

**PEMBUATAN GAME RPG “DEAL WITH THE DEVIL”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI



disusun oleh

Jaka Sabiluddin

11.12.5855

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN GAME RPG “DEAL WITH THE DEVIL”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Jaka Sabiluddin

11.12.5855

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG “DEAL WITH THE DEVIL”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

JAKA SABILUDDIN

11.12.5855

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 September 2015

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG “DEAL WITH THE DEVIL”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

JAKA SABILUDDIN

11.12.5855

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Desember 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181

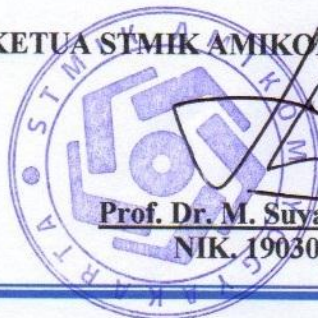
Dony Arivus, M.Kom.
NIK. 190302128

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Januari 2017

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya penulis sendiri (ASLI), dan isi dalam karya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, 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 penulis pribadi.

Yogyakarta, 16 Desember 2016

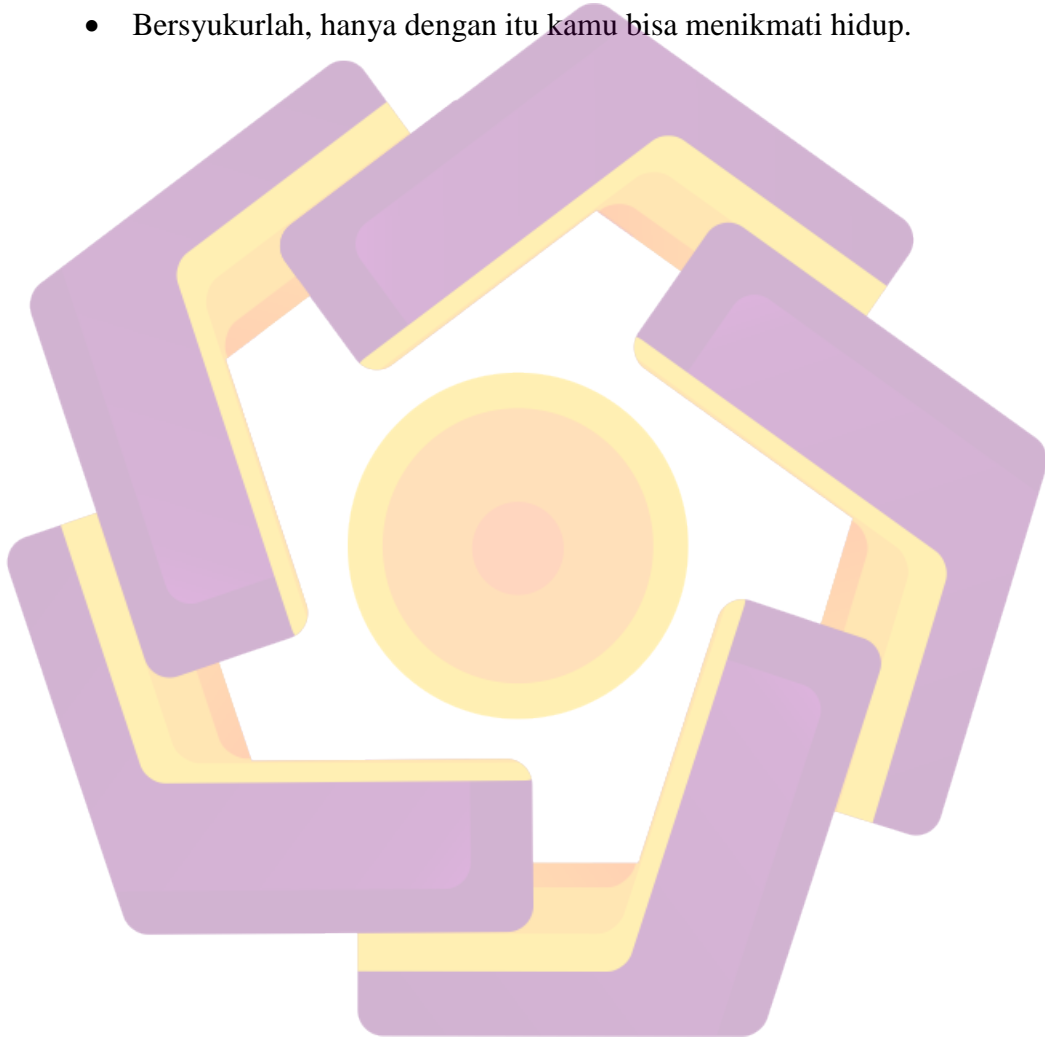


Jaka Sabiluddin

11.12.5855

MOTTO

- Ingatlah selalu penciptamu, karena seluruh kehidupan diatur atas kehendak-Nya.
- Jangan takut atau khawatir, karena Tuhan kita tidak pernah tidur.
- Bersyukurlah, hanya dengan itu kamu bisa menikmati hidup.



PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT beserta sholawat dan salam saya haturkan kepada nabi besar Muhammad SAW, Skripsi ini saya persembahkan

untuk :

- ❖ Bapak dan Ibu tercinta, terimakasih atas dukungan dan do'a sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.
- ❖ Teman seperjuangan 11.S1SI.07
- ❖ Dosen pembimbing Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, terimakasih atas bimbingan dan pengarahannya selama mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman (OLY) Otter Lovers Yogyakarta, terimakasih atas motivasi yang mereka berikan untuk saya.
- ❖ Teman dekat Anida Ul Chasanah , terimakasih atas semangat, support, dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
- ❖ Semua pihak yang telah membantu selesainya skripsi ini, terimakasih.

KATA PENGANTAR

Assalam'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur *alhamdulillah* kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan ilmu, kecerdasan, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pembuatan Game RPG “Deal with The Devil” Menggunakan RPG Maker VX Ace**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk kelulusan pendidikan Strata-1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat kuliah.

5. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

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 dapat bermanfaat dalam penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 16 Desember 2016

Jaka Sabiluddin

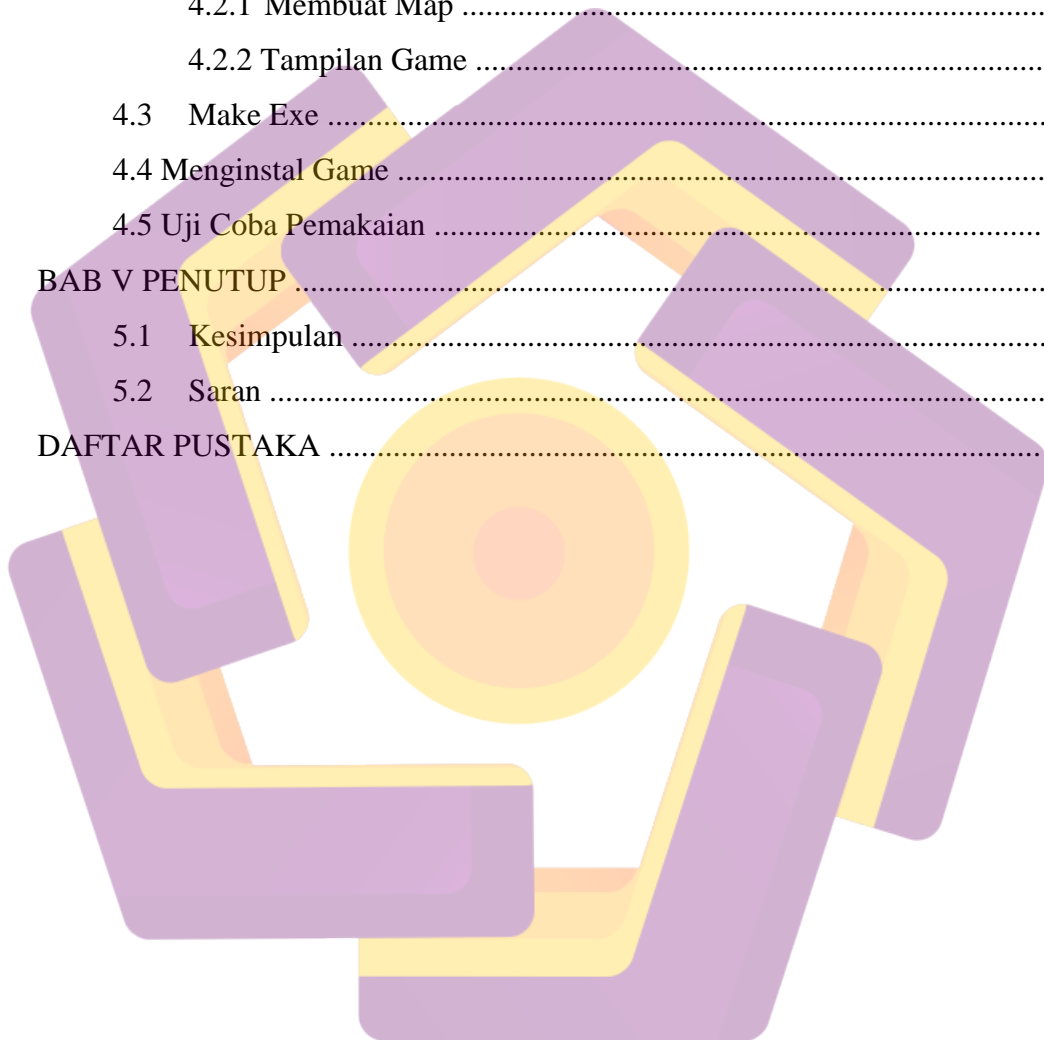
11.12.5855

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Pengumpulan Data	4
1.5.2 Pengembangan Game	4
1.6 Sistematika Penulisan	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	12
2.5 Elemen Game	21
2.6 Konsep Pengembangan Game	26

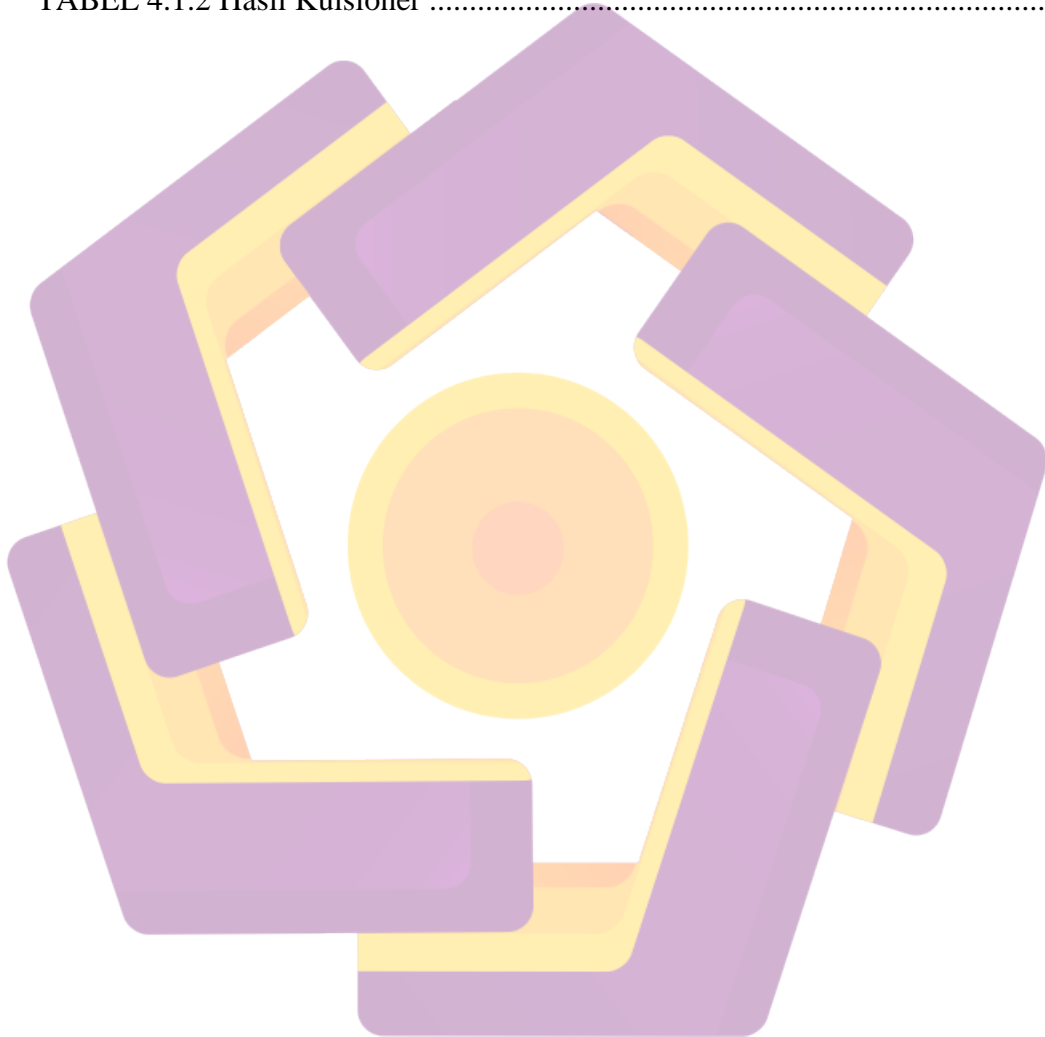
2.7	Pengertian RPG	29
2.7.1	Elemen Khas RPG	29
2.7.2	Kategori RPG	35
2.8	Tahap Pembuatan Game	36
2.8.1	Input Device	39
2.8.2	Software yang digunakan	39
2.8.2.1	RPG Maker VX Ace	39
2.8.2.1.1	Standard Toolbar	40
2.8.2.1.2	Map Toolbar	44
2.8.2.1.3	Map Editor	44
2.8.2.2	Adobe Photoshop CS 3	45
2.9	Kecerdasan Buatan	45
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		47
3.1	Analisis Sistem	47
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	48
3.1.1.1	Kebutuhan Fungsional	48
3.1.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	49
3.1.2	Analisis Kelayakan	52
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi	52
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Hukum	52
3.1.2.3	Analisis Kelayakan Operasional	52
3.2	Perancangan Game	52
3.2.1	Konsep Cerita	53
3.2.2	Tema Game	54
3.2.3	Menentukan Tool	54
3.2.4	Game Play	55
3.3	Aturan Permainan	55
3.4	Perancangan	56
3.4.1	Desain Karakter dan Sprite	56
3.4.2	Desain Map	59
3.4.3	Kontrol Karakter	75

