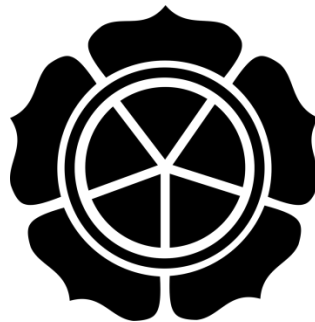


**PEMBUATAN GAME RPG “ZEUS KING OF THE GODS”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Bimantoro
11.12.6141

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME RPG “ZEUS KING OF THE GODS”
MENGUNAKAN RPG MAKER VX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bimantoro

11.12.6141

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Mei 2015

Dosen Pembimbing



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN GAME RPG “ZEUS KING OF THE GODS”
MENGGUNAKAN RPG MAKER VX

yang disusun oleh

Bimantoro

11.12.6141

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2015

Susunan Dewan Penguji

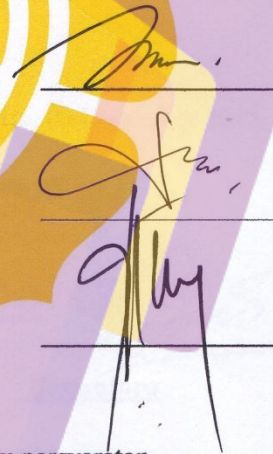
Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Desember 2015

KEPALA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya tulisan sendiri (ASLI) dan tidak ada unsur pengambilan materi dari karya yang pernah orang lain ajukan guna memperoleh gelar akademis di Instansi dipendidikan manapun. Skripsi ini ditulis berdasarkan pada judul yang saya ajukan serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis manapun diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali tertulis di acu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 09 Desember 2015



Bimantoro
11.12.6141

MOTTO

- Manfaatkan waktu sebaik mungkin, karena waktu tidak dapat diputar kembali
- Tidak akan hilang pemimpin suatu bangsa jika pemudanya masih ada yang suka masuk hutan, berpetualang di alam bebas dan mendaki gunung. (Henry Dunant)
- Barang siapa menolong dengan pertolongan yang baik maka baginya satu bagian dari kebaikan itu (QS An nisa 85)
- Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu kufur (mengingkari nikmat-Ku), maka sesungguhnya adzab-Ku sangat pedih. (Al-QuranAl-Karim[14]:ayat 7)
- Dan sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia.” (HR. Thabrani dan Daruquthni)

PERSEMBAHAN

Hasil karya ini dipersembahkan untuk:

1. Puji syukur kepada Tuhan YME atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untuk ku dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang membiayai pendidikan dari kecil sampai besar, yaang memberikan perhatian, nasihat, dan bimbingan.
3. Dan juga ucapan terimakasih kepada Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bantuan sehingga menghasilkan hasil yang memuaskan dan proses yang baik.
4. Tidak lupa teman – teman Kos Mankid 153 terutama Dwi Heriyanto, teman Kontrakan Nurhuda Ramadhan S.Kom, Deni Ubaidillah S.Kom, Prasetya Muhtadi, dan saudara yang selalu memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan sekripsi ini.
5. Teman-teman 11-S1SI-11 yang telah memberikan banyak kenangan selama kuliah baik suka maupun duka, semoga sukses cita dan cintanya, Amin.

