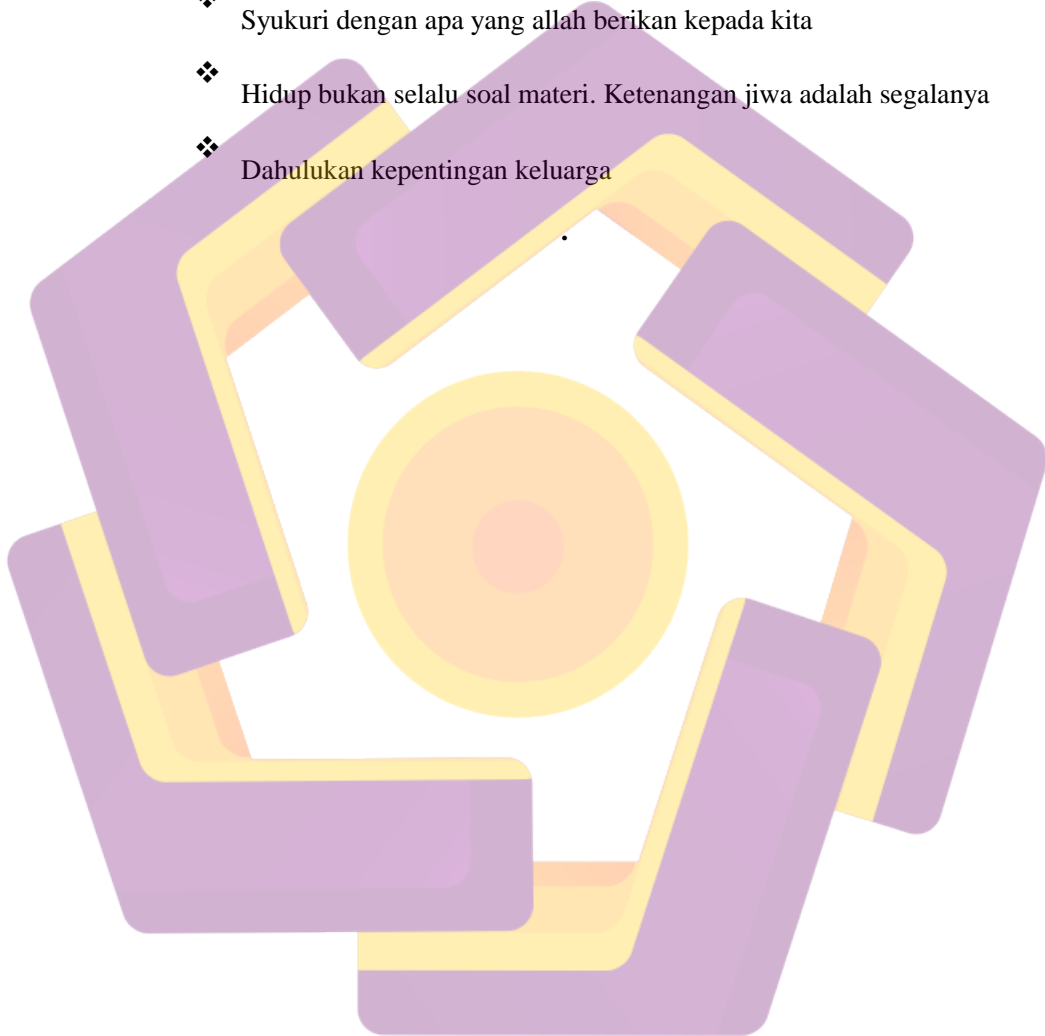


Yatno Subagyo

11.12.5804

MOTTO

- ❖ Hormati kedua orang tua seperti menghormati tuhanmu
- ❖ Doa dan restu orang tua adalah yang utama.
- ❖ Syukuri dengan apa yang allah berikan kepada kita
- ❖ Hidup bukan selalu soal materi. Ketenangan jiwa adalah segalanya
- ❖ Dahulukan kepentingan keluarga