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1 Implementasi	76
4.1.1 Pembuatan Senjata ,Armor, Item, Skill, Status, dan Class	77
4.1.2 Pembuatan Karakter, Pemain, Musuh, dan Trops	84
4.2 Pembahasan	88
4.2.1 Membuat Map	89
4.2.2 Tampilan Game	90
4.3 Make Exe	107
4.4 Menginstal Game	107
4.5 Uji Coba Pemakaian	108
BAB V PENUTUP	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113



DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Perancangan Karakter dan Sprite	59
TABEL 4.1 Pengetesan Black Box Testing.....	108
TABEL 4.1.1 Kuisisioner Secara Acak	109
TABEL 4.1.2 Hasil Kuisisioner	110



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game	26
GAMBAR 2.2 Splash Screen RPG Maker VX Ace	39
GAMBAR 2.3 Standard Toolbar RPG Maker VX Ace	40
GAMBAR 2.3.1 Tampilan Window New Project	41
GAMBAR 2.3.2 Tile Map dan Browser Peta	42
GAMBAR 2.3.3 Window Database RPG Maker VX Ace.....	42
GAMBAR 2.3.4 Window Resource Manager	43
GAMBAR 2.3.5 Window Script Editor	43
GAMBAR 2.3.6 Window Sound Test	44
GAMBAR 2.4 Map Editor	44
GAMBAR 2.5 Splash Screen Adobe Photoshop CS 3	45
GAMBAR 3.1 Desain Rumah Raido	60
GAMBAR 3.1.1 Desain Desa Zou	60
GAMBAR 3.1.2 Desain Kota dan Kerajaan Whitechapel	61
GAMBAR 3.1.3 Desain Interior Istana Lantai 1	62
GAMBAR 3.1.4 Desain Interior Istana Lantai 2	62
GAMBAR 3.1.5 Desain Interior Istana Basement	63
GAMBAR 3.1.6 Desain Hutan Barbar	63
GAMBAR 3.1.7 Desain Hutan Makam Keramat	64
GAMBAR 3.1.8 Desain Hutan Sesat	65
GAMBAR 3.1.9 Desain Luar Goa	65
GAMBAR 3.1.10 Desain Interior Goa	66
GAMBAR 3.1.11 Desain Luar Kerajaan Tandus.....	66
GAMBAR 3.1.12 Desain Interior Istana Tandus	67
GAMBAR 3.1.13 Desain Luar Kerajaan Es	67
GAMBAR 3.1.14 Desain Interior Istana Es Lantai 1	68
GAMBAR 3.1.15 Desain Interior Istana Es Lantai 2	68
GAMBAR 3.1.16 Desain Luar Kerajaan Iblis	69
GAMBAR 3.1.17 Desain Interior Istana Raja	69