KATA PENGANTAR

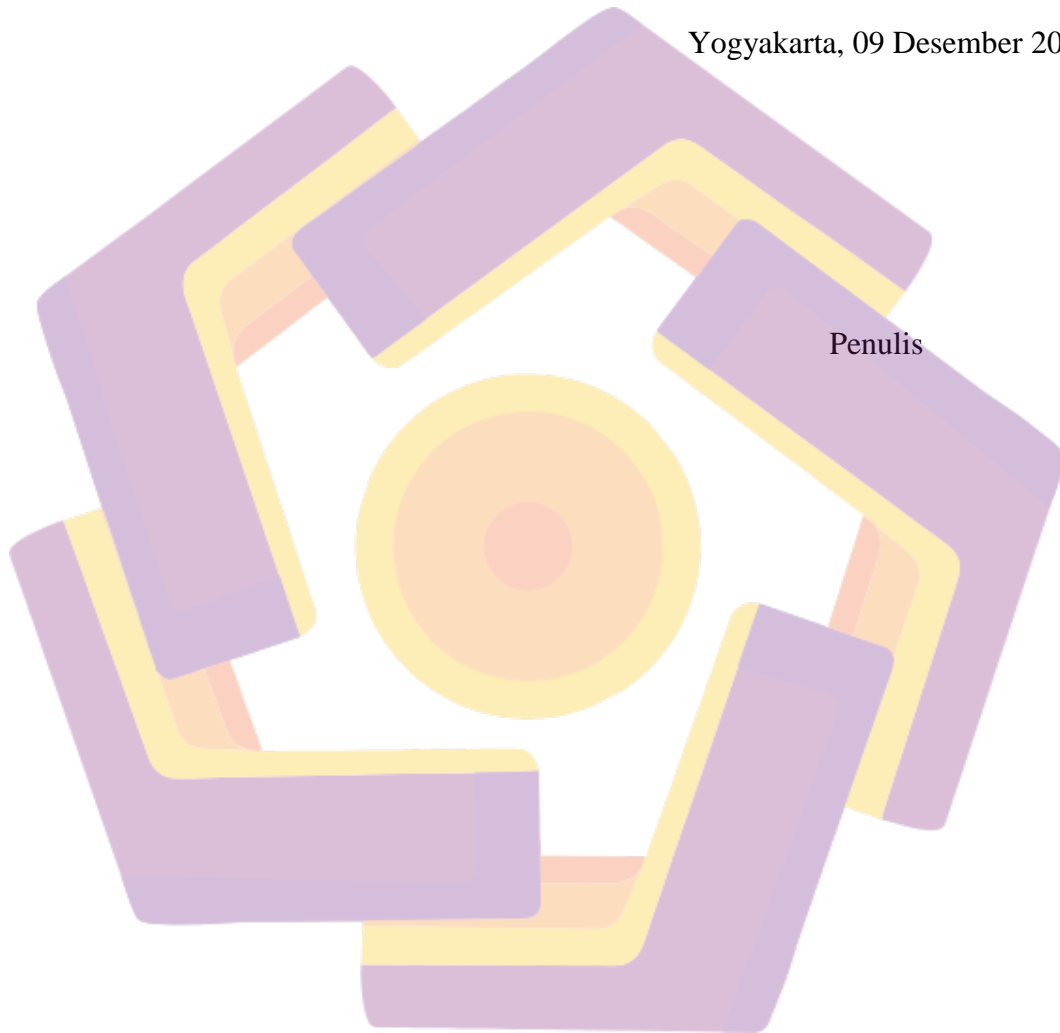
Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Game RPG Zeus King of the Gods Menggunakan RPG Maker VX Ace. Laporan ini disusun guna menyelesaikan program studi Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, abntuan, sarana, dan motivasi dari beberapa pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang berkenan membantu pengarahan, bimbingan dan memberikan solusi yang tepat disetiap permasalahan dalam penyusunan skripsi hingga akhir.
3. Kepada bapak dan ibu dosen jurusan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama proses belajar berlangsung.
4. Orang tua dan seluruh keluarga atas segala doa, dukungan, perhatian dan kasih sayang.

5. Akhirnya penulis berharap semoga keikhlasannya dan amal ibadahnya diberikan imbalan dari Allah SWT, serta sekripsi dapat bermanfaat bagi orang lain yang peduli dengan pendidikan, Amin.