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

- ❖ Untuk orang tua tercinta, **Bapak Tukino dan Ibu Titik Isnarima** yang selalu mencurahkan kasih sayang, doa, motivasi, semangat, pendidikan dan materi dengan setulus hati demi masadepan anakmu ini. Takkan pernah cukup untuk ku membalas semua apa yang telah bapak dan ibu berikan. Aku sangat bangga memiliki bapak dan ibu.
- ❖ Teman-teman dan sahabat seperjuanganku 11-SISI-07 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala waktu yang telah kalian berikan untuk menemani hingga saat ini. Saya sangat merindukan saat-saat belajar, bermain, dan bertualang bersama kalian.
- ❖ Untuk teman-teman kost Enau 3 yang telah memberi bantuan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Kampus Amikom yang telah banyak memberikanku ilmu dan pengalaman serta saudara-saudara baru dari seluruh Indonesia. Teruslah berkembang menjadi kampus terbaik di dunia.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya.

Sholawat dan salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau hingga akhir zaman.

Keberhasilan yang penulis raih tidak lepas dari bantuan pembimbing serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan, keselamatan dan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Tukino, ibu Titik Isarima selaku orang tua penulis yang telah memberikan kasih sayang, dorongan, motivasi dan pengorbanan yang besar kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. sekalu direktur STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.
5. Teman-teman mahasiswa/mahasiswi 11-S1SI-07 yang telah memberikan banyak dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1 Maret 2018

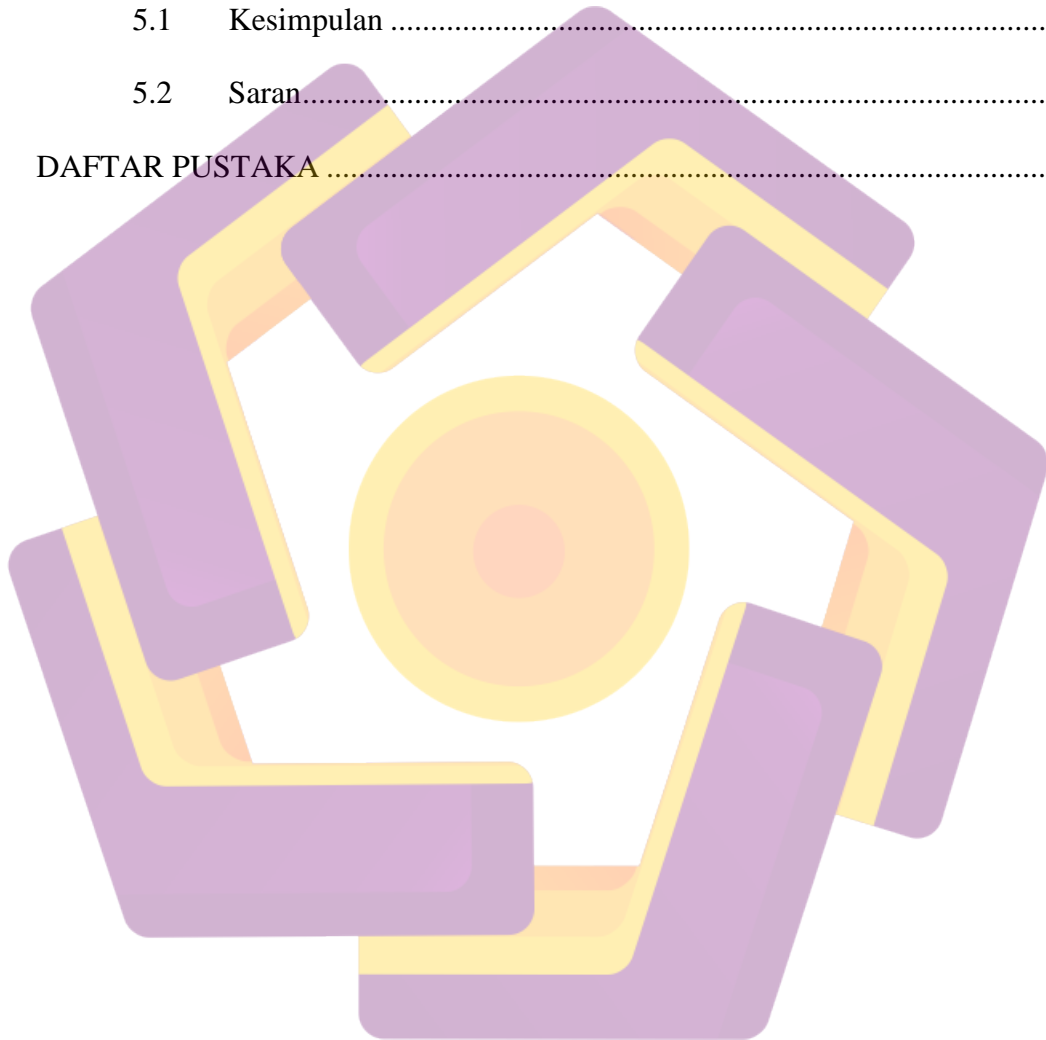
Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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 Metodeologi Penelitian	3
1.5.1 Pengumpulan Data	3
1.5.2 Pengembangan Game.....	4
1.6 Sistematik Penulis	5
BAB II LANDASAN TEORI	7

