

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME RPG TENTANG
PETUALANGAN GAJAH MADA MENGGUNAKAN RPG
MAKER MV



Oleh :

Muhammad Fikri Bachtiar

1461700112

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2021

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME RPG TENTANG
PETUALANGAN GAJAH MADA MENGGUNAKAN RPG
MAKER MV

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer di Program Studi Informatika



Oleh :

Muhammad Fikri Bachtiar

1461700112

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2021

FINAL PROJECT
RPG GAME DESIGN ABOUT GAJAH MADA
ADVENTURE USING RPG MAKER MV

Prepared as partial fulfilment of the requirement for the degree of Sarjana
Komputer at Informatics Department



By :

Muhammad Fikri Bachtiar

1461700112

INFROMATICS DEPARTMENT
FACULTY OF ENGINEERING
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2021

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Fikri Bachtiar
NBI : 1461700112
Prodi : S-1 Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : PERANCANGAN GAME RPG TENTANG
PETUALANGAN GAJAH MADA MENGGUNAKAN
RPG MAKER MV

Mengetahui / Menyetujui

Dosen Pembimbing 1

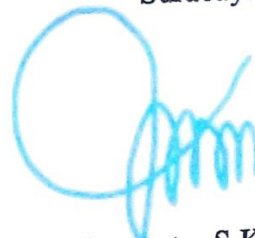


Anang Pramono, S.Kom., MM.
NPP. 20460.15.0676

Dosen Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya



Ketua Program Studi Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya



Geri Kusnanto, S.Kom., MM.
NPP. 20460.94.0401

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Fikri Bachtiar
NBI : 146170012
Fakultas / Program Studi : Teknik / Informatika
Judul Tugas Akhir : Perancangan Game RPG Tentang Petualangan
Gajah Mada Menggunakan RPG Maker MV

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non – material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak ada tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudia hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi seberat berupap pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 13 Juli 2021



The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular stamp and a circular meter seal. The stamp contains the text 'METERAI TEMPEL' and 'ACC0AJ1227056081'. The meter seal is partially visible and contains the text 'METERAI TEMPEL' and 'ACC0AJ1227056081'. The signature is written over the stamp and meter seal.

Muhammad Fikri Bachtiar

1461700112

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah Yang Maha Esa dan Yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN GAME RPG TENTANG PETUALANGAN GAJAH MADA MENGGUNAKAN RPG MAKER MV” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan mendapatkan gelar Sarjana. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan Allah SWT dan orang tua serta do’a dari berbagai rekan dan saudara dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah penting bagi penulis untuk menyelesaikan dengan baik.

Selain itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada pihak – pihak berikut :

1. Bapak Dosen Pembimbing., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, pengarahannya, semangat serta bimbingan dari awal pembuatan sistem.
2. Ibu Dosen Wali yang telah membimbing dan mengarahkan saya selama studi di Untag Surabaya ini.
3. Keluarga tercinta, Bapak dan Ibu sebagai orang tua, yang selalu mendoakan, memotivasi, memperhatikan dan melengkapi segala keperluan penulis hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Teman – teman satu angkatan dan satu perjuangan yang telah melewati proses Tugas Akhir bersama. Mulai dari briefing bersama, bimbingan bersama, sedih bersama, dan senang bersama.
5. Sahabat – sahabat lain yang telah membantu saya dalam penyusunan Tugas akhir ini dan saling berbagi dan menyemangati.

ABSTRAK

Nama : Muhammad Fikri Bachtiar
Program Studi : Informatika
Judul : Perancangan Game RPG Tentang Petualangan Gajah
Mada Menggunakan RPG Maker MV

Game RPG adalah jenis genre game yang dimana player mengendalikan aksi dari karakter atau grup dalam sebuah dunia fiksi dalam video game. Dalam game RPG ini setiap player harus memerankan karakter sesuai dengan perannya agar dapat mengembangkan permainan. Game RPG umumnya mempunyai misi-misi yang harus diselesaikan dengan berinteraksi dengan NPC, bertarung dengan musuh, atau mengumpulkan item-item. Banyak dari berbagai kalangan menyukai game RPG terutama genre *Turn-based*. Meskipun tujuan utama pembuatan game yaitu untuk menghibur pemain, game juga bisa dijadikan sarana belajar yang menyenangkan. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Dengan menggunakan sejarah yang diambil dari buku sejarah sebagai acuan dari alur cerita permainan ini, maka akan menjadi game RPG yang menarik. Dengan menggunakan RPG Maker MV dalam pembuatan ini yang mana dapat membuat game RPG dengan nuansa 2D yang menarik untuk dimainkan. Selanjutnya akan memasukkan unsur sejarah saat pembuatan permainan dengan melalui seperti melakukan *quest*, membaca dialog, melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, dan banyak lainnya. Dengan menggunakan metode pengembangan game *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang mana terdiri dari 6 fase, dimana setiap fasenya disusun dengan sistematis. Dengan memiliki target anak remaja sebagai responden, maka setelah melakukan uji coba dari 30 anak remaja didapatkan hasil skor 79 yang mana menunjukkan bahwa perancangan game RPG ini layak bagi pengguna.