Yogyakarta, 09 Desember 2015



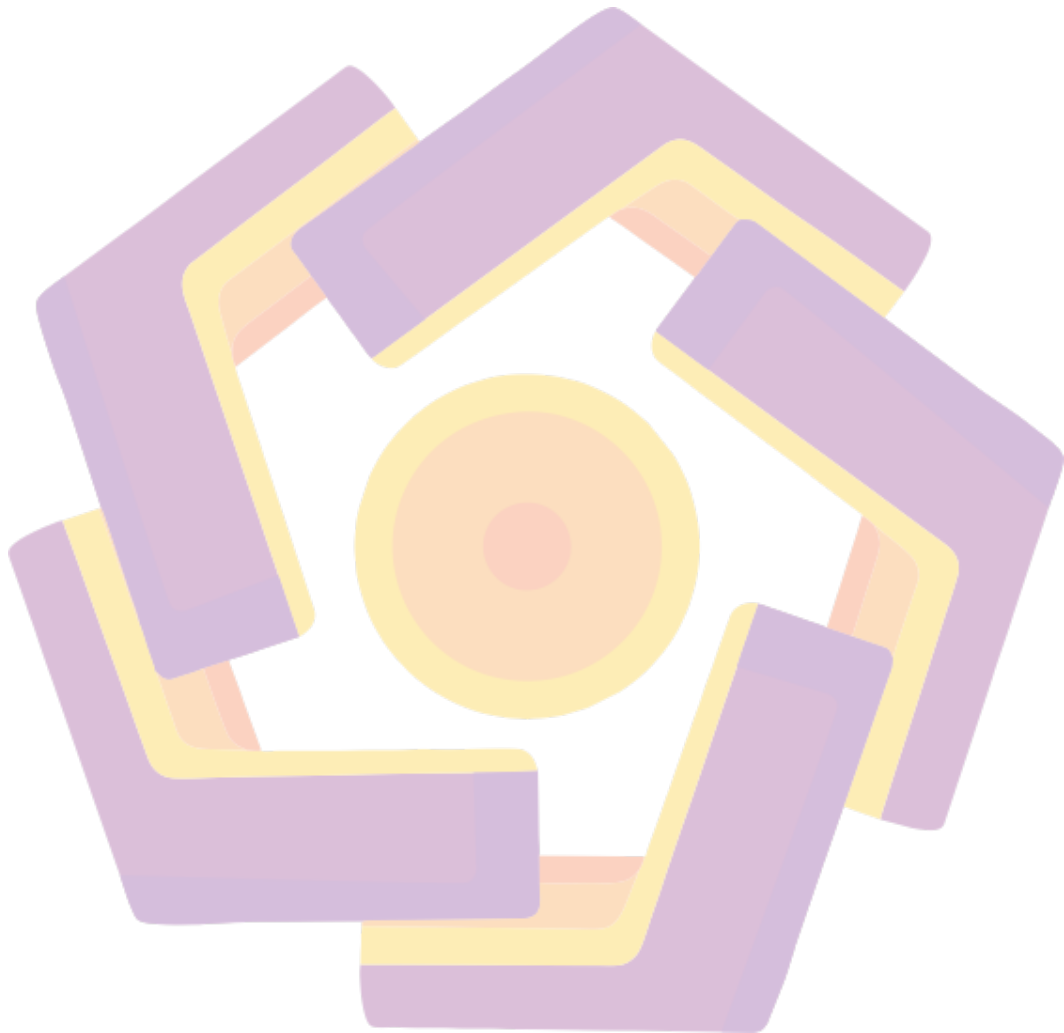
DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pengertian Game	8
2.3 Sejarah Perkembangan Game	9
2.4 Game Berdasarkan Jenis	10
2.5 Elemen Pokok Game.....	13
2.6 Pengertian RPG.....	18