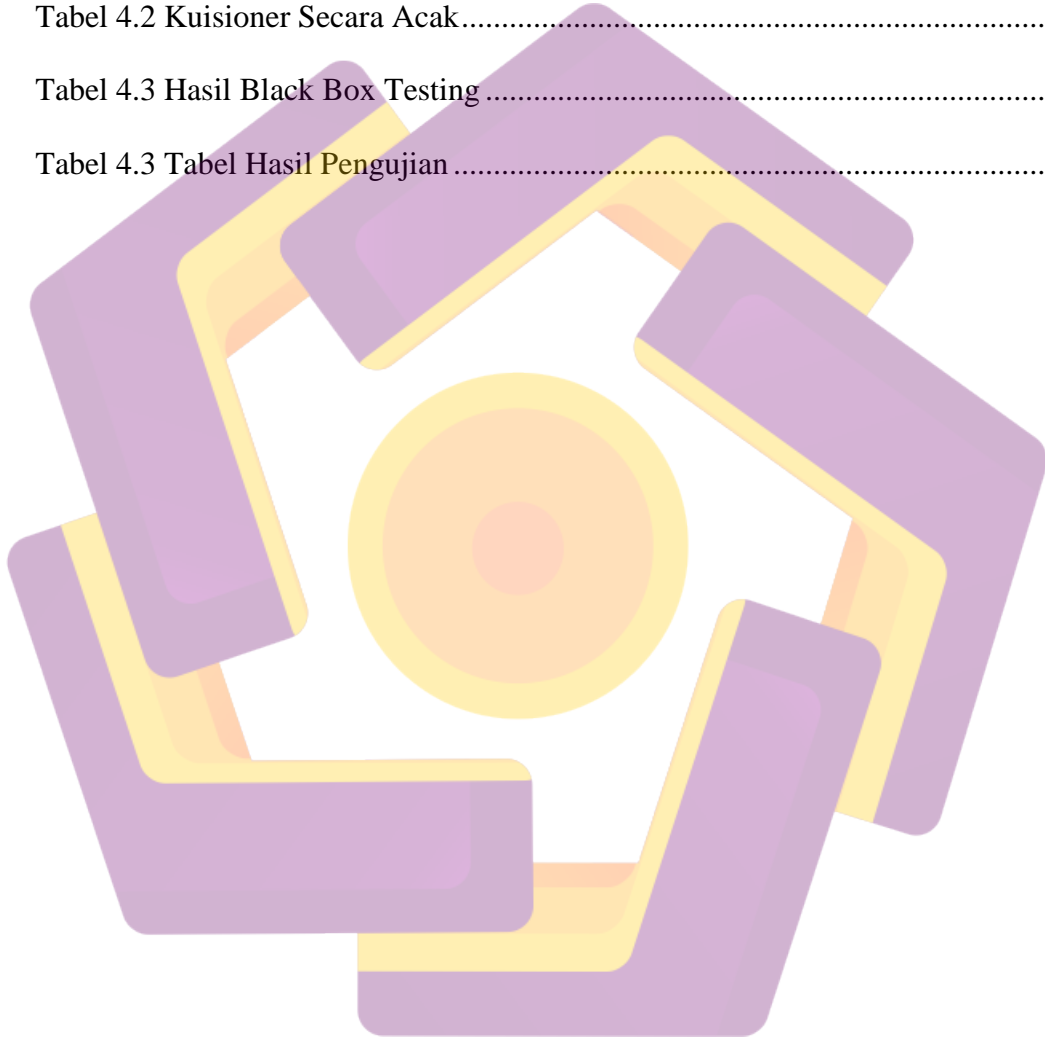
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Definisi Game	8
2.3	Sejarah Perkembangan Game	9
2.4	Jenis Jenis Game	11
2.5	Elemen Game	20
2.6	Konsep Perkembangan Game	25
2.7	Pengertian Rpg	28
2.7.1	Element Khas Rpg.....	29
2.7.2	Kategori-Kategori Rpg.....	35
2.8	Kecerdasan Buatan.....	36
BAB III KONSEP CERITA DAN PERANCANGAN.....		38
3.1	Konsep Cerita.....	38
3.1.1	Tema Game	39
3.1.2	Igrs	40
3.1.3	Menentukan Toll.....	40
3.1.4	Game Play	40
3.2	Aturan Permainan.....	41
3.3	Perancangan	42
3.3.1	Desain Karakter dan Sprite	42
3.3.2	Desain Map	45
3.4	Kontrol Karakter	61
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		63
4.1	Tampilan Game.....	63