Kata kunci : Game RPG, Sejarah, RPG Maker MV, GDLC

ABSTRAK

Name : Muhammad Fikri Bachtiar
Department : Informatics
Title : RPG Game Design About Gajah Mada Adventure
Using RPG Maker MV

An RPG game is a type of game in which the player controls the actions of a character or group in a fictional world in a video game. In this RPG game, each player must play a character according to usage in order to develop the game. RPG games generally have missions that must be completed by interacting with NPCs, fighting enemies, or collecting items. Many from various circles like RPG games, especially the Turn-based genre. Although the main purpose of making games is to entertain players, games can also be used as a fun learning tool. Games are actually important for brain development, to increase concentration and train to solve problems correctly and quickly because in games there are various conflicts or problems that require us to solve them quickly and precisely. By using history taken from history books as a reference for the storyline of this game, it will become an interesting RPG game. By using RPG Maker MV in its manufacture which can create RPG games with an interesting 2D feel to play. Next will include elements of history when making the game by doing quests, reading dialogue, traveling from one place to another, and many others. By using the Game Development Life Cycle (GDLC) game development method which consists of 6 phases, where each phase is arranged systematically. By having a target of teenagers as respondents, then after conducting a trial of 30 teenagers, they get a score of 79 which shows that the design of this RPG game is feasible for users.

Keywords : RPG Games, History, RPG Maker MV, GDLC

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.v
BAB 1 PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2.1. Tinjauan Pustaka	Error! Bookmark not defined.
2.1.1. Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.1.2. Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.1.3. Game.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.4. Game RPG	Error! Bookmark not defined.
2.1.5. Sejarah.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.6. Metode GDLC	Error! Bookmark not defined.
2.2. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1. Bahan dan Perangkat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2. Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.3. Tahapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4. Flowchart	Error! Bookmark not defined.
3.5. ERD.....	Error! Bookmark not defined.
3.6. Class Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
3.7. Perancangan Database	Error! Bookmark not defined.
3.8. Desain Mockup	Error! Bookmark not defined.
3.9. Storyboard.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.1. Pengguna Membuka Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.2. Menu Utama	Error! Bookmark not defined.
3.9.3. Cutscene Bagian Awal	Error! Bookmark not defined.
3.9.4. Cutscene Rumah Ra Krti.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.5. Cutscene Desa Wanwa Mada	Error! Bookmark not defined.
3.9.6. Cutscene Setelah Desa Wanwa Mada	Error! Bookmark not defined.
3.9.7. Pilihan Map Awal	Error! Bookmark not defined.
3.9.8. Masuk Gameplay dan Misi Awal	Error! Bookmark not defined.
3.9.9. Misi Awal Sukses	Error! Bookmark not defined.
3.9.10. Misi Kedua	Error! Bookmark not defined.