2.6.1	Elemen RPG.....	18
2.6.2	Kategori RPG.....	20
2.7	Konsep Pengembangan Game	22
2.8	Tahap Pembuatan Game	27
2.9	Pengenalan RPG Maker VX Ace.....	29
2.9.1	Standart Toolbar.....	29
2.9.2	Map Toolbar.....	35
2.9.3	Map Editor.....	35
BAB III PERANCANGAN		36
3.1	Gambaran Umum.....	36
3.2	Latar Belakang Cerita	36
3.3	Game Design Document	37
3.3.1	Konsep Dokumen.....	38
3.3.1.1	Penjelasan Game	38
3.3.1.2	Alasan Membuat Game.....	38
3.3.1.3	Latar Belakang Game.....	38
3.3.1.4	Kontrol Permainan	39
3.3.1.5	Karakter Utama	39
3.3.1.6	Fokus Utama Game.....	40
3.3.1.7	Keistimewaan Game	40
3.3.2	Desain Karakter Dokumen.....	40
3.3.2.1	Desain Karakter dan Sprite	40
3.3.3	Keseluruhan Desain Dokumen	48
3.3.3.1	Desain Grafis.....	48
3.3.3.2	Desain Audio.....	51
3.3.3.3	Kontrol Karakter	52
3.3.3.4	Perancangan Interface/Antar Muka	52
3.3.3.5	Hardware	53
3.3.3.5.1	Aspek Hardware.....	53
3.3.3.5.2	Aspek Software	53
3.3.4	Flowboard.....	53

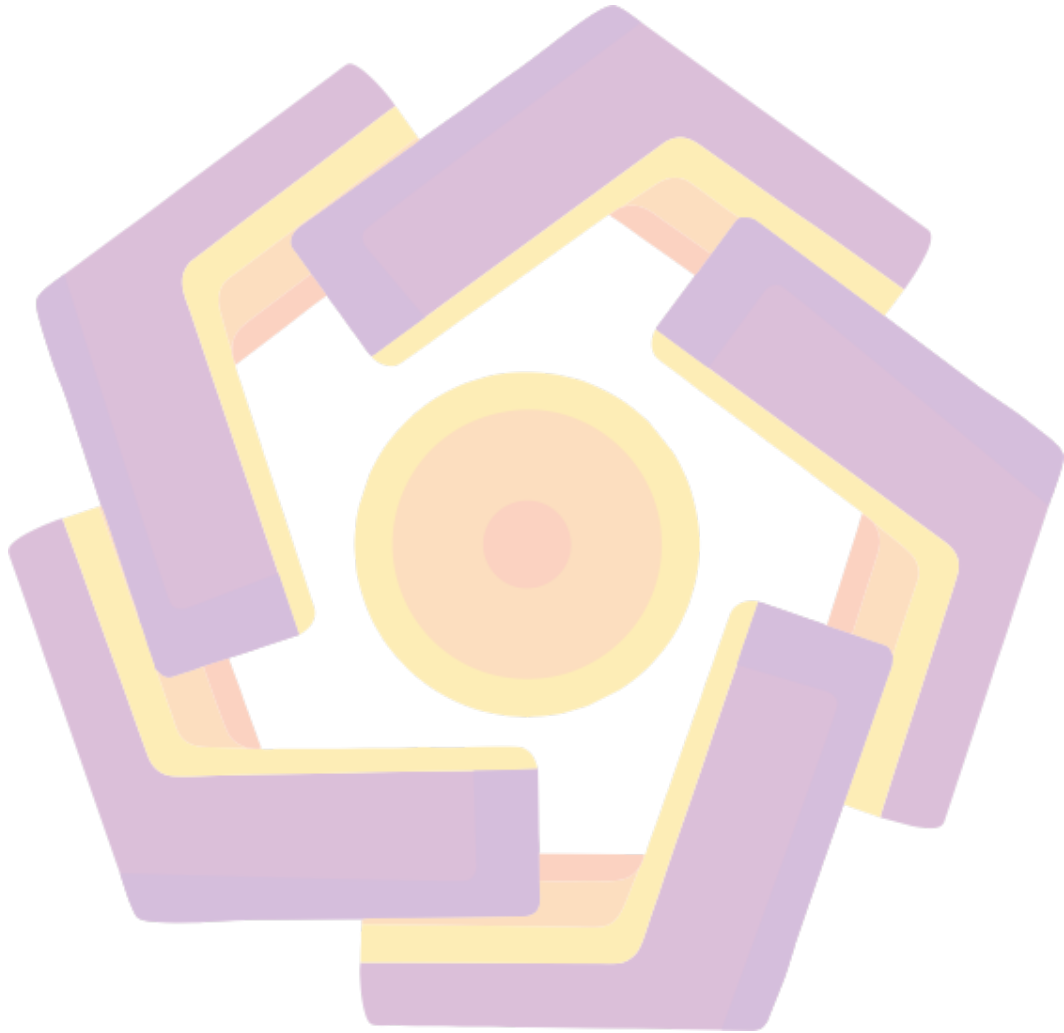
3.3.4.1 Flowchart	53
3.3.4.2 Storyboard	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Implementasi	57
4.1.1 Pembuatan naskah.....	57
4.1.2 Pembuatan Kelengkapan Game	57
4.1.3 Pembuatan Karakter	62
4.1.4 Pembuatan Map.....	64
4.1.5 Pembuatan Event.....	68
4.1.6 Pengaktifan Game	73
4.2 Pembahasan	72
4.2.1 Tampilan Game.....	72
4.2.1.1 Tampilan Menu Utama	72
4.2.1.2 Tampilan Penyimpanan Data	74
4.2.1.3 Tampilan Intro Game	75
4.2.1.4 Tampilan Map Utama	76
4.2.1.5 Tampilan Gunung Olympus.....	78
4.2.1.6 Tampilan Gunung Otrhys.....	80
4.2.1.7 Tampilan Tartaros	81
4.2.2 Testing Game	82
4.2.2.1 Balance Testing.....	82
4.2.2.2 Compatibility Testing	82
4.2.2.3 Compliance Testing	84
4.2.2.4 Localization Testing.....	84
4.2.2.5 Playtesting.....	84
4.2.2.6 Pengujian Usability	84
4.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Game	84
4.3 Kendala dan Solusi Implementasi.....	85
4.4 Manual Game	86
BAB V PENUTUP.....	87

