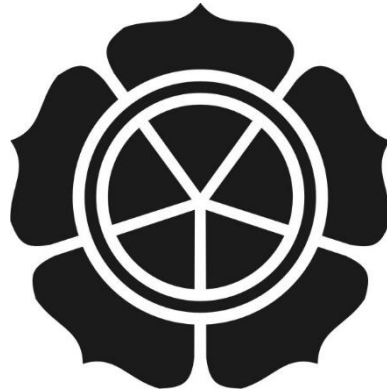


**PEMBUATAN GAME “FARMER HERO” DENGAN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI



disusun oleh

M. Ibbadurrahman Huddan Wahaja

11.11.4698

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN GAME “FARMER HERO” DENGAN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

M. Ibbadurrahman Huddan Wahaja

11.11.4698

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME “FARMER HERO” DENGAN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

yang disusun oleh

M. Ibbadurrahman Huddan Wahaja

11.11.4698

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 01 Desember 2014

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST , M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME “FARMER HERO” DENGAN
MENGUNAKAN RPG MAKER VX ACE**

yang disusun oleh

M. Ibbadurrahman Huddan Wahaja

11.11.4698

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

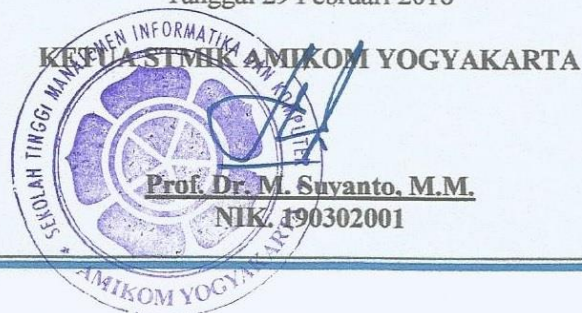
Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Februari 2016



