

**PEMBUATAN *GAME ROLE PLAYING GAME (RPG)*
“DETASEMEN KOMPAS – *MAGIC CARD*”
MENGUNAKAN *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



WAHYUNI

12531419

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

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : WAHYUNI
NIM : 12531419
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas : TEKNIK
Judul Skripsi : PEMBUATAN *GAME RPG*
“ DETASEMEN KOMPAS – *MAGIC CARD*”
MENGUNAKAN *RPG MAKER VX ACE*

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat
untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, Maret 2017

Menyetujui

Dosen Pembimbing,



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

NIK. 19640103 199009 12

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



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

NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi Teknik
Informatika,



(Dyah Mustikasari, S.T., M.Eng)

NIK. 19871007 201609 13

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Nama : WAHYUNI
NIM : 12531419
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas : TEKNIK
Judul Skripsi : PEMBUATAN *GAME RPG*
“ DETASEMEN KOMPAS – *MAGIC CARD*”
MENGUNAKAN *RPG MAKER VX ACE*


Telah diuji dan dipertahankan dihadapan

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

Hari : Sabtu
Tanggal : 11 Maret 2017
Nilai :


Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



(Fauzan Masykur, M. Kom)
NIK. 19810316 201112 13


Dosen Penguji II,



(Dra. Ida Widaningrum, M. Kom)
NIK. 19660417 201101 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Aliyadi, M.M., M.Kom)
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi Teknik

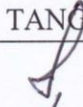



Informatika,



(Dyah Mustikasari, S.T., M.Eng)
NIK. 19871007 201609 13

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : WAHYUNI
NIM : 12531419
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas : TEKNIK
Judul Skripsi : PEMBUATAN *GAME RPG*
" DETASEMEN KOMPAS - MAGIC CARD"
MENGUNAKAN *RPG MAKER VX ACE*
Dosen Pembimbing : Ir. Aliyadi, MM
Konsultasi :

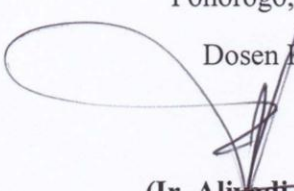
NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	6 Maret 2017	- penulisan kapital awal - level game - penulisan halaman pada Referensi	
2.	9 Maret 2017	- perbaiki penulisan daftar pustaka. - perdalam kajian game - pegulas skripsi gambar - Ace Ujian Skripsi	  

Tgl. Pengajuan :

Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, Maret 2017

Dosen Pembimbing,


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

NIK. 19640103 199009 12

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

SEMAKIN SERING KITA "BOSAN"
SEMAKIN BANYAK PULA KITA MENDAPATKAN "PELUANG"
DAN TERKADANG KITA JUGA HARUS MEMILIH ANTARA BERMAIN,
MENJADI PEMAIN, ATAU TERJEBAK DALAM PERMAINAN.

PERSEMBAHAN

KARYA INI PENULIS PERSEMBAHKAN UNTUK:

- KELUARGA, YANG SEPENUHNYA MEMBERIKAN KEPERCAYAANNYA
ATAS MASA LALU DAN MASA DEPAN.
- SAHABAT, YANG TELAH MEMBERIKAN SEMANGAT UNTUK TERUS
MENEGAKKAN WAJAH.
- DAN KEPADA MEREKA, ORANG-ORANG YANG HAMPIR MENYERAH
DAN BAHKAN TIDAK MEMILIKI KEBERANIAN UNTUK MENGATAKAN
"AKU PERCAYA" PADA DIRINYA.

PEMBUATAN *GAME ROLE PLAYING GAME (RPG)*
“DETASEMEN KOMPAS – *MAGIC CARD*”
MENGGUNAKAN *RPG MAKER VX ACE*

WAHYUNI
12531419

ABSTRAK

Kelebihan manusia yang luar biasa mampu menciptakan apa yang mereka lihat baik itu di dunia maya (imajinasi) maupun di dunia nyata menjadi berbagai macam hal positif. Salah satu contohnya mampu menciptakan suatu permainan dengan keunikan cerita ataupun tokohnya. Seperti halnya saat ini *Game RPG* merupakan permainan yang populer dan banyak digemari oleh semua kalangan. Terbukti dengan banyaknya permainan yang terinspirasi dari sebuah film animasi baik itu 2D ataupun 3D. Karena selain menyajikan grafis, animasi, maupun musik latar yang bagus, *Game RPG* ini lebih menekankan pada cerita yang disampaikan. Dengan menggunakan *RPG Maker VX Ace* sebagai *RPG engine*, kita mampu menciptakan permainan sendiri dengan mudah sesuai keinginan.