5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Audio	51
Tabel 4.1 Pengujian.....	83

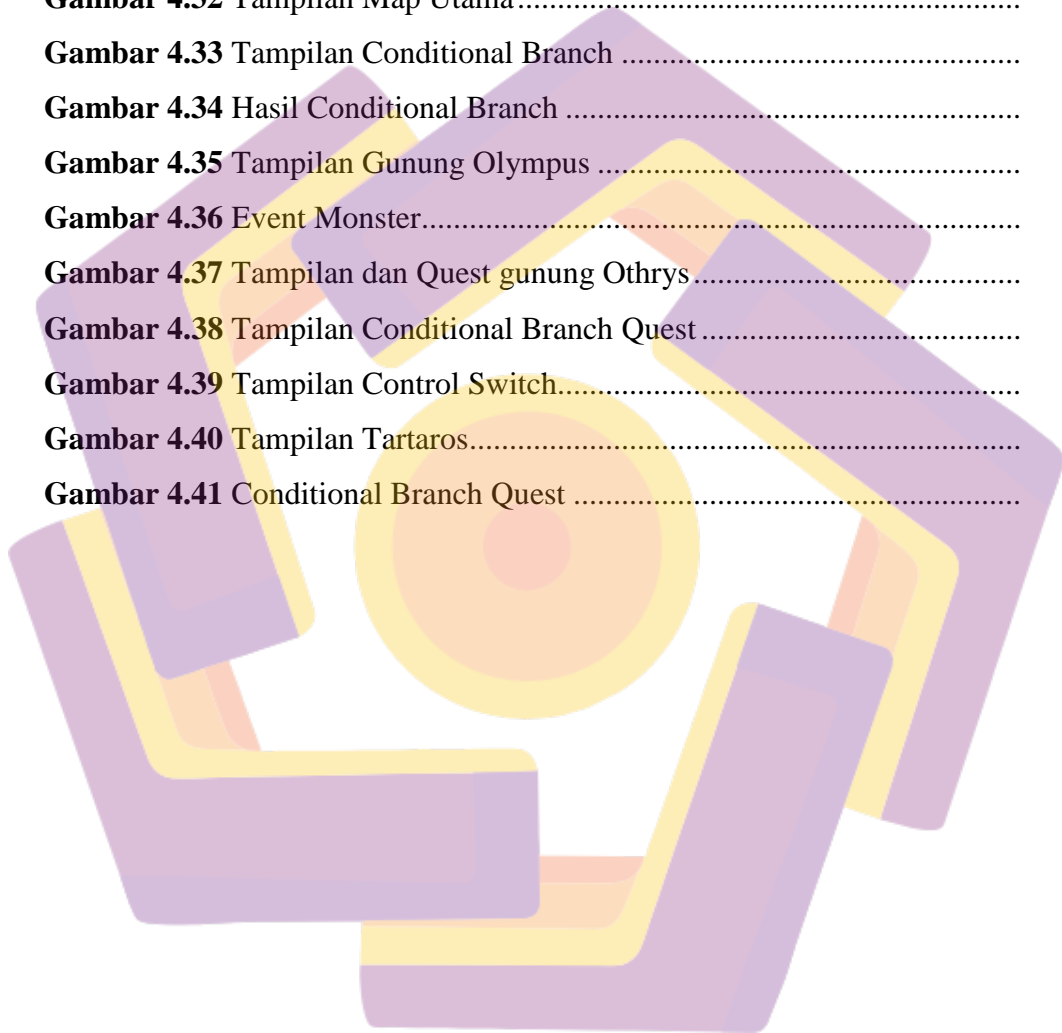


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Umum Konsep Pengembangan Game.....	22
Gambar 2.2 Tampilan Standart Toolbar.....	29
Gambar 2.3 Tampilan New Project.....	31
Gambar 2.4 Tile Map	32
Gambar 2.5 Browser Peta.....	32
Gambar 2.6 Tampilan Windows Database RPG Maker VX Ace	33
Gambar 2.7 Tampilan Resource Manager.....	33
Gambar 2.8 Tampilan Windows Script Editor.....	34
Gambar 2.9 Tampilan Windows Sound Test	34
Gambar 2.10 Map editor	35
Gambar 3.1 Face Zeus.....	41
Gambar 3.2 Sprite Zeus.....	41
Gambar 3.3 Face Atlas	42
Gambar 3.4 Sprite Atlas	42
Gambar 3.5 Face Kiklops.....	43
Gambar 3.6 Sprite Kiklops.....	43
Gambar 3.7 Face Poseidon.....	44
Gambar 3.8 Sprite Poseidon.....	44
Gambar 3.9 Face Monster Kampe.....	45
Gambar 3.10 Sprite Monster Kampe.....	45
Gambar 3.11 Face Gaia.....	46
Gambar 3.12 SpriteGaia	46
Gambar 3.13 Kronos	47
Gambar 3.14 Sprite Kronos.....	47
Gambar 3.15 Map Utama	48
Gambar 3.16 Stage 1.....	48
Gambar 3.17 Stage 1 Boss.....	49

Gambar 3.18 Stage 2	49
Gambar 3.19 Stage 2 Boss.....	50
Gambar 3.20 Stage 3... ..	50
Gambar 3.21 Stage 3 Boss.....	51
Gambar 3.22 Interface... ..	52
Gambar 4.1 Tampilan Window new project... ..	57
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Senjata... ..	58
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Armor... ..	59
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Fitur Armor	59
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Item.....	60
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Skill.....	61
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Classes... ..	62
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Desain Karakter... ..	63
Gambar 4.9 Tampilan Resource Manager.....	63
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Aktor.....	64
Gambar 4.11 Tampilan Starting Equipment... ..	64
Gambar 4.12 Map Urama... ..	65
Gambar 4.13 Gunung Olympus.....	65
Gambar 4.14 Boss Stage 1.....	66
Gambar 4.15 Gunung Othrys	66
Gambar 4.16 Boss Stage 2.....	67
Gambar 4.17 Tartaros.....	67
Gambar 4.18 Boss Stage 3.....	68
Gambar 4.19 Contents Event.....	69
Gambar 4.20 Pembuatan Event Baru... ..	70
Gambar 4.21 Gambar Karakter	70
Gambar 4.22 Nama Event	70
Gambar 4.23 Contents Pembuatan Event.....	71
Gambar 4.24 Window Event Commands Percakapan	71
Gambar 4.25 Pembuatan Event Transfer Player	72
Gambar 4.26 Transfer Designation	72

