

**PEMBUATAN GAME ADVENTURE “CLASS HERO” MENGGUNAKAN
SOFTWARE RPG MAKER XP PADA ANDROID BERSIFAT MOBILE**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo











Disusun oleh :

**RIA DWI EKA WATI
11531045**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
(2015)**

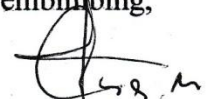
**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

- 1. Nama : Ria Dwi EkaWati
- 2. NIM : 11531045
- 3. Program Studi : Informatika
- 4. Fakultas : Teknik
- 5. Judul Skripsi : Pembuatan Game Adventure "Class Hero"
Menggunakan SoftWare RPG Maker Xp Pada
Android Bersifat mobile
- 6. Dosen Pembimbing : Munirah muslim,MT
- 7. Konsultasi

No.	Tanggal	Uraian	Tanda tangan
1.	20 Maret 15	Ace judul	
2.	28 Maret 15	Bab 1 & 2, Revisi di pustaka & konten	
3.	25 Mei 15	Bab 2 & Daftar Pustaka Ace	
4.	9 Agust '15	Bab 3 Ace kurang penjelas gbr	
5.	10 Agust '15	Bab 4, sudah pake ru posisi	
6.	14 Agust '15	Bab 4 Ace	
7.	14 Agust '15	Bab 5 Revisi	
8.	15 Agust '15	Bab 1-5 Ace Ace ujian sily	

- 8. Tgl. Pengajuan
- 9. Tgl. Pengesahan

Ponorogo, 2014
Pembimbing,


Munirah Muslim, MT
NIK.1979110720091213

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Ria Dwi Eka Wati
NIM : 11531045
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : **PEMBUATAN GAME ADVENTURE “CLASS HERO” MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER XP PADA ANDROID BERSIFAT MOBILE**

Telah di setujui dan dinyatakan memenuhi syarat

Untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada

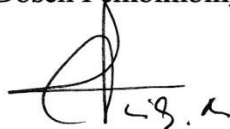
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 31 Agustus 2015

Menyetujui

Dosen Pembimbing,



(Munirah Muslim, S.Kom.MT)

NIK. 19791107200912313

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik




(Ir. Alivadi, MM)

NIK. 1964010319900912

Ketua Program Studi

Teknik Informatika



(Munirah Muslim, S.Kom.MT)

NIK. 19791107200912313

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Ria Dwi Eka Wati
NIM : 11531045
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : **PEMBUATAN GAME ADVENTURE “CLASS HERO” MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER XP PADA ANDROID BERSIFAT MOBILE**

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan

Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Senin
Tanggal : 24 Agustus 2015
Nilai :

Dosen Penguji

Dosen Penguji I,

(Aslan Alwi, S.Si, M.CS)

NIK. 1972032420110113

Dosen Penguji II,

(Fauzan Masykur, ST, M.Kom)

NIK. 1981031620111213

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



(Ir. Aliyadi, MM)

NIK. 1964010319900912

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

(Munirah Muslim, S.Kom, MT)

NIK. 1979110720091213

MOTTO

*“Sebuah Keberhasilan Dan Kesungguhan Adalah Awal
Dari Kesuksesan”*

**Nek Wani Ojo Wedi-Wedi, Nek Wedi Ojo Wani-
Wani.....!!!!**



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karyaku Ini Buat.....

- ❖ Kedua Orang Tuaku yang selalu memberiku do'a, semangat dan kasih sayang yang tiada hentinya.
- ❖ Kepada kakak-kakakku dan Adikku yang telah memberi semangat serta motivasi untuk terus maju.
- ❖ Vicky Chandra selaku Dosen junior dan tutor yang terbaik.
- ❖ Sahabatku yang selalu memberi semangat, kalian terbaik.
- ❖ Dosen-dosenku tarcinta di teknik informatika.
- ❖ keluarga besar UKM Teater Yakuza'54 yang telah memberikan semangat untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Keluarga besar TIF 2011 dan Alumni keluarga kesebelasan NIIT (Muafa, wawan, vektor, adhin, yhony, agus, edi, ayu, ika, ardi satria dan Almarhum Andriyan).
- ❖ Para Gamer di Dunia yang memberi semangat dan inspirasi hidupku.