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, 20 Februari 2016

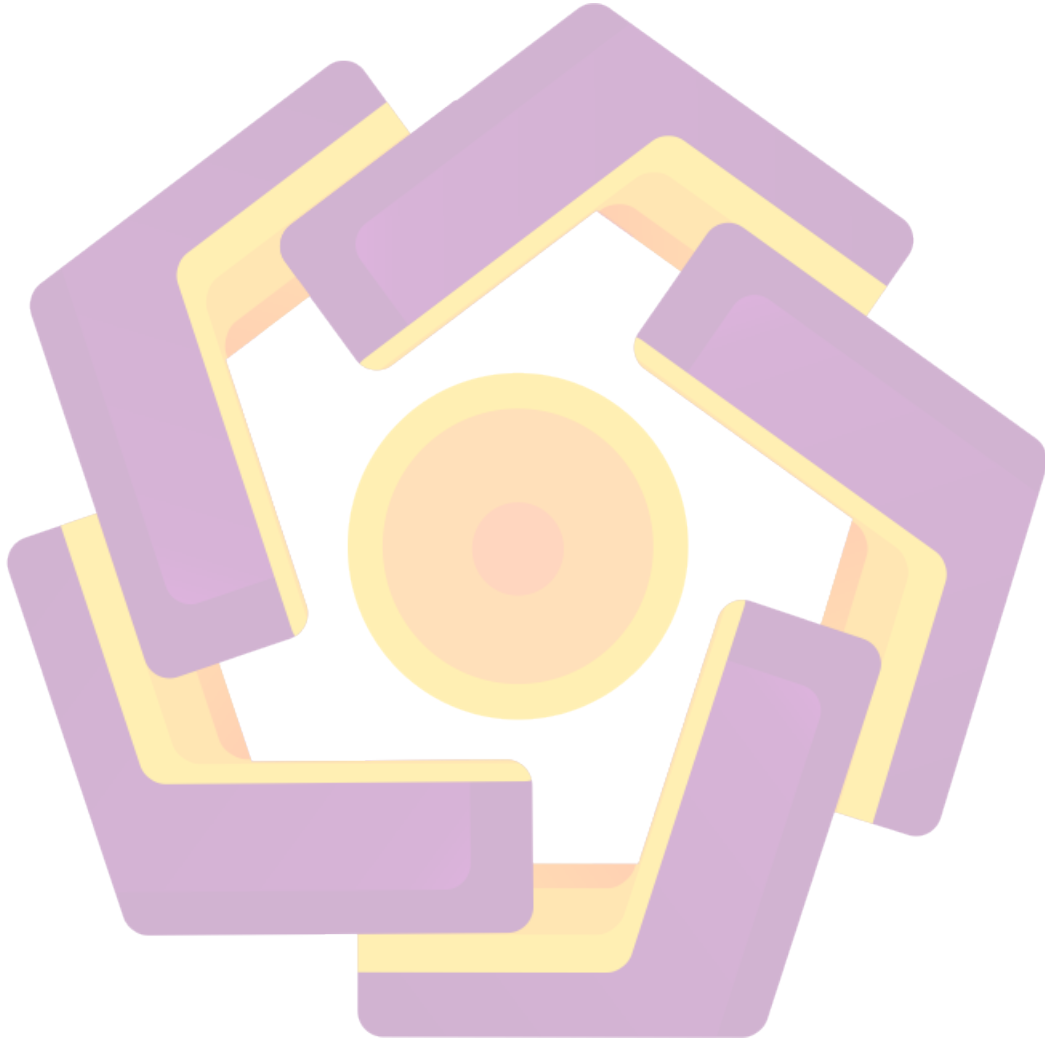


M. Ibbadurrahman Huddan W.

NIM. 11.11.4698

MOTTO

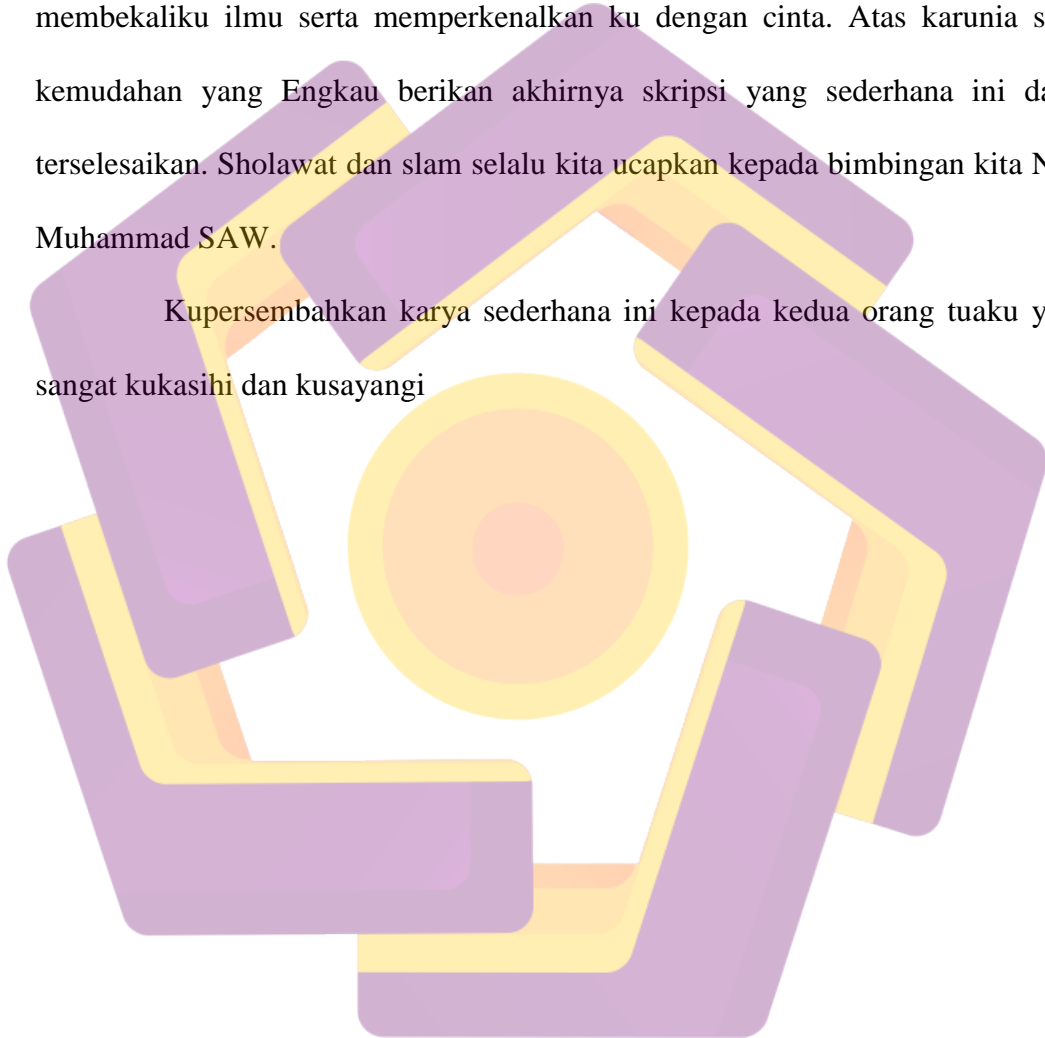
Setinggi apapun pangkat yang anda miliki
Anda tetap seorang “PEGAWAI”
Sekecil apapun usaha yang anda punya
Anda adalah BOS nya



PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya. Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikaku kekuatan, membekaliku ilmu serta memperkenalkan ku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan slam selalu kita ucapkan kepada bimbingan kita Nabi Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada kedua orang tuaku yang sangat kukasihi dan kusayangi



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pembuatan Game “Farmer Hero” Dengan Menggunakan RPG Maker VX Ace.

Dalam penyusunan Skripsi ini banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik dari bantuan moril, bimbingan ilmu pengetahuan maupun dorongan semangat. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami sampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama duduk di bangku perkuliahan.
5. Mama dan Papa atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan anaknya sampai pada saat ini.

6. Teman-teman 11-S1-TI-02 yang telah menjadi teman seperjuangan selama ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan semua.

Dalam penyusunan Skripsi ini kami menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Kami berharap semoga Skripsi ini memberikan manfaat bagi yang para pembacanya. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan senang hati.

Yogyakarta, 04 Desember 2015

Penyusun



DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INSTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Pembuatan Aplikasi	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

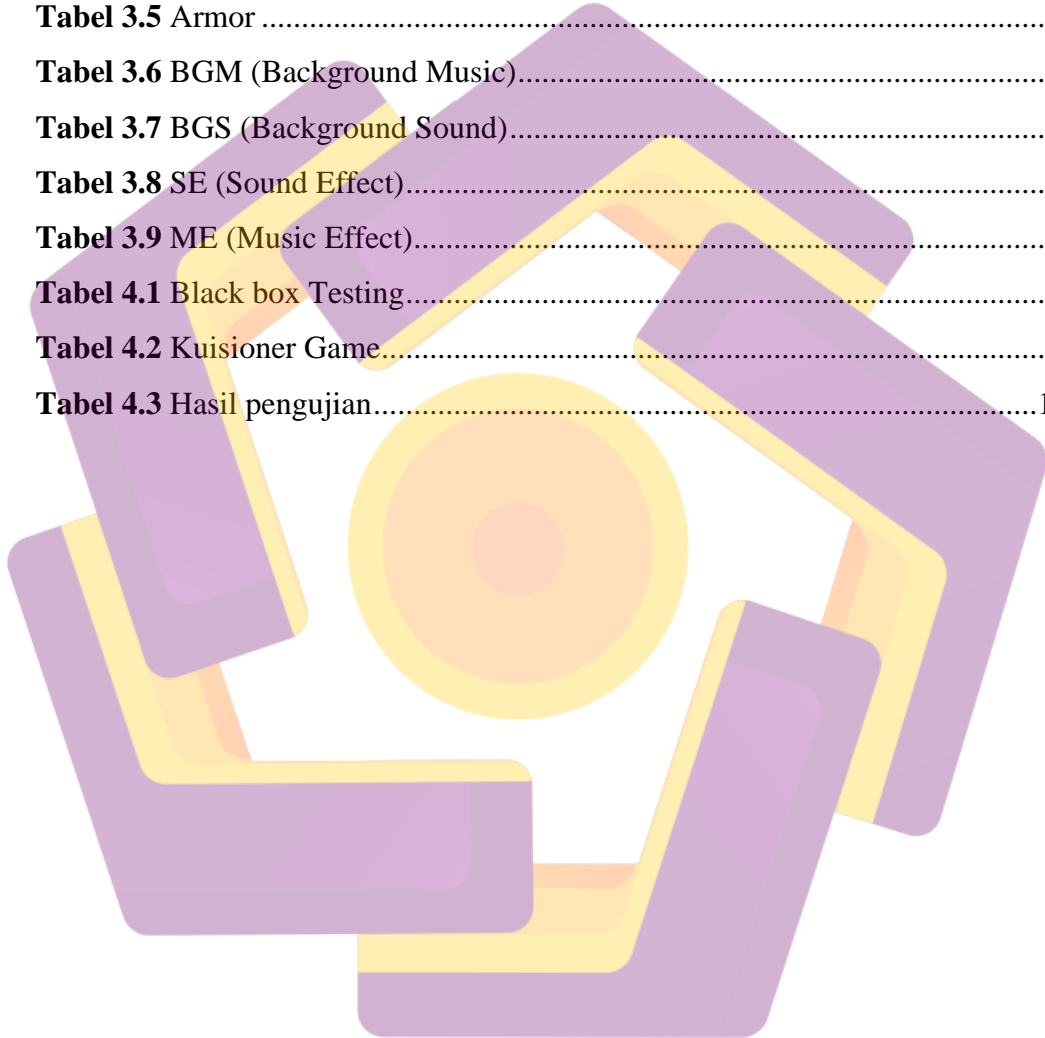
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Game	7
2.2.1 Pengertian Game	7
2.2.2 Sejarah Perkembangan Game	8
2.2.3 Genre Game	9
2.2.4 Elemen Pokok Game	15
2.3 Tahap Pembuatan Game	20
2.3.1 Riset dan Penyusunan Konsep Dasar	20
2.3.2 Perumusan Game Play	20
2.3.3 Penyusunan Aset dan Level Design	20
2.3.4 Test Play (Prototyping)	21
2.3.5 Development	21
2.3.6 Alpha/close beta Test	21
2.3.7 Rilis	21
2.4 Konsep Pengembangan Game	22
2.4.1 Perancangan konsep game	22
2.4.2 Implementasi engine game	23
2.4.3 Penanaman Visual dan Audio pada Game	24
2.4.4 Pengujian	24
2.5 Pengertian RPG	25
2.5.1 Elemen Khas RPG	25
2.5.2 Kategori-Kategori RPG	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 Latar Belakang Cerita	33

