

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN ROLE PLAYING GAME (RPG) KISAH
LEGENDA KEN AROK MENGGUNAKAN RPG MAKER VX**



**Disusun Oleh
DEDDY CANDRA
07.12.661**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012**

2013
NATIONAL RESEARCH CENTER ON
ADULT LITERACY AND BASIC EDUCATION
NATIONAL CENTER FOR EDUCATION STATISTICS
TECHNICAL REPORT NUMBER 5-1

2013
NATIONAL CENTER
FOR EDUCATION STATISTICS

RESEARCH REPORT NUMBER 5-1
NATIONAL CENTER FOR EDUCATION STATISTICS

2013

LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN ROLE PLAYING GAME (RPG) KISAH LEGENDA KEN AROK MENGGUNAKAN RPG MAKER VX

SKRIPSI

*Disusun dan diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan
guna mencapai gelar Sarjana Teknik*

Disusun oleh :

DEDDY CANDRA

NIM : 07.12.661

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1



Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT

NIP.Y. 1018800189

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Irmalia Suryani F, ST.MT

NIP.P.1030000365

Ahmad Faisol, ST

NIP.P. 1031000431

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

2012

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

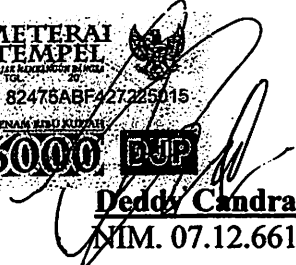
Nama : DEDDY CANDRA
NIM : 07.12.661
Program Studi : Teknik Elektro S-1
Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, 7 Maret 2012

Yang membuat Pernyataan,

METERAI
TEMPEL
PAJAK NEGARA RI
82476ABF427225015
PNPM KEMUKHAM
6000 DUP

Deddy Candra
NIM. 07.12.661

RANCANG BANGUN ROLE PLAYING GAME (RPG) KISAH LEGENDA KEN AROK MENGGUNAKAN RPG MAKER VX

DEDDY CANDRA

**Jurusan Teknik Elektro S-1, Konsentrasi T. Komputer dan Informatika
Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang
Jln. Raya Karanglo Km 2 Malang
archie_deddy@yahoo.com**

**Dosen Pembimbing : 1. Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT
2. Ahmad Faisol, ST**

Abstrak

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia.

Di balik semua itu, tersirat keinginan dari penulis untuk membuat game sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi. Untuk itu penulis berusaha memaparkan suatu *tool* pengembang game yang gratis dan sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas pengembang game baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker VX. Penulis berusaha membuat dan menyajikan ilmu dengan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna.

Adapun hasil yang telah di peroleh dari pembuatan skripsi ini, yaitu kita dapat membuat game RPG dengan kreatifitas kita sendiri, sehingga mendapatkan cerita berdasarkan imajinasi kita.

Kata Kunci : komputer, RPG Maker VX, cerita, aplikasi

RANCANG BANGUN ROLLE PLAYING GAME (RPG) KIRAH NEGARA
KEN ARON MENGGUNAKAN RPG MAKER VX

DEDDY CANDRA

Jurusan Teknik Elektro 2-1, Konsentrasi T. Komputer dan Informatika
Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang
Jln. Raya Kertosono Km 3 Malang
60132 Malang, Indonesia

Dosen Pembimbing : 1. Irenaia Nugraha Ferdians, ST, MT
2. Ahmad Faisal, ST

Abstrak

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang maju, diikuti dengan banyaknya perusahaan pengembangan game di Amerika, Eropa dan Asia.

Di balik semua itu, terdapat keinginan dari penulis untuk membuat game sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi. Untuk itu penulis berusaha menawarkan suatu tool pengembangan game yang gratis dan sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas pengembangan game baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker VX. Penulis berusaha membuat dan menyajikan ilmu dengan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna.

Adapun hasil yang telah di peroleh dari pembuatan skripsi ini, yaitu kita dapat membuat game RPG dengan kreatifitas kita sendiri, sehingga mendapatkan cerita berdasarkan imajinasi kita.

Kata Kunci : komputer, RPG Maker VX, cerita, aplikasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiratMu Ya Allah yang telah memberikan Rahmat dan HidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN ROLE PLAYING GAME (RPG) KISAH LEGENDA KEN AROK MENGGUNAKAN RPG MAKER VX”** dengan lancar. Skripsi merupakan persyaratan kelulusan Studi di Jurusan Teknik Elektro S-1 Konsentrasi Teknik Komputer dan Informatika ITN Malang dan untuk mencapai gelar Sarjana Teknik.

Keberhasilan penyelesaian laporan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Sidik Noetjahjono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang
3. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1,
4. Ibu Irmalia Suryani F, ST.MT selaku Dosen pembimbing I.
5. Bapak Ahmad Faisol, ST selaku Dosen Pembimbing II.
6. Ayah dan Ibu serta kakak yang selalu memberikan do'a, motivasi dan semangat.
7. Teman - teman yang selalu memberikan motivasi dan semangat.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dan menyadari sepenuhnya akan keterbatasan pengetahuan dalam menyelesaikan laporan ini. Untuk itu penyusun mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan ini.

