

**PEMBUATAN GAME “TEMPO DOELOE “
MENGUNAKAN SOFTWARE ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER VX
ACE**

SKRIPSI

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



AGUNG PRASETYO

12531376

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Agung Prasetyo
NIM : 12531376
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : **PEMBUATAN GAME “TEMPO DOELOE “MENGUNAKAN
SOFTWARE ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER VX ACE**

Telah di setujui dan dinyatakan memenuhi sarat

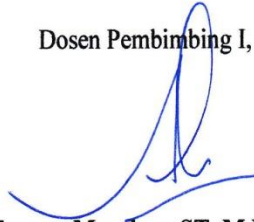
Untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada program studi

Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 13 Februari 2017

Menyetujui

Dosen Pembimbing I,



(Fauzan Masykur, ST, M.Kom)

NIK. 1981031620111213

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



(Ir. Aliyadi, MM., M.Kom)

NIK. 1964010319900912

Ketua Program Studi

Teknik Informatika



(Dyah Mustikasari, ST.,M. Eng)

NIK. 1987100720160913

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Agung Prasetyo
NIM : 12531376
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : **PEMBUATAN GAME “ TEMPO DOELOE “MENGGUNAKAN SOFTWARE ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER VX ACE**

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan

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

Hari : SELASA
Tanggal : 21 FEBRUARI 2017
Nilai :

Dosen Penguji I,


(Dra. Ida Widyaningrum, M.Kom)

NIK. 1966041720110113

Dosen Penguji

Dosen Penguji II,


(Ir. Aliyadi, MM., M.Kom)

NIK. 1964010319900912

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik


(Ir. Aliyadi, MM., M.Kom)

NIK. 1964010319900912

Ketua Program Studi


Teknik Informatika


(Dyah Mustikasari, ST., M. Eng)

NIK. 1987100720160913

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

- 1. Nama : Agung Prasetyo
- 2. NIM : 12531376
- 3. Program Studi : Informatika
- 4. Fakultas : Teknik
- 5. Judul Skripsi : Pembuatan Game "Tempo Doeloe"
Menggunakan Software Role Playing Game (RPG) Maker
Vx Ace
- 6. Dosen Pembimbing : Fauzan Masykur, ST, M.Kom
- 7. Konsultasi :

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	28-1-2016	Penulisan rancangan Penelitian	
2.	3-2-2016	Latar belakang Penulisan diperbaiki	
3.	10-2-2016	Pencambahan latar belakang Penulisan	
4.	16-8-2016	Pembuatan DFD dan slide PPT	
5.	28-10-2016	Seminar Proposal	
6.	19-12-2016	ACC Aplikasi	
7.	26-12-2016	Lanjutkan laporan	
8.	20-1-2017	ACC Bab 1,2,3 lanjut Bab 4,5	
9.	29-1-2017	Perbaiki Aplikasi	
10.	30-1-2017	ACC Bab 4 dan 5	
11.	7-2-2017	ACC laporan slide PPT	
12.	13-2-2017	ACC sidang skripsi	

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

Ponorogo, 2017

Dosen Pembimbing


Fauzan Masykur, ST, M.Kom

NIK. 19810316 201112 13

PEMBUATAN GAME “TEMPO DOELOE “ MENGUNAKAN SOFTWARE ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER VX ACE

Oleh
AGUNG PRASETYO
12531376

Fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Agung.ykz54@gmail.com

Abstrak

Game menjadi salah satu media belajar yang sangat diminati oleh kalangan pelajar, *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 lebih suka bermain daripada belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Metode *Observasi* (2) Studi Pustaka (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 (*Role Playing Game*) “*Tempo Doeloe*” di buat dan dirancang menggunakan *software* RPG Maker VX Ace sebagai aplikasi pembuat *game* dan menggunakan *software* Adobe Photoshop sebagai aplikasi desain tampilan *game*. Dengan adanya *game* “*Tempo Doeloe*” dapat menambah wawasan bagi *user* dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam *game*, sehingga menimbulkan kesan belajar sambil bermain itu menyenangkan. Berdasarkan hasil analisis dan uji coba, *game* “*Tempo Doeloe*” yang penulis buat mudah dimengerti dan dapat menjadi sarana pembelajaran yang baik bagi pelajar maupun masyarakat yang mengerti teknologi komputerisasi pada umumnya.

