

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Vicky Chandra
NIM : 10530948
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : **PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING GAME“
BACK TO SCHOOL “MENGUNAKAN
SOFTWARE RPG MAKER XP**

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, September 2014

Menyetujui

Dosen Pembimbing I,

(Fauzan Masykur, ST, M.Kom)

NIK. 1981031620111213

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

(Ir. Aliyadi, MM)

NIK. 1964010319900912

(Andi Triyanto, ST)

NIK. 1971052120110113

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Vicky Chandra

NIM : 10530948

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi: **PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING GAME “ BACK
TOSCHOOL “MENGUNAKAN SOFTWARE
RPG MAKER XP**

Telah diujikan dan dipertahankan dihadapan

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

Hari :

Tanggal :

Nilai :

Dosen Penguji

Dosen Penguji I,

Dosen Penguji II,

(Munirah Muslim, S.Kom, MT)

(Dra. Ida Widyaningrum, M.Kom)

NIK. 1979110720091213

NIK. 1966041720110113

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

(Ir. Aliyadi, MM)

(Andi Triyanto, ST)

NIK. 1964010319900912

NIK. 1971052120110113

ABSTRAK

PEMBUATAN GAME ROLE PLAYING GAME “BACK TO SCHOOL”

MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER XP

Oleh

VICKY CHANDRA

10530948

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*) “*Back To School*” 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* “*Back To School*” 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 ujicoba, *game* “*Back To School*” 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, Back To School, RPG Maker XP*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat 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 ROLE PLAYING GAME“ BACK TO SCHOOL “MENGUNAKAN SOFTWARE RPG MAKER XP”** dengan tidak ada 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. Ir. Andy Triyanto 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. Arin Yuliasuti, S.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi semangat, bimbingan, petunjuk guna terselesaikannya skripsi ini.
6. Dosen serta karyawan Fakultas Teknik serta seluruh karyawan perpustakaan yang telah membantu.
7. Ayah, Ibu dan Adikku serta keluarga tercinta yang selalu setia memberikan dukungan kepadaku baik materiil maupun spiritual.
8. Teman-teman S1 Informati angkatan 2010 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.

Ponorogo, September 2014
Peneliti

Vicky Chandra

MOTTO

“Sebuah Keberhasilan Adalah Awal Dari Kesuksesan”

**Nek WaniOjoWedi-Wedi, Nek WediOjoWani-
Wani.....!!!!**

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karyaku Ini Buat.....

- ❖ Kedua Orang Tuaku yang selalu memberiku do'a, semangat dan kasih sayang yang tiada hentinya.
- ❖ Enggar Pinasti Putriyang selalu memberikan semangat motivasi dan kasih sayang.
- ❖ Dosen-dosenku tarcinta di teknik informatika.
- ❖ keluarga besar UKM Teater Yakuza'54 yang telah memberikan semangat untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Para seniman di Kabupaten Ponorogo dan sekitarnya.
- ❖ Seluruhteman-temankudi Ponorogo yang selalu menjaga kegembiraanku selama aku di Ponorogo.
- ❖ Seluruh teman-temanku di Gresik yang menunggu kepulanganku.
- ❖ Keluarga besar TIF 2010, Koko, Meme, Pipit, Gilang, Nova, Ida, Fajar, Mazid, Udin, Arif, Kholif dan Sofyan.
- ❖ D'jamal yang selalu menemaniku dalam kegalauanku, dari awal.
- ❖ Kakek Noer Hasyim yang telah memberi semangat dari semester 1 hingga akhir.
- ❖ Para Gamer di Dunia yang memberi semangat dan inspirasi hidupku.