4.2	Make Exe	78
4.3	Menginstal Game	79
4.4	Uji Coba Pemakaian.....	79
BAB V PENUTUP.....		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA		86



DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Rancangan Karakter Dan Sprite.....	42
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing.....	80
Tabel 4.2 Kuisisioner Secara Acak.....	81
Tabel 4.3 Hasil Black Box Testing	82
Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian	83



DAFTAR GAMBAR

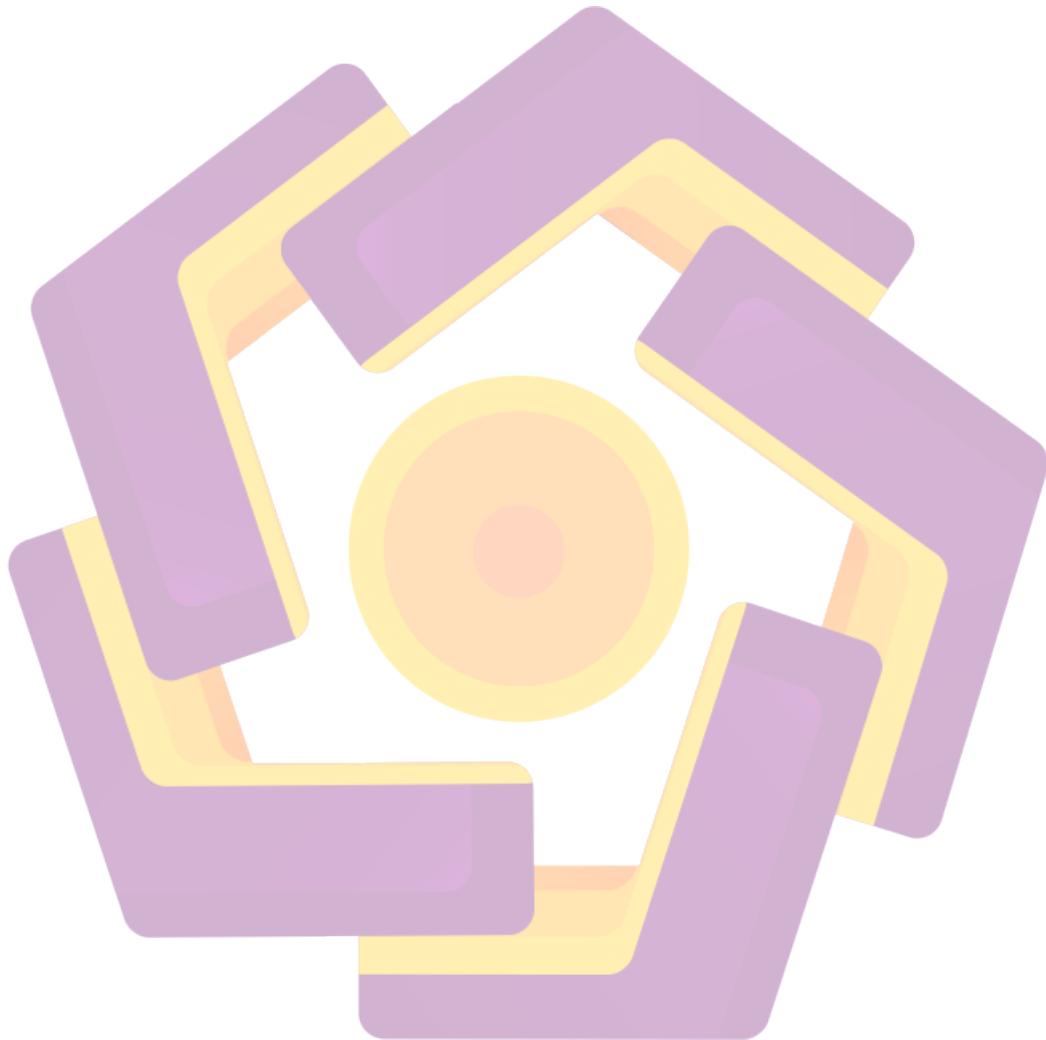
Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game	26
Gambar 3.1 Igrs.....	40
Gambar 3.2 Rancangan Karakter Dan Sprite	42
Gambar 3.3 Rumah Goru	45
Gambar 3.4 Desa Whitechapel.....	46
Gambar 3.5 Interior Weapon Shop	46
Gambar 3.6 Interior Item Shop	47
Gambar 3.7 Interior Inn.....	47
Gambar 3.8 Perbatasan Desa Whitechapel dan Kota Zou	48
Gambar 3.9 Gudang Weapon	48
Gambar 3.10 Gudang Item.....	49
Gambar 3.11 Kota dan Kerajaan Zou	49
Gambar 3.12 Interior Weapon Shop	50
Gambar 3.13 Desain Interior Item Shop	50
Gambar 3.14 Desain Interior Kerajaan Zou	51
Gambar 3.15 Desain Rumah Hantu	51
Gambar 3.16 Desain Harta Karun Di Rumah Hantu.....	52