Harapan penulis semoga laporan skripsi ini memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pembaca.

Malang, Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xv

BAB I

PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metodologi Penelitian	2
1.6. Sistematika Penulisan	3

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Aplikasi RPG Maker VX	5
2.2. Game	6
2.2.1 Pengertian RPG.....	9
2.2.1.1 Elemen Khas RPG.....	9

2.2.1.2 Kategori – kategori RPG	13
2.3. Kisah Legenda Ken Arok	14
2.4. Face Maker	15
2.5. Bahasa Pemrograman Ruby Game Scripting System 2	15
BAB III	
PERANCANGAN DAN ANALISA SISTEM	18
3.1. Analisa sistem	18
3.1.1. Deskripsi umum sistem	18
3.1.2. Fitur Pada RPG Maker VX	18
3.2. Konsep Game	19
3.2.1 Implementasi Engine Game	21
3.3. Proses Pembuatan Game	21
3.3.1 Pembuatan Cerita.....	22
3.3.2 Pembuatan <i>Character</i>	22
3.3.2.1 <i>Character Graphic</i>	22
3.3.2.2 <i>Face Graphic</i>	27
3.3.2.3 Setting <i>job</i> dan <i>skill</i> karakter	33
3.3.2.4 Status <i>character</i>	36
3.3.3 Pembuatan Peta/Map dan Event	38
3.3.3.1 Pemberian Nama Peta.....	38
3.3.3.2 Design Peta	39
3.3.3.3 Event.....	40
3.3.4 Perlengkapan Pada Game RPG	44
3.3.4.1 Ramuan dan Peningkat Status.....	45
3.3.4.2 Persenjataan	49

3.3.4.3 Pelindung Badan	52
3.3.5 Database Musuh	55
3.4 <i>Control Game</i>	57
3.5 Tampilan Game.....	58
BAB IV	
PEMBUATAN DAN PENGUJIAN SISTEM	61
4.1 Pembuatan Sistem	61
4.1.1. Pembuatan <i>Character</i>	61
4.1.1.1 <i>Character Graphic</i>	61
4.1.1.2 <i>Face Graphic</i>	62
4.1.2 Pembuatan Map.....	62
4.2. Pengujian Sistem	70
4.2.1. Pengujian Game	39
4.2.2. Alur Cerita Pada Game Kisah Legenda Ken Arok	41
BAB V	
PENUTUP	86
5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	

33	3.3.4.3. Pelindung Badan
33	3.3.5. Database Musuh
37	3.4. Control Game
38	3.5. Tampilan Game

BAB IV

61	PEMBUATAN DAN PENGUJIAN SISTEM
61	4.1. Pembuatan Sistem
61	4.1.1. Pembuatan Character
61	4.1.1.1. Character Graphic
62	4.1.1.2. Face Graphic
62	4.1.2. Pembuatan Map
70	4.2. Pengujian Sistem
39	4.2.1. Pengujian Game
41	4.2.2. Aritia Cerita Pada Game Kisah Legend Kera Arak

BAB V

86	PENUTUP
86	2.1. Kesimpulan
86	2.2. Saran
84	DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

2.1. Logo RPG Maker VX	6
2.2. Aplikasi Face Maker	15
3.1. Bagan umum konsep game	19
3.2. Flowchart pembuatan game	20
3.3. Tahap awal pembuatan karakter	23
3.4. Menyimpan karakter	23
3.5. Pemberian nama file pada karakter	24
3.6. Menu dari “Source Manager”	24
3.7. Import “character graphic”	25
3.8. Import pada karakter utama	25
3.9. File masuk pada database	25
3.10. Tampilan menu “database actors”	26
3.11. Tampilan karakter yang sudah di inputkan	26
3.12. Pengeditan gambar	27
3.13. Pengaturan pixel gambar	27
3.14. Export gambar	28
3.15. Pengeditan <i>Face Graphic</i>	28
3.16. Pengeditan <i>Face Graphic</i> 2.....	28
3.17. Pengeditan <i>Face Graphic</i> 3.....	29
3.18. Import gambar	29
3.19. Import gambar ke database	30
3.20. Pembuatan face graphic pada Face Maker	30
3.21. Pilihan menu Face Maker	31
3.22. Pengaturan pixel Face Maker	32

DAFTAR GAMBAR

6	2.1. Logo RPG Maker VX
12	2.2. Aplikasi Face Maker
19	3.1. Bagian umum konsep game
20	3.2. Flowchart pembuatan game
23	3.3. Langkah awal pembuatan karakter
23	3.4. Menyimpan karakter
24	3.5. Pemberian nama file pada karakter
24	3.6. Menu dan "Source Manager"
25	3.7. Import "character graphic"
25	3.8. Import pada karakter utama
25	3.9. File masuk pada database
26	3.10. Tampilan menu "database actors"
26	3.11. Tampilan karakter yang sudah di inputkan
27	3.12. Pengeditan gambar
27	3.13. Pengaturan pixel gambar
28	3.14. Export gambar
28	3.15. Pengeditan Face Graphic
28	3.16. Pengeditan Face Graphic 2
29	3.17. Pengeditan Face Graphic 3
29	3.18. Import gambar
30	3.19. Import gambar ke database
30	3.20. Pembuatan face graphic pada Face Maker
31	3.21. Pilihan menu Face Maker
32	3.22. Pengaturan pixel Face Maker