Kata kunci : *Game, Role Playing Game (RPG) Maker VX Ace, Tempo Doeloe*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

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“ TEMPO DOELOE “MENGUNAKAN SOFTWARE ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER VX ACE”** 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 terima kasih kepada semua pihak atas segala bantuan yang diberikan. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. H. Sulton, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Ir. Aliyadi, MM. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Dyah Mustikasari, ST.,M. Eng selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Fauzan Masykur, ST,M.Kom selaku Dosen Pembimbing I 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 dan Adikku serta keluarga tercinta yang selalu setia memberikan dukungan kepadaku baik materiil maupun spiritual.
7. Teman-teman S1 Informatika angkatan 2012 yang telah banyak memberikan 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. Amiiin

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. PerumusanMasalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelusuran Refrensi.....	4
B. Game	4
1. Pengertian Game	4
2. Sejarah Perkembangan Game.....	5
3. Jenis Game	7
C. Role Playing Game(RPG)	9
D. RPG Maker VX ACE.....	10
E. Android.....	11
F. Bahasa Ruby(RGSS-RTP)	12
G. Perangkat Lunak.....	13
1. Perangkat Lunak pembuatan Game	13
2. Perangkat Lunak Pembuatan Visual Graphic	19

3. Perangkat Lunak Penunjang Implementasi Game 25

BAB III PERANCANGAN SISTEM GAME

A. Konsep Perancangan Sistem 26

 1. Pengertian Perancangan Sistem 26

 2. Analisis SWOT 26

B. Analisis Dan Perancangan 27

 1. Analisis 27

 2. Perancangan Game 29

 3. Flowchart Game RPG “Tempo Doeloe” 33

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

A. Implementasi Kebutuhan 34

 1. Perangkat Keras (*Hardware*) 34

 2. Perangkat Lunak (*Software*) 34

B. Pembuatan Game 35

 1. Basis Data Utama 35

 2. Pembuatan Map Atau Peta 52

 3. Pembuatan Event 55

 4. Hasil Rancangan Game 60

C. Implementasi Game 62

D. Pembahasan 66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 67

B. Saran 68

DAFTAR PUSTAKA 69

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar2.1 Area Kerja RPG Maker VX Ace.....	13
Gambar2.2 <i>ContruactionTool</i>	14
Gambar2.3 <i>Tilesets</i>	17
Gambar2.4 <i>Map</i>	18
Gambar 2.5 <i>PlayerPosition</i>	18
Gambar 2.6 Area Kerja Adobe Photoshop.....	20
Gambar 2.7 <i>WindowPallete</i>	22
Gambar 2.8 Neko RPGXP <i>Player</i>	25
Gambar 3.1 <i>FlowchartGameRPG</i> “Tempo Doleoe”	33
Gambar 4.1 <i>Tab Actors</i>	35
Gambar 4.2 <i>Tab Classes</i>	36
Gambar 4.3 <i>Tab Skills</i>	38
Gambar 4.4 <i>Tab Items</i>	39
Gambar 4.5 <i>TabWeapons</i>	41
Gambar 4.6 <i>TabArmors</i>	42
Gambar 4.7 <i>Tab Enemies</i>	43
Gambar 4.8 <i>Tab Troops</i>	45
Gambar 4.9 <i>Tab States</i>	46
Gambar 4.10 <i>TabAnimations</i>	47
Gambar 4.11 <i>TabTilesets</i>	49
Gambar 4.12 <i>Tab Common Events</i>	50

Gambar 4.13 <i>Tab System</i>	51
Gambar 4.14 Pembuatan <i>Map</i> Atau Peta	52
Gambar 4.15 <i>autotiles</i>	53
Gambar 4.16 <i>tiles</i>	54
Gambar 4.17 <i>mapdisplay</i>	54
Gambar 4.18Jendela <i>Event</i>	55
Gambar 4.19PemilihanKarakter <i>Event</i>	58
Gambar 4.20PemilihanJenis <i>Event</i> 1.....	58
Gambar 4.21PemilihanJenis <i>Event</i> 2.....	59
Gambar 4.22Hasil	59
Gambar 4.23TampilanAwal <i>Game</i>	60
Gambar 4.24Tampiln <i>Game Over</i>	61
Gambar 4.25TampilanPertarungan	61
Gambar 4.26 Tampilan Implementasi <i>Game</i> 1	62
Gambar 4.27 <i>ControlGame</i> Pada Komputer.....	62
Gambar 4.28 <i>MenuPlayer</i>	63
Gambar 4.29 Tampilan Neko RPGXP <i>Player</i>	65
Gambar 4.30 <i>ControlGame</i> pada <i>smartphone</i> android	66