3.9.11.	Pilihan Map Misi Kedua	Error! Bookmark not defined.
3.9.12.	Misi Kedua Sukses.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.13.	Misi Ketiga	Error! Bookmark not defined.
3.9.14.	Mencari Bahan Waring Mayang	Error! Bookmark not defined.
3.9.15.	Musuh.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.16.	Menang Melawan Musuh.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.17.	Membuat Item.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.18.	Misi Ketiga Sukses	Error! Bookmark not defined.
3.9.19.	Misi Tambahan	Error! Bookmark not defined.
3.9.20.	Misi Keempat	Error! Bookmark not defined.
3.9.21.	Cutscene Bagian Akhir	Error! Bookmark not defined.
3.10.	Skenario Pengujian	Error! Bookmark not defined.
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1.	Tahapan Pemilihan Plugin	Error! Bookmark not defined.
4.2.	Tahapan Pembuatan Karakter	Error! Bookmark not defined.
4.3.	Tahapan Pembuatan Skill dan State	Error! Bookmark not defined.
4.4.	Tahapan Pembuatan Animasi	Error! Bookmark not defined.
4.5.	Tahapan Pembuatan Musuh	Error! Bookmark not defined.
4.6.	Tahapan Pembuatan Perlengkapan, Perlindungan, dan Barang	Error! Bookmark not defined.
	Bookmark not defined.	
4.7.	Tahapan Pengembangan Map	Error! Bookmark not defined.
4.8.	Tahapan Pengembangan GUI dan Gameplay.....	Error! Bookmark not defined.
	defined.	
4.9.	Tahapan Pengubahan Game Menjadi 3D..	Error! Bookmark not defined.
4.10.	Tahapan Pengubahan Struktur Map Menjadi 3D	Error! Bookmark not defined.
	defined.	
4.11.	Tahapan Membuat Alur Cerita Permainan	Error! Bookmark not defined.
4.12.	Tahapan Pembuatan Assets	Error! Bookmark not defined.
4.13.	Tahapan Pengujian Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.14.	Tahapan Penghitungan Hasil Kuisisioner	Error! Bookmark not defined.
BAB 5 PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
	Lampiran 1 Dokumentasi Ujicoba	Error! Bookmark not defined.
	Lampiran 2 Kuisisioner Yang Digunakan	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Model GDLC.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Diagram proses perancangan pembuatan game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Flowchart Alur Main Menu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.3 Flowchart Alur Dalam Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.4 ERD Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.5 Class Diagram Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.6 Halaman Awal	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.7 Tampilan GUI di Dalam Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.8 Tampilan Dialog di Dalam Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.9 Tampilan Saat Bertarung.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.10 Tampilan Saat Melakukan Transaksi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.11 Tampilan Menu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.12 Tampilan Menu Status	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.13 Pengguna Membuka Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.14 Menu Utama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.15 Cutscene Bagian Awal	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.16 Cutscene Rumah Ra Krti.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.17 Cutscene Desa Wanwa Mada	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.18 Cutscene Setelah Desa Wanwa Mada	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.19 Pilihan Map Awal	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.20 Masuk Gameplay dan Misi Awal ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.21 Misi Awal Sukses	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.22 Misi Kedua	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.23 Pilihan Map Misi Kedua	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.24 Misi Kedua Sukses.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.25 Misi Ketiga	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.26 Mencari Bahan Waring Mayang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.27 Musuh	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.28 Menang Melawan Musuh.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.29 Membuat Item	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.30 Misi Ketiga Sukses	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.31 Misi Tambahan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.32 Misi Keempat	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.33 Cutscene Bagian Akhir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Daftar Plugin Tambahan Yang Digunakan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Desain Gambar Actor Yang Akan Digunakan	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.3 Proses Pembuatan Karakter **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 Pengaturan Parameter Stats untuk Karakter Utama **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 Pengaturan Skill **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.6 Pengaturan Efek dari State **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.7 Pembuatan Animasi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.8 Pembuatan Musuh..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.9 Pembuatan Troop Untuk Musuh..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.10 Pembuatan Barang **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.11 Pembuatan Senjata **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.12 Pembuatan Armor **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.13 Memperbaharui Beberapa Fitur Pada Map... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.14 Tampilan Pada Game Setelah Menambahkan Beberapa Plugin **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.15 Perubahan GUI Pada Tampilan Menu..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.16 Perubahan GUI Pada Tampilan Bertarung ... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.17 Perubahan Gameplay Pada Saat Bertarung .. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.18 Hasil Dari Perubahan Menjadi 3D . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.19 Rancangan Map untuk tampilan 3D **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.20 Contoh Salah Satu Cutscene Intro Pada Game **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.21 Contoh Salah Satu Dialog Pada Game **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.22 Contoh Salah Misi Pada Game **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.23 Pembuatan Assets dengan menggunakan GIMP . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.24 Salah satu hasil dari Form Kuisioner SUS ... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Kebutuhan Untuk Pengembang.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Kebutuhan Untuk Ujicoba	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Tabel Weapons.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Tabel Armors	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Tabel Items	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Tabel Enemies.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.7 Tabel Actors.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.8 Tabel Skills	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.9 Tabel Classes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.10 Tabel Data.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.11 Tabel Troops	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.12 Tabel States	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.13 Tabel Animations	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Tabel Plugin Yang Digunakan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner	Error! Bookmark not defined.