3.23. Pengeditan face graphic	32
3.24. Import face graphic	32
3.25. Import gambar berhasil	33
3.26. Flowchart jurus	33
3.27. Penentuan job dan skill karakter	34
3.28. Contoh pemberian efek	34
3.29. Penentuan skill karakter	35
3.30. Memasukkan skill pada karakter	35
3.31. Proses pemberian skill	36
3.32. Proses pemberian skill berhasil	36
3.33. Status dasar <i>character</i>	37
3.34. Setting MaxHP	37
3.35. Hasil Setting MaxHP	38
3.36. Awal pembuatan peta	38
3.37. Pemilihan BGM (<i>Back Ground Music</i>)	39
3.38. Awal pembuatan peta	39
3.39. Contoh dalam pembuatan peta	40
3.41. Pembuatan event	40
3.42. Form event	41
3.43. Macam – macam event	41
3.44. Pemilihan graphic event	42
3.45. Setting event	42
3.46. Event show text	43
3.47. Pemilihan face graphic NPC	43
3.48. Memasukkan kata – kata ke dalam event	43

3.49. Hasil script event.....	44
3.50. Eksekusi script event.....	44
3.51. Flowchart perolehan perlengkapan	45
3.52. Database Item.....	45
3.53. Recovery effect	46
3.54. Pembuatan Item.....	46
3.55. Macam – macam icon item	47
3.56. Pemberian nama, deskripsi dan icon pada item	47
3.57. Pemberiak efek dari item	47
3.58. Penentuan efek item	48
3.59. Database weapons	49
3.60. Pemberian nama, deskripsi dan bentuk senjata.....	49
3.61. Pemberian efek pada senjata	50
3.62. Database armor	52
3.63. Pemberian nama, deskripsi dan bentuk pelindung.....	52
3.64. Pemberian efek pelindung.....	53
3.65. Database enemies	56
3.66. Pembuatan bentuk musuh	57
3.67. Tampilan title screen.....	58
3.68. Tampilan menu	58
3.69. Tampilan pada saat pertarungan	58
3.70. Tampilan jurus pada saat lvl 99	59
3.71. Tampilan pada saat penggunaan jurus	59
3.72. Flowchart pertarungan	60
3.73. Tampilan pada saat menang.....	60

3.74. Tampilan pada saat kalah.....	60
4.1. http://www.famitsu.com/freegame/tool/chibi/index1.html sebagai penunjang pembuatan karakter pada RPG Maker VX.....	61
4.2. <i>Character Graphic</i> Ken Arok.....	61
4.3. <i>Face Graphic</i> Ken Arok.....	62
4.4. Tampilan awal RPG Maker VX.....	62
4.5. Proses pembuatan peta.....	63
4.6. Form new map.....	63
4.7. Halaman rumah.....	63
4.8. Hutan belantara.....	64
4.9. Goa Hutan.....	64
4.10. Desa.....	64
4.11. Lembah tebing.....	65
4.12. Lembah tebing 2.....	65
4.13. Goa batu.....	65
4.14. Goa es.....	66
4.15. Goa lava.....	66
4.16. Lembah.....	66
4.17. Reruntuhan.....	67
4.18. Reruntuhan dalam.....	67
4.19. Peta keseluruhan.....	67
4.20. Pos penjagaan istana.....	68
4.21. Pos penjagaan istana (dalam).....	68
4.22. Kota.....	68
4.23. Halaman istana Raja Tunggalameteung.....	69

4.24. Istana Raja Tunggalameteung	69
4.25. Ruang Raja Tunggalameteung	69
4.26. Menu awal Legenda Ken Arok.....	70
4.27. <i>Intro</i> dari game Legenda Ken Arok.....	71
4.28. Percakapan dengan guru	71
4.29. Lawan Pertama.....	72
4.30. Dalam Rumah Ken Arok.....	72
4.31. Hutan belantara	73
4.32. Salah satu musuh yang terdapat pada map Hutan belantara.....	73
4.33. Goa hutan	74
4.34. Desa	74
4.35. NPC penjual barang dan perlengkapan.....	75
4.36. Transaksi dengan NPC penjual barang	75
4.37 Transaksi dengan NPC penjual perlengkapan.....	75
4.38. Lembah Tebing	76
4.39. Salah satu musuh yang terdapat pada Lembah Tebing	76
4.40. Lembah Tebing 2.....	77
4.41. Salah satu musuh yang terdapat pada map Lembah Tebing 2	77
4.42. Materalial langka di ambil	78
4.43. Goa Batu.....	78
4.44. Salah satu musuh di goa batu.....	79
4.45. Pemilihan jalur keluar dari Goa Batu	79
4.46. Map Goa Es.....	80
4.47. Salah satu musuh di map Goa Es	80
4.48. Goa Lava	81