Gambar 4.27 Compress Game Data	73
Gambar 4.28 Tampilan Menu Utama	74
Gambar 4.29 Tampilan Penyimpanan Data.....	75
Gambar 4.30 Tampilan Intro Game.....	75
Gambar 4.31 Pengaturan Triger	76
Gambar 4.32 Tampilan Map Utama	77
Gambar 4.33 Tampilan Conditional Branch	78
Gambar 4.34 Hasil Conditional Branch	78
Gambar 4.35 Tampilan Gunung Olympus	79
Gambar 4.36 Event Monster.....	79
Gambar 4.37 Tampilan dan Quest gunung Othrys	80
Gambar 4.38 Tampilan Conditional Branch Quest	81
Gambar 4.39 Tampilan Control Switch.....	81
Gambar 4.40 Tampilan Tartaros.....	81
Gambar 4.41 Conditional Branch Quest	82



INTISARI

Pada era globalisasi saat ini, para pengelola industri game berlombalomba untuk menciptakan game yang lebih nyata dan lebih menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan games di komputer sangat cepat. Sehingga games bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu kosong atau sekedar hoby. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan intelektual para penggunanya. Bahkan sebagai sebuah lapangan kerja. Perkembangan game yang semakin pesat membuat game tidak hanya ditujukan untuk anakanak, melainkan untuk semua umur. Jenis game terutama video game sangat beragam, salah satunya adalah game berjenis Role Playing Game atau RPG.

Game berjenis RPG biasa disebut game petualangan, yang dilengkapi dengan alur cerita menarik. Game Zeus : King of The Gods ini menggunakan software RPG Maker VX Ace dan Adobe Photoshop , yang dirancang khusus untuk menciptakan game berjenis RPG dengan tampilan 2 dimensi. Game Zeus : King of The Gods merupakan sebuah game berjenis RPG dengan tema perjuangan dan persaudaraan. Aplikasi game ini dikembangkan terdiri atas beberapa stage. Game ini diterapkan pada desktop dengan sistem operasi berbasis Windows. Game ini dimainkan dengan mengendalikan karakter untuk menelusuri map, dan melakukan pertarungan. Pengembangan fitur yang paling mempengaruhi gameplay adalah karakter pemain dapat mempelajari jurus dan implementasi jurus combo.

Kata-kunci: Game, RPG, RPG Maker VX Ace

ABSTRACT

In the current era of globalization, the manager of the gaming industry to create games more real and more exciting for the players. This makes the development of games on very fast computer. So the games not just a game to fill the empty time or just a hobby. But rather a way to boost creativity and intellectual users. Even as a job. Increasingly rapid development of the game makes the game not only intended for children, but for all ages. Types of games, especially video games are so diverse, one of which is a type games Role Playing Game, or RPG.

RPG type games ordinary called adventure game, which is equipped with an interesting storyline. Game Zeus: King of The Gods using RPG Maker VX Ace software and Adobe Photoshop, designed specifically for creating RPG type games with a two-dimensional display. Game Zeus: King of the Gods is an RPG type games with themes of struggle and brotherhood. Application of this game developed consists of several stages. This game is applied to desktop-based operating systems Windows. This game is played by controlling the character to browse folders, and perform fight. The development features that most affect the gameplay is the player character can learn tricks and implementation combo moves.

Keyword: *Game, RPG, RPG Maker VX Ace*