3.2	Analisis	34
3.2.1	Strength (Kekuatan)	34
3.2.2	Weakness (Kelemahan).....	34
3.2.3	<i>Opportunities</i> (Peluang).....	35
3.2.4	<i>Threats</i> (Ancaman).....	35
3.3	Analisis Kebutuhan	37
3.2.5	Kebutuhan Fungsional	37
3.2.6	Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.4	Analisa Kelayakan.....	39
3.4.1	Analisa Kelayakan Teknologi.....	39
3.4.2	Analisa Kelayakan Hukum	39
3.4.3	Analisa Kelayakan Operasional	39
3.5	Perancangan.....	39
3.5.1	Penyusunan Konsep Dasar	39
3.5.2	Game Play	41
3.5.3	Perancangan Karakter	41
3.5.4	Perancangan Map	42
3.5.5	Item	43
3.5.6	Senjata (<i>Weapon</i>)	44
3.5.7	Baju, Tameng dan <i>Aksesoris</i> (<i>Armor</i>).....	45
3.5.8	Suara (Audio)	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Implementasi	54
4.1.1	Pembuatan Karakter	54
4.1.2	Pembuatan Map.....	59

4.1.3	Pembuatan Item, Senjata dan Armor	65
4.1.4	Pembuatan Karakter Musuh.....	74
4.1.5	Pembuatan Event.....	81
4.1.6	Script Editing	87
4.1.7	Interface.....	95
4.2	Uji Coba (Test Play).....	97
4.2.1	Black Box Testing.....	97
4.2.2	Pembahasan Hasil Response Pengguna (Kuisisioner).....	99
BAB V PENUTUP.....		102
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran	102
DAFTAR PUSTAKA		xii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	35
Tabel 3.2 Character Utama.....	41
Tabel 3.3 Item.....	43
Tabel 3.4 Senjata	44
Tabel 3.5 Armor	45
Tabel 3.6 BGM (Background Music).....	48
Tabel 3.7 BGS (Background Sound).....	51
Tabel 3.8 SE (Sound Effect).....	51
Tabel 3.9 ME (Music Effect).....	53
Tabel 4.1 Black box Testing.....	97
Tabel 4.2 Kuisisioner Game.....	99
Tabel 4.3 Hasil pengujian.....	101