69	4.34. Istana Raja Tunggalmestung
69	4.35. Ruang Raja Tunggalmestung
70	4.36. Menawai legenda Ken Arok
71	4.37. Wiro dan game legenda Ken Arok
71	4.38. Perakapan dengan guru
72	4.39. Lawan Permana
72	4.30. Dalam Rumah Ken Arok
73	4.31. Hutan belantara
73	4.32. Salah satu musuh yang terdapat pada map Hutan belantara
74	4.33. Goa hutan
74	4.34. Desa
75	4.35. NPC penjual barang dan pertengkaran
75	4.36. Transaksi dengan NPC penjual barang
75	4.37. Transaksi dengan NPC penjual pertengkaran
76	4.38. Lembah Teping
76	4.39. Salah satu musuh yang terdapat pada Lembah Teping
77	4.40. Lembah Teping 2
77	4.41. Salah satu musuh yang terdapat pada map Lembah Teping 2
78	4.42. Marcial angka di ambil
78	4.43. Goa Batu
79	4.44. Salah satu musuh di goa batu
79	4.45. Pemilihan jalan keluar dari Goa Batu
80	4.46. Map Goa Es
80	4.47. Salah satu musuh di map Goa Es
81	4.48. Goa Lava

4.49. Salah satu musuh pada map Goa Lava yaitu Naga Iblis	81
4.50. Goa Lembah	82
4.51. Menyerahkan material langka kepada Mpu Gandring.....	82
4.52. Map Pos Penjagaan	83
4.53 Salah satu musuh pada Map Reruntuhan	83
4.54. Map Pos Penjagaan	84
4.55. Ruang Raja Tunggulameteung	84
4.56. Melawan Raja Tunggulameteung	85
4.57. Transformasi dari Raja Tunggulameteung	82

DAFTAR TABEL

3.1. Daftar Benda atau Item	49
3.2. Daftar Senjata	52
3.3. Daftar pelindung badan.....	55

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi, terutama game konsol, Local Area Network (LAN) dan online. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa game-game bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia.

Di balik semua itu, tersirat keinginan dari penulis untuk membuat game sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi.

Untuk itu penulis berusaha memaparkan suatu *tool* pengembang game yang gratis dan sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas pengembang game baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker VX. Penulis berusaha membuat dan menyajikan ilmu dengan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna.

Role Playing Game (RPG) adalah salah satu jenis game pilihan karena memasukan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam game tersebut. Lagipula dalam game jenis ini dapat mengembangkan karakter mulai dari nol sampai menjadi seorang pahlawan.

Dalam ide membuat sebuah game, khususnya RPG. RPG Maker VX adalah satu dari semakin banyak program yang akan membantu dalam mengembangkan sebuah game RPG buatan. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah RPG Editor Engine atau mesin pengedit RPG, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah program game dua dimensi mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan atau program lain.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan game di dunia semakin pesat tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi masyarakat muda. Para pemain wanita, industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia.

Negara Indonesia masih tertinggal sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi, terutama game konsol, local area network (LAN) dan online. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa game-game baru dari luar negeri untuk dimarketing di Indonesia.

Di balik semua itu, terdapat keinginan dari penulis untuk membuat game sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi.

Oleh itu penulis berusaha menawarkan suatu way pengembangan game yang gratis dan sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas-pengembang game baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker VX. Penulis berusaha membuat dan menyajikannya ilmu dengan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna.

Role Playing Game (RPG) adalah salah satu jenis game pilihan karena memuaskan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang dipertarukannya dalam game tersebut. Langkah dalam game jenis ini dapat mengembangkan karakter mulai dari nol sampai menjadi seorang pahlawan.

Dalam ide membuat sebuah game, khususnya RPG, RPG Maker VX adalah satu dari sekian banyak program yang akan membantu dalam mengembangkannya sebuah game RPG buatan. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah RPG Editor Engine atau mesin pengedit RPG, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah program game dan diinstal mandiri yang dapat dimainkannya langsung tanpa bantuan atau program lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk game RPG menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX sebagai RPG Editor Engine dalam pembuatan sebuah game RPG
2. Bagaimana cara mendesain dan membuat sebuah game yang berjenis role playing game.
3. Bagaimana mengolah tools yang terdapat pada program RPG Maker VX agar tercipta cerita yang lebih kompleks dan menyenangkan untuk di mainkan

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan utama yang diharapkan adalah tercapainya dalam pembuatan game RPG ini dan menjelaskan alur cerita rakyat yang berjudul Legenda Ken Arok dengan menggunakan RPG Maker VX sebagai dasar dalam pembuatan game ini.

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan mengarah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka pembahasan dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Program ini jalan tanpa terkoneksi pada internet.
2. Sistem ini hanya dapat berjalan di Personal Computer (PC), laptop.
3. Game ini menceritakan tentang Kisah Legenda Ken Arok

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tetang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku atau diktat serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk game RPG menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX sebagai RPG Editor Engine dalam pembuatan sebuah game RPG
2. Bagaimana cara mendesain dan membuat sebuah game yang berjenis role playing game.
3. Bagaimana mengolah tools yang terdapat pada program RPG Maker VX agar tercipta cerita yang lebih kompleks dan menyenangkan untuk di mainkan

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut tujuan utama yang diharapkan adalah terciptanya dalam pembuatan game RPG ini dan menjelaskan alur cerita rakyat yang berjudul legenda Ken Arok dengan menggunakan RPG Maker VX sebagai dasar dalam pembuatan game ini.