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	x
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 KAJIAN PUSTAKA	
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 Graphic23
3. Perangkat Lunak Penunjang Implementasi Game29

BAB III PERANCANGAN SISTEM GAME

- A. Konsep Perancangan Sistem.....30
 1. Pengertian Perancangan Sistem30
 2. Analisis SWOT30
- B. Analisis Dan Perancangan31
 1. Analisis31
 2. Perancangan Game33
 3. Flowchart Game RPG “Back To School”45

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

- A. Implementasi Kebutuhan.....46
 1. Perangkat Keras(*Hardware*)46
 2. Perangkat Lunak(*Software*)46
- B. Pembuatan Game47
 1. Basis Data Utama47
 2. Pembuatan Map Atau Peta.....62
 3. Pembuatan Event65
 4. Hasil Rancangan Game.....70
- C. Implementasi Game.....73
- D. Pembahasan76

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan.....78

B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar2.1 Area Kerja RPG Maker XP	17
Gambar2.2 <i>Contruction Tool</i>	18
Gambar2.3 <i>Tilesets</i>	21
Gambar2.4 <i>Map</i>	22
Gambar 2.5 <i>Player Position</i>	22
Gambar 2.6 Area Kerja Adobe Photoshop	25
Gambar 2.7 <i>WindowPallette</i>	26
Gambar 2.8 Neko RPGXP <i>Player</i>	29
Gambar 3.1 <i>Map Kota</i>	35
Gambar 3.2 TokoLantai 1.....	36
Gambar 3.3 Toko Lantai 2.....	36
Gambar 3.4 Rumah Tn. Light	37
Gambar 3.5 Ruang Administrasi.....	38
Gambar 3.6 Kelas 1	38
Gambar 3.7 Kelas 2.....	39
Gambar 3.8 Kelas 3.....	39
Gambar 3.9 Atap Sekolah.....	40
Gambar 3.10 Rumah Wali Kota.....	41
Gambar 3.11 <i>map Kota Mati</i>	41
Gambar 3.12 <i>map Desa</i>	42
Gambar 3.13 <i>map Kantor West Blue</i>	43

Gambar 3.14 <i>Flowchart Game</i> RPG “Back To School”	45
Gambar 4.1 <i>Tab Actors</i>	47
Gambar 4.2 <i>Tab Classes</i>	48
Gambar 4.3 <i>Tab Skills</i>	50
Gambar 4.4 <i>Tab Items</i>	51
Gambar 4.5 <i>Tab Weapons</i>	52
Gambar 4.6 <i>Tab Armors</i>	54
Gambar 4.7 <i>Tab Enemies</i>	55
Gambar 4.8 <i>Tab Troops</i>	56
Gambar 4.9 <i>Tab States</i>	57
Gambar 4.10 <i>Tab Animations</i>	58
Gambar 4.11 <i>Tab Tilesets</i>	59
Gambar 4.12 <i>Tab Common Events</i>	60
Gambar 4.13 <i>Tab System</i>	61
Gambar 4.14 Pembuatan <i>Map</i> Atau Peta	62
Gambar 4.15 <i>autotiles</i>	63
Gambar 4.16 <i>tiles</i>	64
Gambar 4.17 <i>map display</i>	64
Gambar 4.18 Jendela <i>Event</i>	65
Gambar 4.19 Pemilihan Karakter <i>Event</i>	68
Gambar 4.20 Pemilihan Jenis <i>Event</i> 1.....	68
Gambar 4.21 Pemilihan Jenis <i>Event</i> 2.....	69
Gambar 4.22 Hasil	69
Gambar 4.23 Tampilan Awal <i>Game</i>	70

Gambar 4.24 <i>Introduction</i>	71
Gambar 4.25 <i>TampilanGameSelesai</i>	71
Gambar 4.26 <i>TampilanGame Over</i>	72
Gambar 4.27 <i>TampilanPertarungan</i>	72
Gambar 4.28 <i>Tampilan Implementasi Game 1</i>	73
Gambar 4.29 <i>Control Game</i> Pada Komputer	73
Gambar 4.30 <i>MenuPlayer</i>	74
Gambar 4.31 <i>Tampilan Neko RPGXP Player</i>	75
Gambar 4.32 <i>Control Game</i> pada <i>smartphone</i> android	76