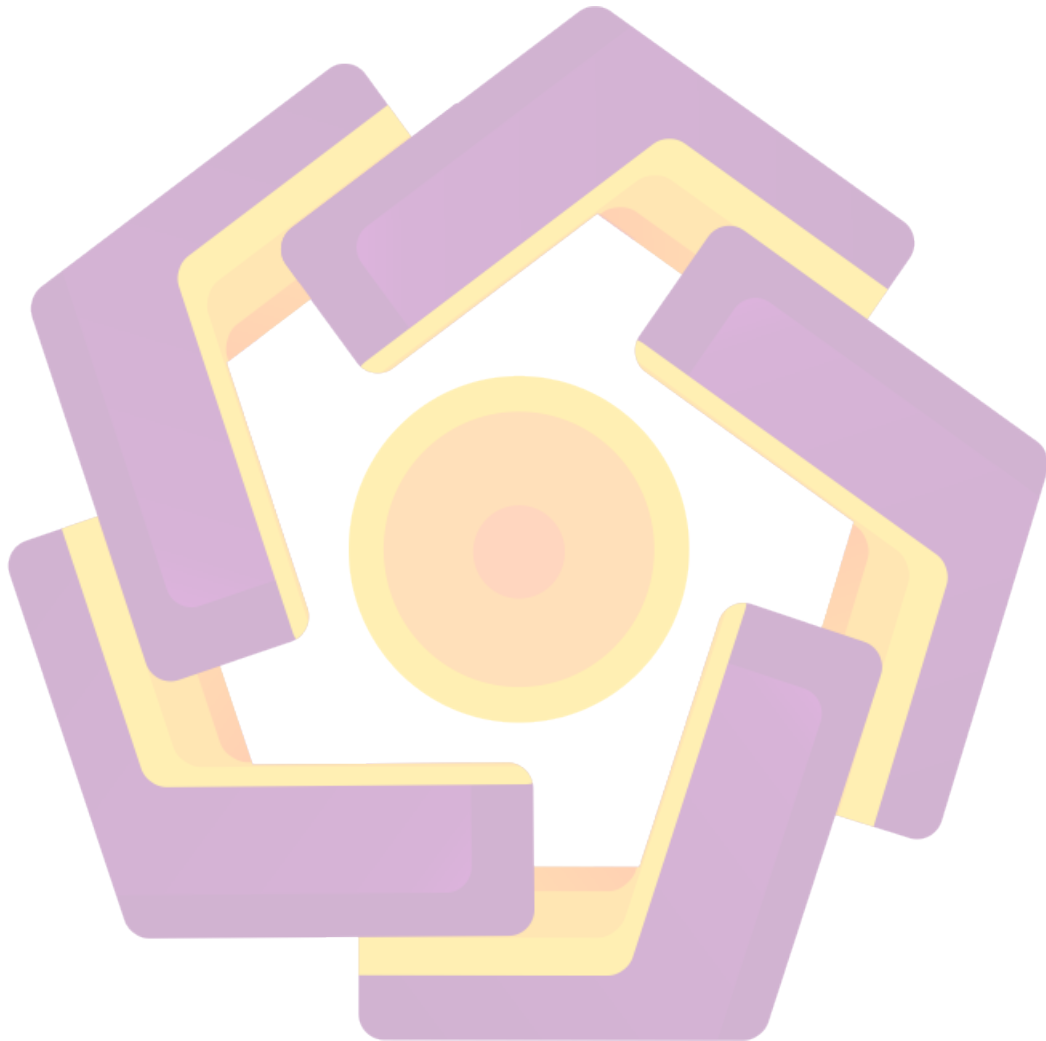


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan umum konsep pengembangan game.....	22
Gambar 3.1	Desain Map Ladang Petani.....	43
Gambar 4.1	Character Generator.....	55
Gambar 4.2	Output Character.....	56
Gambar 4.3	Output Face.....	56
Gambar 4.4	Import Face.....	57
Gambar 4.5	Import Character.....	58
Gambar 4.6	Change Maximum.....	58
Gambar 4.7	Database Actor.....	59
Gambar 4.8	New Map.....	60
Gambar 4.9	Pengaturan New Map.....	61
Gambar 4.10	Tileset.....	61
Gambar 4.11	Battleback Graphic.....	62
Gambar 4.12	BGM.....	62
Gambar 4.13	BGS.....	63
Gambar 4.14	Encounters.....	64
Gambar 4.15	Tileset exterior.....	64
Gambar 4.16	Map Ladang Level 3.....	65
Gambar 4.17	Change Maximum.....	66
Gambar 4.18	General setting.....	66
Gambar 4.19	Icon.....	67
Gambar 4.20	Damage.....	68
Gambar 4.21	Effects.....	68
Gambar 4.22	Item.....	69
Gambar 4.23	Change maximum Weapon.....	69
Gambar 4.24	Weapons.....	70
Gambar 4.25	Icon Weapon.....	71
Gambar 4.26	Weapon Gigantes Axe.....	72
Gambar 4.27	Change Maximum Armor.....	72
Gambar 4.28	Armors.....	73