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan mengarah sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka pembatasan dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Program ini jalan tanpa koneksi pada internet.
2. Sistem ini hanya dapat berjalan di Personal Computer (PC), laptop.
3. Game ini menceritakan tentang Kisah Legenda Ken Arok

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku dan diklat serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk diijinkan referensi.

2. Metode Pengembangan Sistem.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam menyelesaikan skripsi menggunakan model Rapid Application Development (RAD) yang terdiri atas:

a. Tahapan perencanaan syarat-syarat

Pada tahapan ini pengguna tingkat tinggi memutuskan fungsi apa yang harus difiturkan oleh game menggunakan RPG Maker VX tersebut.

b. Tahapan perancangan pengguna

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antarmuka dari game menggunakan RPG Maker VX.

c. Fase Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

d. Fase Pelaksanaan.

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Berisi tentang landasan teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

Bab III : Perancangan dan Analisa Sistem

2. Metode Pengembangan Sistem.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam menyelesaikan skripsi menggunakan model Rapid Application Development (RAD) yang terdiri atas:

- a. Tahapan perencanaan syarat-syarat

Pada tahapan ini pengguna tingkat tinggi menentukan fungsi apa yang harus diberikan oleh game menggunakan RPG Maker VX tersebut.
- b. Tahapan perancangan pengguna

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antarmuka dari game menggunakan RPG Maker VX.
- c. Fase Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah dibelikan.
- d. Fase Pelaksanaan.

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX.

1.6 Sistematisa Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini maka sistematisa penulisan disusun sebagai berikut :

- Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi perancangan, dan sistematisa penulisan.
- Bab II : Tinjauan Pustaka

Berisi tentang landasan teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.
- Bab III : Perancangan dan Analisa Sistem

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang perkembangan game, game berdasarkan jenis (genre), elemen-elemen game, elemen pokok game, elemen tambahan game, konsep pengembangan game, para pengembang game, tim utama pengembang game, tim pendukung pengembang game, keahlian-keahlian yang dibutuhkan, platform game, pengertian RPG, elemen khas RPG, kategori-kategori RPG, dan pengenalan RPG Maker VX.

Bab IV : Pembuatan dan Pengujian Sistem

Berisi tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibuat dan komponen utama implementasi game serta pengujian terhadap sistem tersebut.

Bab V : Penutup

Merupakan bab terakhir yang memuat intisari dari hasil pembahasan yang berisikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang perkembangan game. game berdasarkan jenis (genre), elemen-elemen game, elemen pokok game, elemen tambahan game, konsep pengembangan game, tim para pengembang game, tim utama pengembang game, tim pendukung pengembang game, keahlian-keahlian yang dibutuhkan platform game, pengertian RPG, elemen khas RPG, kategori-kategori RPG, dan pengertian RPG Marker VX.

Bab IV

: Pembuatan dan Pengujian Sistem

Berisi tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibuat dan komponen utama implementasi game serta pengujian terhadap sistem tersebut.

Bab V

: Penutup

Merupakan bab terakhir yang memuat intisari dari hasil pembahasan yang berisikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi RPG Maker VX

RPGMakerVX adalah program kelima dalam seri PCRPG Maker, diikuti dengan RPG MakerXP. Seperti RPG sebelumnya, RPG MakerVX fitur ditingkatkan grafis yang mudah dalam penggunaannya. Menggunakan "database" dan "events" sistem, memungkinkan bahkan seorang pemula dapat membuat role-playing game fungsional penuh walaupun tidak memiliki pengetahuan pemrograman.

RPG MakerVX dilengkapi dengan fitur menarik, kemampuan untuk langsung membuat event, pintu, ruangan, dan sebagainya, dungeon (goa), meningkat 60 frame per detik, dan masih banyak lagi. RPG MakerVX, seperti pembuat lainnya dalam seri, hadir dengan satu set, terdapat audio dan grafis yang tersedia dan semua siap untuk digunakan, memungkinkan pemula untuk membuat petayang indah dan cerita yang menarik. Scripting fitur dari pendahulunya kembali RMVX dalam nama Ruby Game Scripting System 2 (RGSS2), yang telah disesuaikan dan ditingkatkan khusus untuk RPG MakerVX. Fitur-fitur baru dari sistem ini memungkinkan Anda untuk melampaui fungsi dasar dengan mengubah setiap fitur; seperti, sistem pertempuran, menu bermain game, dan banyak lagi. Fitur RGSS2 RMVX menempatkan pada tingkat yang lebih disesuaikan yang belum pernah dicapai sebelumnya.

Fasilitas dari aplikasi RPG Maker VX :

- Dapat membuat cerita sendiri.

User dapat membuat cerita sendiri yang lebih menarik, sehingga lebih menyenangkan, bahkan cerita ini dapat diambil dari pengalaman dari user itu sendiri.

- Terdapat tools yang menarik

Di dalam RPG Maker VX ini terdapat berbagai tools yang dapat kita implementasikan, seperti pohon, air, gunung, rumput, tanah, dll. Sehingga map yang dihasilkan pun lebih menarik.