Gambar 3.17 Desain Luar Kerajaan Ifrit.....	52
Gambar 3.18 Desain Ruang Kerajaan Ifrit Level 1	53
Gambar 3.19 Desain Harta Karun Di Kerajaan Ifrit	53
Gambar 3.20 Hutan Iblis	54

Gambar 3.21 Desain Luar Kerajaan Tiger	54
Gambar 3.22 Desain Armor Shop	55
Gambar 3.23 Desain Item Shop	55
Gambar 3.24 Desain Inn	56
Gambar 3.25 Desain Ruangan Tiger Level 2	56
Gambar 3.26 Desain Hutan Sesat	57
Gambar 3.27 Desain Luar Kerajaan Jiny	57
Gambar 3.28 Desain Ruangan Kerajaan Jiny Level 3	58
Gambar 3.29 Desain Luar Kerajaan Golem	58
Gambar 3.30 Desain Ruangan Kerajaan Golem Level 4	59
Gambar 3.31 Desain Ruangan Bawah Tanah Panglima Drago	60
Gambar 3.32 Desain Dimensi Sesat	60
Gambar 3.33 Desain Kerajaan Kaidou Level 5	61
Gambar 3.34 Tombol batal dan membuka menu	61
Gambar 3.35 Tombol eksekusi dan bicara	62
Gambar 3.36 Tombol lari	62
Gambar 3.37 Tombol Maju, Mundur, Kanan dan Kiri	62
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama	63
Gambar 4.2 Tampilan Intro Game	64
Gambar 4.3 Tampilan Menu Save dan Lokasi Tersimpan	64
Gambar 4.4 Tampilan Rumah Goru	65
Gambar 4.5 Tampilan Desa Whitechapel	65
Gambar 4.6 Tampilan Toko Item dan Senjata	66