ABSTRAK

PEMBUATAN GAME ADVENTURE “CLASS HERO” MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER XP PADA ANDROID BERSIFAT MOBILE

RIA DWI EKAWATI

11531045

Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Game menjadi salah satu media belajar yang sangat diminati oleh kalangan pelajar dan masyarakat, *game* dapat menjadi suatu proses “*fine tuning*” (atau penyamaan frekuensi) dari logika berpikir anak-anak kita dengan logika berpikir aplikasi komputer yang canggih tadi. Pada saat bersamaan, *game* juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu. Salah satu teori sederhana adalah anak-anak dan masyarakat lebih suka bermain dari pada belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Metode pengumpulan data (2) metode Pengembangan Sistem (3) Perancangan Sebuah *Game*(4) Uji Coba Kelayakan *Game*(5) Demo Kelayakan *Game*. Tahap analisis kebutuhan mencakup kebutuhan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta analisis kebutuhan *hardware* dan *software*. *Game* RPG(*RolePlayingGame*) “*Class Hero*” di buat dan dirancang menggunakan *software* RPG *Maker* XP sebagai aplikasi pembuat *game* dan menggunakan *software* Adobe Photoshop sebagai aplikasi desain tampilan *game*. Dengan adanya *game* “*Class Hero*” dapat menambah wawasan bagi *user* dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam *game*, sehingga menimbulkan menyenangkan. Berdasarkan hasil analisis dan uji coba, *game* “*Class Hero*” yang penulis buat mudah dimengerti dan dapat menjadikan imajinasi yang baik bagi pelajar maupun masyarakat yang mengerti teknologi komputerisasi pada umumnya.

Kata kunci :*Game, Role Playing Game, Class Hero, RPG Maker XP*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga dengan segala kemampuan serta kesungguhan hati, Peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi untuk memenuhi tugas dan melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) Program Studi Informatika Fakultas Teknik dengan judul **“PEMBUATAN GAME ADVENTURE “CLASS HERO” MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER XP PADA ANDROID BERSIFAT MOBILE”** dengan tiada halangan suatu apapun.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak mengalami kesulitan yang dihadapi, tetapi berkat bantuan, bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak, maka skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak atas segala bantuan yang diberikan. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. H. Sulton, M.Siselaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Ir. Aliyadi, MM. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Munirah Muslim, S.Kom.MT selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Munirah Muslim, S.Kom.MT selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi semangat, bimbingan, petunjuk guna terselesaikannya skripsi ini.

5. Dosen serta karyawan Fakultas Teknik serta seluruh karyawan perpustakaan yang telah membantu.
6. Ayah, Ibu, kakak, dan Adikku serta keluarga tercinta yang selalu setia memberikan dukungan kepadaku baik materil maupun spiritual.
7. Teman-teman S1 Informati angkatan 2011 yang telah banyak memberkan motivasi dan keceriaan tersendiri dalam keseharian yang penuh dengan kebersamaan seperti sebuah keluarga.

Peneliti yakin bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak ketidak sempurnaan karena keterbatasan dan pengetahuan peneliti, untuk itu saran dan kritik yang membangun senantiasa peneliti harapkan demi perbaikan skripsi ini.

Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin

Ponorogo, Agustus 2015
Peneliti

Ria Dwi EkaWati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	3
E. Metode Pengumpulan Data Dan Penelitian.....	4
F. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Game.....	7
1. Pengertian Game	7
2. Sejarah Perkembangan Game	8
3. Jenis Game	10
B. Role Playing Game(RPG).....	12

C. RPG Maker XP	13
D. Android.....	15
E. Bahasa Ruby(RGSS-RTP).....	16
F. Perangkat Lunak.....	17
1. Perangkat Lunak pembuatan Game.....	17
2. Perangkat Lunak Pembuatan Visual Graphic	23
3. Perangkat Lunak Penunjang Implementasi Game	31
BAB III METODE PERANCANGAN SISTEM	
A. Konsep Perancangan Sistem.....	32
1. Pengertian Perancangan Sistem	32
2. Analisis SWOT	32
B. Analisis Dan Perancangan	34
1. Analisis	34
2. Perancangan Game	35
3. Flowchart Game RPG “Class Hero”	47
BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI SISTEM	
A. Implementasi Kebutuhan.....	48
1. Perangkat Keras(<i>Hardware</i>)	48
2. Perangkat Lunak(<i>Software</i>)	48
B. Pembuatan Game	49
1. Basis Data Utama	49
2. Pembuatan Map Atau Peta.....	64
3. Pembuatan Event	72