- Terdapat audio dan grafis yang menarik

Di dalam RPG Maker VX ini terdapat audio yang menarik untuk digunakan, seperti background music, battle music dan penggunaan grafis yang lebih baik dibandingkan dengan pendahulunya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi RPG Maker VX

RPG Maker VX adalah program klinis dalam seri RPG Maker dimana dengan RPG Maker XP. Seperti RPG sebelumnya, RPG Maker VX memiliki fitur-fitur yang mudah dalam penggunaannya. Menggunakan "database" dan "events" sistem memungkinkan pemain secara bertahap membuat role-playing game fungsional penuh walaupun tidak memiliki pengembangan program.

RPG Maker VX juga dapat digunakan untuk membuat game untuk platform lain seperti pinus, android, dan sebagainya. Dengan menggunakan fitur-fitur yang sudah banyak ada di RPG Maker VX, seperti kemampuan dalam seri, fitur dengan sistem seperti audio dan grafis yang tersedia dan semua siap untuk digunakan. memungkinkan pembuatan peta yang lebih detail dan lebih banyak. Game yang menarik sehingga dapat membuat pemain yang lebih tertarik. Seperti yang sudah disebutkan di atas, RPG Maker VX memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap dan lebih mudah digunakan untuk RPG. Dengan menggunakan fitur-fitur tersebut, pemain dapat melakukan berbagai hal yang diinginkan seperti sistem perolehan, menu, dan lain-lain. Dengan menggunakan fitur-fitur tersebut, pemain dapat melakukan berbagai hal yang diinginkan seperti sistem perolehan, menu, dan lain-lain. Dengan menggunakan fitur-fitur tersebut, pemain dapat melakukan berbagai hal yang diinginkan seperti sistem perolehan, menu, dan lain-lain.

Fasilitas dan aplikasi RPG Maker VX :

- Dapat membuat cerita sendiri.
User dapat membuat cerita sendiri yang lebih menarik, sehingga lebih menyenangkan. Bahkan cerita ini dapat di ambil dari pengalaman dan user itu sendiri.
- Terdapat tools yang menarik
Di dalam RPG Maker VX ini terdapat berbagai tools yang dapat kita implementasikan seperti tokoh, air, gunung, rumput, tanah, dll. Sehingga map yang di buat akan lebih menarik.
- Terdapat audio dan grafis yang menarik
Di dalam RPG Maker VX ini terdapat audio yang menarik untuk di gunakan seperti background music, battle music dan penggunaan grafis yang lebih baik di bandingkan dengan sebelumnya.

Adapun spesifikasi yang dibutuhkan untuk menjalankan program ini, diantaranya:

Program Operating System	Microsoft® Windows® 2000 / XP / Vista *Note: 64-bit Editions are not supported.
Processor	Intel® Pentium® III 1.0GHz or higher processor.
Memory	256 MB or higher of RAM
Display	1024×768 or higher resolution
Hardisk	100 MB of available hard-disk space



Gambar 2.1 Logo RPG Maker VX

2.2 Game

Game merupakan alternatif bagi semua orang yang bertujuan untuk mengisi waktu luang. Game dapat melatih kemampuan berpikir pemainnya secara taktis dan kreatif, sehingga dapat membantu pemain dalam menghadapi masalah atau mengambil keputusan pada kehidupan sehari. Game Berdasarkan Jenis (Genre) Pada dasarnya jenis-jenis game yang lebih dikenal dengan istilah “Genre game”. Genre juga berarti format atau gaya dari

sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah genre atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa genre lain. Beberapa game berdasarkan jenis atau genre antara lain:

1. Maze Game

Jenis game ini adalah jenis game yang paling awal muncul. Contoh yang paling populer di Indonesia adalah game Pacman dan Digger. Game jenis ini sangat mudah dimainkan.

2. Board Game

Jenis game ini sama dengan game board tradisional, seperti Monopoly. Umumnya game ini lebih menekankan kepada kemampuan komputer menjadi lawan tanding dari pemain. Ini melibatkan kemampuan AI(Artificial Intelligence) yang andal untuk bisa menjadikan game ini menantang pemain dengan baik. Contoh: Chess, Chess Master 2000, Monopoly, Scrabble.

3. Card Game

Hampir sama dengan board game, jenis ini tidak memberikan perubahan berarti dari game versi tradisional yang sejenis. Variasi yang ada adalah kemampuan *multiplayer* dan tampilan yang lebih bervariasi dari versi tradisional. Game ini termasuk game yang muncul pada awal game komputer. Contoh: Hearts, Poker, dan Solitaire.

4. Trading Card Game

Jenis game ini jarang masuk ke Indonesia. Ada beberapa stasiun televisi di Indonesia yang menayangkan kartun tentang trading card ini. Versi game elektroniknya sangat digemari di luar negeri. Contoh: Battle Card Pokemon, Yu Gi Oh!.

5. Quiz Game

Game ini sederhana dalam cara bermain yaitu hanya perlu memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban. Biasanya pertanyaan yang diberikan memang memiliki topik tertentu tetapi ada juga yang memiliki topik yang beragam. Contoh: Who want to be a millionaire.