Gambar 4.29 Casual Clothes	74
Gambar 4.30 Enemies.....	75
Gambar 4.31 Change Maximum Enemies.....	75
Gambar 4.32 Default Kolom Enemies	76
Gambar 4.33 Battler Graphic	77
Gambar 4.34 Chimera.....	78
Gambar 4.35 Tampilan awal Troops	79
Gambar 4.36 Change Maximum Troops	79
Gambar 4.37 Tempat Troops baru.....	80
Gambar 4.38 Demon	81
Gambar 4.39 Event Mode.....	81
Gambar 4.40 New Event	82
Gambar 4.41 Tampilan awal New Event.....	82
Gambar 4.42 Event Command	83
Gambar 4.43 Show Text Abimanyu	83
Gambar 4.44 Event Command kolom 2	84
Gambar 4.45 Move Route	84
Gambar 4.46 Show Text Abimanyu	85
Gambar 4.47 Control Switches.....	85
Gambar 4.48 Switch.....	86
Gambar 4.49 Event saat Abimanyu mendapat perintah dari pak Tani.....	87
Gambar 4.50 Script Editor.....	88
Gambar 4.51 Default Battle System.....	89
Gambar 4.52 Takentai Side Battle System.....	90
Gambar 4.53 SideView Action Setup	91
Gambar 4.54 SideView Battler Setup	91
Gambar 4.55 SideView	92
Gambar 4.56 Script Animated Tittle Screen	93
Gambar 4.57 Script Cursor.....	93
Gambar 4.58 Script tampilan Save Load game	94
Gambar 4.59 Script partikel pada menu game	94

Gambar 4.60 Title Screen.....	95
Gambar 4.61 Menu Game	95
Gambar 4.62 Save dan Load Game	96
Gambar 4.63 Game Over.....	96



INSTISARI

Sudah berbagai permainan yang diciptakan dan dikembangkan oleh banyak pengembang *game*, beberapa *Atelier Annie*, *Sungai Raja*, *Shepherd 's Crossing*, *Animal Crossing*, dan banyak lagi. Berbagai permainan yang dibuat adalah dengan tujuan agar masyarakat akan belajar lebih banyak tentang bagaimana petani melakukan proses penanaman sampai panen dan untuk pengembang, itu juga merupakan sarana dan tanah untuk bisnis. Proses bagaimana petani di Indonesia untuk memproses benih untuk panen dan apa kendala petani ini dapat direkrut sebagai *Video Game* yang memberikan gambaran kepada rakyat Indonesia pada petani.

"*FARMER HERO*" adalah *video game* yang menceritakan kisah petani sendiri dibuat dengan *RPG Maker VX Ace*. Permainan ini masuk ke jenis *RPG (Role Playing Game)* yang dibuat sehingga kita (masyarakat) tidak meremehkan profesi petani, karena pekerjaan atau profesi sebagai petani bukanlah profesi yang mudah.

Perbedaan *gami* dengan permainan *RPG* lainnya adalah penggunaan nama-nama hama yang ada di Indonesia dan nama-nama obat atau pupuk sebagai obat hama yang merusak tanaman petani, penggunaan nama - nama yang dimasukkan ke dalam bergerak adalah digunakan oleh *HERO* atau petani pahlawan. *Game* ini dibuat dengan menggunakan *Game Engine RPG Maker VX Ace* dengan *Ruby* sebagai bahasa pemrograman karena kemudahan dan fleksibilitas tinggi.

Keyword : *RPG, VX Ace, Ruby, Game, Petani*

ABSTRACT

Already various game created and developed by many game developers, some of *Atelier Annie, River of Kings, Shepherd's Crossing, Animal Crossing, and many more*. Various games made is with the aim that the public will learn more about how farmers are planting to harvest and process for developers, it is also a means and land for business. The process of how farmers in Indonesia to process seed to harvest and what constraints these farmers can be recruited as a Video Game which give an overview to the people of Indonesia on the farmers.

"*FARMER'S HERO*" is a video game that tells the story of the farmers themselves are made with *RPG Maker VX Ace*. This game went into kind of *RPG (Role Playing Game)* are made so that we (the public) do not underestimate the profession of farmers, because of work or profession as a farmer is not an easy profession.

Gami difference with other *RPG* games is the use of the names of pests that exist in *Indonesia* and the names of the drugs or drug fertilizer as pests that destroy farmers' crops, the use of the name - the name is entered into the mobile is used by farmers hero or heroine. This game is made by using the Game Engine *RPG Maker VX Ace* with *Ruby* as a programming language due to its ease and flexibility.

Keyword : *RPG, VX Ace, Ruby, Game, Farmers*