Gambar 4.7 Tampilan Perbatasan	66
Gambar 4.8 Tampilan Kota Zou	67
Gambar 4.9 Tampilan Toko Armor dan Penginapan	67
Gambar 4.10 Tampilan Kerajaan Whitechapel	68
Gambar 4.11 Ikutnya Panglima Furlog dan Jinbei	68
Gambar 4.12 Tampilan Rumah Hantu	69
Gambar 4.13 Tampilan Enemy Boss pertama	70
Gambar 4.14 Tampilan Level 2	70
Gambar 4.15 Tampilan Hutan Kelelawar	71
Gambar 4.16 Tampilan Enemy Boss Kedua	71
Gambar 4.17 Tampilan Level 3	72
Gambar 4.18 Tampilan Hutan Sesat	72
Gambar 4.19 Gambar Enemy Boss Ketiga	73
Gambar 4.20 Tampilan Level 4	73
Gambar 4.21 Tampilan Kerajaan Golem	74
Gambar 4.22 Tampilan Enemy Boss Keempat	74
Gambar 4.23 Tampilan Level 5	75
Gambar 4.24 Tampilan Ruang Bawah Tanah	75
Gambar 4.25 Tampilan Dimensi Sesat.....	76
Gambar 4.26 Tampilan Enemy Boss Kelima Raja Kaidou.....	76
Gambar 4.27 Tampilan Game Over	77
Gambar 4.28 Tampilan Outro	77
Gambar 4.29 TampilanThe End.....	78

Gambar 4.30 Compress GameData..... 79

Gambar 4.31 Tampilan file Exe..... 79



INTISARI

Kini game bukan hal yang baru, melainkan game telah menjadi bagian dari dunia, termasuk di Indonesia. Banyak generasi muda berinovasi dalam pembuatan game untuk merancang game yang baru. Namun dibalik keinginan untuk membuat game, ada kendala seperti masalah ilmu, biaya, dan tingkat kesulitan pembuatan game yang cukup tinggi. Kreativitas mereka, inovasi, dan imajinasi yang dimiliki tidak kalah dengan pengembang game luar negeri.

Game “Swordsman” memiliki alur cerita tentang seorang pemuda bernama Goru yang melakukan petualangan untuk mengalahkan raja iblis demi menyelamatkan kota dan kerjaan Zou yang terlibat kesepakatan dengan para iblis.

RPG Maker VX Ace, merupakan software untuk pembuatan game RPG, Walaupun tampilannya terlihat sederhana tapi banyak orang yang mencarinya. Game “Swordsman” dibuat menggunakan software game engine ini dengan Ruby sebagai bahasa pemrogramannya karena kemudahan serta tingkat fleksibilitas yang tinggi.

Kata Kunci : Permainan, Genre, RPG.

ABSTRACT

Now game are not a new thing, but the game has become part of the world, including in Indonesia. Many young generations create innovations by designing new games. Despite the interest to create new games, there are obstacle such as problems of knowledge, cost, and level difficulty of making games is high enough. Their creativity, innovation, and imagination are not lose to those of foreign game development.

The Game “Swodsmen” has a storyline about a young man named Goru Who is an adventuring to defeat the demond king in order to save the city and Zou’s work. involved a deal with the demons

RPG Maker VX Ace, is a software for RPG game maker, Although the appearance looks simple but many people are looking for it. The game “Swordsmen” is created using this game engine software with Ruby as its programming language because of its ease and high degree of flexibility.

Keyword :*Game, Genre, RPG.*