6. Puzzle Game

Game jenis ini memberikan tantangan kepada pemainnya dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi sebelah atas ke bawah. Susunan ini dilakukan secepat dan sebaik mungkin. Dalam perkembangannya, jenis ini membebaskan cara bermainnya. Contoh: Tetris, Magic Inlay, Adventure Inlay, Chip Challenge.

7. Shooting Game

Secara standar bahwa semua game yang bertipe atau dimainkan dengan cara menembak objek termasuk dalam jenis ini. Baik game yang bertipe dua dimensi atau pun tiga dimensi. Contoh: Deer Hunt

8. Shoot Them up

Jenis ini banyak diminati karena mudah dimainkan. Pada awalnya bentuk game ini adalah game dua dimensi namun berkembang menjadi tiga dimensi. Contoh: Arcanoid, Macross, Blackhawk Striker 2.

9. Adventure Game

Game ini adalah game petualangan. Biasanya pemain menuju ke suatu tempat dan menemukan banyak hal dan peralatan yang akan kita simpan. Game jenis ini tidak berfokus kepada pertarungan. Umumnya game ini lebih menekankan kepada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh: Tomb Raider

10. Side Scroller Game

Game jenis ini sangat terkenal dengan banyaknya game yang dikeluarkan. Game ini didasarkan kepada dua dimensi dimana pemain bergerak ke sepanjang jalur permainan ke satu arah dan menyelesaikan tugasnya. Contoh: Sonic the Hedgehog, Super Mario Bros.

11. Fighting Game

Game ini memberikan kesempatan untuk pemain dalam bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan dalam pertarungan. Contoh: Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken.

12. Sport Game

Game jenis ini hanya dibuat berdasarkan jenis cabang olahraga baik secara dua dimensi ataupun tiga dimensi. Contoh: Winning Eleven, NBA, NFL, Virtual Tennis.

13. Racing Game

Game ini memberikan permainan lomba kecepatan dari kendaraan yang dimainkan oleh pemain. Contoh: Need For Speed, Driver, Taxi, Test Driver.

14. Simulation Game

Game ini berfokus kepada simulasi penerbangan. Simulasi yang diberikan meniru kondisi penerbangan sebenarnya, baik kondisi pesawat dan peralatannya maupun kondisi pemandangan. Contoh: Microsoft Flight Simulator, IL-2Sturmovik, Apache Air Assault.

15. Real Time Strategy(RTS) Game

Pada game jenis ini pemain harus melakukan berbagai gerakan sesuai dengan strategi yang dibuat. Contoh: Warcraft, Starcraft.

16. Role Playing Game (RPG)

Game ini pemain akan berperan menjadi sebuah karakter. Contoh: Blade of Sword, Ragnarok. Game jenis ini yang penulis buat untuk menjadi sebuah *software game*.

2.2.1 Pengertian RPG

RPG adalah salah satu jenis game yang merupakan singkatan dari *Role Playing Game*. Sesuai dengan namanya, dalam game ini pemain akan berperan sebagai orang lain dan biasanya mengendalikan lebih dari satu tokoh yang akan dimainkan dalam waktu bersamaan.

2.2.1.1 Elemen Khas RPG

Ada beberapa elemen khas yang akan membuat game dapat dinyatakan berjenis game RPG. Jadi, jika salah satu dari elemen khas ini tidak ada mungkin saja game tersebut bukan game yang berjenis RPG atau perpaduan antara RPG dengan game lain. Beberapa elemen khas tersebut antara lain:

1. Storyline and Character Development

Storyline and character development atau pengembangan jalan cerita dan karakter merupakan unsur utama dalam RPG. Cerita yang ada dalam RPG tidak harus selalu aneh, tetapi masing-masing RPG memiliki ciri khas sendiri dan biasanya cerita dalam RPG cukup panjang. Cerita dalam RPG harus kreatif, inovatif dan mengalir seiring dengan perkembangan karakter utama dan tokoh pendukungnya.

Biasanya cerita dalam game RPG mengandung unsur-unsur khusus yang membentuk sebuah game RPG tersebut seperti berikut:

a. Sang pahlawan

Biasanya sang pahlawan adalah seorang pemuda, tetapi tidak jarang juga sang pahlawan itu seorang gadis. Ada sesuatu yang membuatnya menjadi sang pahlawan, apakah pahlawan tersebut selamat dari suatu pembantaian masal, atau pahlawan tersebut telah terpilih sejak lahir untuk menyelamatkan dunia atau dengan alasan yang lain. Biasanya sang pahlawan atau karakter utama ini memiliki kemampuan khusus yang tidak dimiliki karakter lain, dan pada awalnya dia tidak mampu mempergunakan kekuatan khususnya.

b. Kawan-kawan sang pahlawan

Jarang sekali ada RPG yang tokohnya hanya ada satu atau dua, biasanya sang pahlawan memiliki beberapa rekan yang akan mengikutinya dalam perjalanan, dengan sifat dan karakter yang berbeda-beda dan unik serta memiliki motivasi masing-masing. Kawan-kawan ini biasanya akan bergabung setelah beberapa *event* khusus tertentu, jadi tidak langsung karakter-karakter tersebut bergabung.