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang memberikan segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini tepat pada waktunya.

Shalawat dan Salam tetap terlimpahkan kepada Nabi Agung Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya kelak di Yaumul Akhir. Amin.

Tidak lupa pula Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu tersusunnya Laporan Akhir Skripsi ini, diantaranya:

1. Bapak Drs. H. Sulton, M.Si Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Bapak Ir. Aliyadi, M.M., M. Kom Selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo sekaligus Pembimbing dalam penyusunan Laporan Akhir Skripsi.
3. Ibu Dyah Mustikasari, S.T., M.Eng Selaku Ketua Program Studi Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Seluruh Dosen, Staff, dan Karyawan/i Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
5. Serta teman-teman Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah angkatan 2012.

Penulis berharap dengan tersusunnya Laporan Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dipahami dengan mudah guna penulisan, pengimplementasian dan pengembangan lain yang lebih besar.

Ponorogo, Maret 2017

Penulis

WAHYUNI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI.....	iii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Perancangan	2
E. Manfaat Perancangan	2
F. Hipotesa	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
A. Pengertian Game dan Komponennya	3
1. Konsep Pengembangan Game.....	3
2. Pengertian RPG.....	5
a. Elemen-elemen Khas RPG.....	5
b. Kategori-kategori RPG.....	6
c. Rapid Application Development (RAD).....	7
B. RPG Maker VX Ace	8
C. Adobe Photoshop CS6	13

BAB III	METODE PERANCANGAN.....	16
A.	Metode dan Desain Perancangan	16
B.	Rancangan Pengambilan Data.....	17
C.	Peralatan Yang Dibutuhkan	19
D.	Proses Pengambilan Data.....	19
E.	Rancangan Desain.....	20
BAB IV	ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN.....	22
A.	Desain Pokecard, Sprite dan Karakter Face	22
B.	Perancangan Game.....	25
1.	Pembuatan Project Baru	25
2.	Pembuatan Map (Peta).....	25
3.	Pembuatan Battleback (Background Pertempuran).....	27
4.	Pembuatan Aktor	28
5.	Pembuatan Kelas	28
6.	Pembuatan Skill.....	29
7.	Pembuatan Enemies (Musuh).....	29
8.	Pembuatan Troops	30
9.	Pembuatan Quest	30
10.	Hasil Perancangan	31
BAB V	PENUTUP.....	35
A.	KESIMPULAN	35
B.	SARAN	35
DAFTAR PUSTAKA	36

DAFTAR TABEL

3.1	Judul Backsound	18
4.1	Desain Pokecard (Kartu Pokemon)	22
4.2	Desain Face dan Sprite	23
4.3	Desain Logo dan Interface.....	24

DAFTAR GAMBAR

2.1	Tampilan Interface RPG Maker VX Ace	9
2.2	Tampilan Jendela RPG Maker VX Ace	9
2.3	Tampilan Jendela Common Event.....	11
2.4	Tampilan Interface Adobe Photoshop CS6	13
2.5	Tampilan Jendela Kerja Photoshop	14
2.6	Tampilan Menu Bar	14
2.7	Tampilan Option.....	14
2.8	Tampilan Pallette Well	14
2.9	Tampilan Toolbox	15
2.10	Tampilan Pallette	15
3.1	Flowchart Perencanaan Game	17
3.2	Perencanaan Interface.....	19
4.1	Tampilan Project Baru.....	25
4.2	Peta Wilayah Kanto	25
4.3	Peta Hutan.....	26
4.4	Peta Kota dan Laboratorium.....	26
4.5	Peta Kepulauan Sevii.....	27
4.6	Desain Battleback.....	27
4.7	Tampilan Database Aktor.....	28
4.8	Tampilan Database Kelas	28
4.9	Tampilan Database Skill.....	29
4.10	Tampilan Database Enemies	29
4.11	Tampilan Database Troops.....	30
4.12	Tampilan Quest.....	30
4.13	Tampilan Interface Awal	31
4.14	Tampilan Peta Wilayah Kanto.....	31
4.15	Tampilan Peta Hutan	32

4.16	Percakapan dengan Troops.....	32
4.17	Perintah Penyerangan	33
4.18	Tampilan Saat Penyerangan	33
4.19	Game Over.....	34
4.20	Tampilan Menu Aktor Yang Aktif	34