4. Hasil Rancangan Game.....	76
C. Implementasi Game.....	79
D. Pembahasan	83

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar2.1 Area Kerja RPG Maker XP	18
Gambar2.2 <i>Contruction Tool</i>	18
Gambar2.3 <i>Tilesets</i>	22
Gambar2.4 <i>Map</i>	22
Gambar 2.5 <i>Player Position</i>	23
Gambar 2.6 Area Kerja Adobe Photoshop.....	25
Gambar 2.7 <i>WindowPallette</i>	27
Gambar 2.8 Neko RPGXP <i>Player</i>	31
Gambar 3.1 Perancangan <i>Map Desa</i>	38
Gambar 3.2 Perancangan <i>Map Hutan</i>	38
Gambar 3.3 Perancangan <i>Map Kota</i>	39
Gambar 3.4 Perancangan <i>Map Toko</i>	39
Gambar 3.5 Perancangan <i>Map Kota Mati</i>	40
Gambar 3.6 Perancangan <i>Map Castil 1</i>	41
Gambar 3.7 Perancangan <i>Map Castil Raja 1</i>	41
Gambar 3.8 Perancangan <i>Map Negeri Moster</i>	42
Gambar 3.9 Perancangan <i>Map Castil Raja II</i>	42
Gambar 3.10 Perancangan <i>Map Kota Penyihir</i>	43
Gambar 3.11 Perancangan <i>Map Kota 2</i>	43
Gambar 3.12 Perancangan <i>Map Kota Hitam</i>	44
Gambar 3.13 Perancangan <i>Map Castil Raja III</i>	44

Gambar 3.14 Perancangan Map Desa Suram	44
Gambar 3.15 Perancangan Map Castil Raja IV	45
Gambar 3.16 Flowchart Game Rpg “Class Hero”	47
Gambar 4.1 <i>Tab Actor</i>	49
Gambar 4.2 <i>Tab Classes</i>	50
Gambar 4.3 <i>Tab Skills</i>	52
Gambar 4.4 <i>Tab Items</i>	53
Gambar 4.5 <i>Tab Weapons</i>	54
Gambar 4.6 <i>Tab Armors</i>	55
Gambar 4.7 <i>Tab Enemies</i>	56
Gambar 4.8 <i>Tab Troops</i>	57
Gambar 4.9 <i>Tab States</i>	58
Gambar 4.10 <i>Tab Animations</i>	60
Gambar 4.11 <i>Tab Tilesets</i>	61
Gambar 4.12 <i>Tab Common Events</i>	62
Gambar 4.13 <i>Tab System</i>	63
Gambar 4.14 Map Desa.....	64
Gambar 4.15 Map Hutan.....	65
Gambar 4.16 Map Kota.....	65
Gambar 4.17 <i>map Toko</i>	66
Gambar 4.18 Map Kota Mati.....	66
Gambar 4.19 Map Castil 1.....	67
Gambar 4.20 Map Castil Raja 1	67
Gambar 4.21 Map Negeri Moster	68

Gambar 4.22 Map Castil Raja II	68
Gambar 4.23 Map Kota Penyihir	69
Gambar 4.24 Map Toko 2	69
Gambar 4.25 Map Kota Hitam	70
Gambar 4.26 Map Castil Raja III.....	70
Gambar 4.27 Map Desa Suram.....	71
Gambar 4.28 Map Castil Raja IV.....	71
Gambar 4.29 Jendela <i>Event</i>	72
Gambar 4.30 <i>Pemilihan Karakter Event</i>	74
Gambar 4.31 <i>Pemilihan Jenis Event 1</i>	75
Gambar 4.32 <i>Pemilihan Jenis Event 2</i>	75
Gambar 4.33 Hasil	76
Gambar 4.34 <i>Tampilan Awal Game</i>	76
Gambar 4.35 <i>Introduction</i>	77
Gambar 4.36 <i>Tampilan Game Over</i>	78
Gambar 4.37 <i>Tampilan Pertarungan</i>	78
Gambar 4.38 <i>Tampilan Implementasi Game</i>	79
Gambar 4.39 <i>Control Game pada Komputer</i>	79
Gambar 4.40 <i>Menu Player</i>	80
Gambar 4.41 <i>Tampilan Neko RPGXP Player</i>	82
Gambar 4.42 <i>Control Game Pada Smartphone Android</i>	82