GAMBAR 3.1.18 Desain Interior Ruangan Raja	70
GAMBAR 3.1.19 Desain Interior Item Shop desa Zou	70
GAMBAR 3.1.20 Desain Interior Weapon Shop Desa Zou	71
GAMBAR 3.1.21 Desain Interior Armor Shop Whitechapel	71
GAMBAR 3.1.22 Desain Interior Item Shop Whitechapel	72
GAMBAR 3.1.23 Desain Interior Weapon Shop Whitechapel	72
GAMBAR 3.1.24 Desain Interior Inn lantai 1	72
GAMBAR 3.1.25 Desain Interior Inn lantai 2	73
GAMBAR 3.1.26 Desain Interior Rumah Desa Zou	73
GAMBAR 3.1.27 Desain Interior Rumah Kota Whitechapel	74
GAMBAR 3.1.28 Desain Interior Tenda	75
GAMBAR 4.1 Window New Project	76
GAMBAR 4.2 Tampilan Menu Weapons	77
GAMBAR 4.2.1 Elemen dan status yang bisa diaktifkan	77
GAMBAR 4.3 Tampilan Menu Armors	78
GAMBAR 4.3.1 Element dan status yang bisa diaktifkan	78
GAMBAR 4.4 Tampilan Menu Item	79
GAMBAR 4.4.1 Tampilan menu Effects dari item	80
GAMBAR 4.5 Tampilan Menu Skill	80
GAMBAR 4.5.1 Tampilan menu Skill Type	81
GAMBAR 4.5.2 Tampilan Using Message	81
GAMBAR 4.6 Tampilan menu States	81
GAMBAR 4.6.1 Tampilan menu features	82
GAMBAR 4.7 Tampilan menu Classes	83
GAMBAR 4.7.2 Tampilan menu pengaturan Skill	83
GAMBAR 4.8 Tampilan Resource Manager	84
GAMBAR 4.8.1 Tampilan menu Actors	85
GAMBAR 4.9 Tampilan Menu Enemies	86
GAMBAR 4.9.1 Tampilan Action	87
GAMBAR 4.10 Tampilan Troops	87
GAMBAR 4.11 Membuat project game Deal with The Devil	88

GAMBAR 4.12 Tampilan New Map	89
GAMBAR 4.13 Tampilan Halaman Utama	90
GAMBAR 4.13.1 Tampilan Intro Game	91
GAMBAR 4.13.2 Tampilan Menu Save dan Lokasi Tersimpan	91
GAMBAR 4.13.3 Tampilan Rumah Raido	92
GAMBAR 4.13.4 Tampilan Desa Zou	92
GAMBAR 4.13.5 Tampilan Toko Item dan Senjata	93
GAMBAR 4.13.6 Tampilan Kota Whitechapel	93
GAMBAR 4.13.7 Tampilan Toko Armor dan Penginapan	94
GAMBAR 4.13.8 Tampilan Kerajaan Whitechapel	95
GAMBAR 4.13.9 Ikutnya Panglima Goru	95
GAMBAR 4.13.10 Tampilan Hutan Barbar	96
GAMBAR 4.13.11 Bergabungnya Jinbei	96
GAMBAR 4.13.12 Tampilan Enemy Boss pertama	97
GAMBAR 4.13.13 Tampilan Level 2	97
GAMBAR 4.13.14 Tampilan Hutan Sesat	98
GAMBAR 4.13.15 Tampilan Enemy Boss Kedua	98
GAMBAR 4.13.16 Tampilan Level 3	99
GAMBAR 4.13.17 Tampilan Kerajaan Tandus	99
GAMBAR 4.13.18 Gambar Enemy Boss Ketiga	100
GAMBAR 4.13.19 Tampilan Level 4	100
GAMBAR 4.13.20 Tampilan Kerajaan Es	101
GAMBAR 4.13.21 Tampilan Enemy Boss Keempat	101
GAMBAR 4.13.22 Tampilan Level 5	102
GAMBAR 4.13.23 Tampilan Kastil Iblis	102
GAMBAR 4.13.24 Tampilan Dimensi Sesat	103
GAMBAR 4.13.25 Tampilan Enemy Boss Kelima	103
GAMBAR 4.13.26 Tampilan Ruang Raja Iblis	104
GAMBAR 4.13.27 Tampilan enemy Boss Kaidou	104
GAMBAR 4.13.28 Tampilan Game Over	105
GAMBAR 4.13.29 Tampilan Outro	105

GAMBAR 4.13.30 TampilanThe End106
GAMBAR 4.14 Compress GameData107
GAMBAR 4.15 Tampilan file Exe107



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 “Deal with The Devil” memiliki alur cerita tentang seorang pemuda bernama Raido yang melakukan petualangan untuk mengalahkan raja iblis demi menyelamatkan kota dan kerajaan Whitechapel 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 “Deal with The Devil” 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 “Deal with The Devil” has a storyline about a young man named Raido is an adventure to defeat the devil king in order to save the city and the Whitechapel kingdom involved a deal with the devil.

RPG Maker VX Ace, is a software to create a RPG game. Although the appearance looks simple but alot of people looking for him. “Deal with The Devil” game is made using this game engine software with Ruby as the programming language, because is is easy and high level of flexibility.

Keyword :*Game, Genre, RPG.*