c. Musuh utama

Bermula diperkenalkan seorang tokoh antagonis yang selalu menjadi lawan dari sang pahlawan, tetapi pada pertengahan sampai menjelang akhir, diceritakan bahwa tokoh antagonis sebenarnya dikendalikan oleh suatu eksistensi yang sangat licik, pandai bersembunyi dan penuh dengan daya tipu yang merupakan musuh

1. Storyline and Character Development

Storyline and character development are developmental jalan cerita dan karakter merupakan unsur utama dalam RPG. Cerita yang ada dalam RPG tidak harus selalu ada tetapi masing-masing RPG memiliki ciri khas sendiri dan biasanya cerita dalam RPG cukup panjang. Cerita dalam RPG harus kreatif, inovatif dan mengait sehingga dengan perkembangan karakter utama dan tokoh pendukungnya.

Biasanya cerita dalam game RPG mengandung unsur-unsur khusus yang membentuk sebuah game RPG tersebut seperti berikut:

a. Sang pahlawan

Biasanya sang pahlawan adalah seorang pemuda tetapi tidak jarang juga sang pahlawan itu seorang gadis. Ada sesuatu yang membuatnya menjadi sang pahlawan. Apakah pahlawan tersebut selamat dari suatu pembantaian massal, atau pahlawan tersebut telah terpilih sejak lahir untuk menyelamatkan dunia atau dengan alasan yang lain. Biasanya sang pahlawan atau karakter utama ini memiliki kemampuan khusus yang tidak dimiliki karakter lain dan pada awalnya dia tidak mampu menggunakan kekuatan khususnya.

b. Kawan-kawan sang pahlawan

Jarang sekali ada RPG yang tokohnya hanya ada satu atau dua biasanya sang pahlawan memiliki beberapa rekan yang akan mengikutinya dalam perjalanannya dengan sifat dan karakter yang berbeda-beda dan unik serta memiliki motivasi masing-masing. Kawan-kawan ini biasanya akan bergabung setelah beberapa awal khusus tertentu. Jadi tidak langsung karakter-karakter tersebut bergabung.

c. Musuh utama

Bermula dipertemukannya seorang tokoh antagonis yang selalu menjadi lawan dari sang pahlawan tetapi pada perengahannya sampai menjelang akhir dicontohkan bahwa tokoh antagonis sebenarnya dikendalikan oleh suatu eksistensi yang sangat licik, pandai bersembunyi dan penuh dengan daya tipu yang merupakan musuh

utama dari sang pahlawan. Dalam RPG karakter-karakter utama berkembang seiring dengan berkembangnya cerita. Perkembangan karakter ini ditandai dengan naiknya tingkatan, bertambahnya kemampuan atau bahkan berubahnya suatu sifat atau watak sang karakter utama dalam berinteraksi dengan karakter-karakter lainnya. Jadi, perkembangan karakter sangat diperhatikan dan menjadi salah satu elemen khas yang utama dalam sebuah RPG.

2. Battle System

Battle system atau sistem bertarung ini menjadi ciri khas *gameplay* dalam RPG. Pada bagian ini juga salah satu penentu kesuksesan sebuah game RPG. pertarungan yang monoton dan membosankan akan segera ditinggalkan oleh pemainnya, sedangkan pertarungan yang terlalu susah juga tidak begitu disukai. *Battle system* perlu seimbang agar tidak membuat pemain mengalami stress pada saat memainkannya, tanpa menghilangkan tantangan dari tingkat kesulitan pertarungan yang bervariasi.

Sistem pertarungan RPG terus berkembang dan diperbaharui sehingga hampir mendekati pertarungan sesungguhnya. Pada dasarnya, ada dua sistem pertarungan dalam RPG, yaitu:

a. Wait-and-see battle

RPG yang menggunakan sistem ini disebut juga Old-school RPG, karena memang sistem ini dulu sering digunakan dan pertama kali muncul. Pada sistem ini pemain memberikan perintah pada setiap karakter pemain pada posisi masing-masing. Setelah selesai, pemain tinggal menunggu dan lihat apa yang terjadi selanjutnya. Saat pemain memberi perintah, musuh tidak akan menyerang. Pada RPG jenis ini ada 3 jenis serangan, yaitu *normal battle*, *first-strike battle* dan *ambushed battle*. Pada *normal battle*, pemain dan musuh sama-sama mendapatkan giliran pada ronde pertama. Pada *first-strike battle*, pemain mendapatkan kesempatan untuk memulai ronde pertama tanpa musuh menyerang. Dan pada *ambushed battle*, pemain diserang dulu oleh musuh pada ronde pertama.

utama dari segi perilaku. Dalam RPG karakter-karakter utama berkembang seiring dengan perkembangannya cerita. Perkembangan karakter ini ditandai dengan adanya tingkatan, bertambahnya kemampuan atau bahkan berubahnya suatu sifat atau watak sang karakter utama dalam berinteraksi dengan karakter-karakter lainnya. Jadi, perkembangan karakter sangat diperhatikan dan menjadi salah satu elemen klas yang utama dalam sebuah RPG.

2. Battle System

Battle system atau sistem pertarung ini menjadi ciri khas game RPG dalam RPG. Pada bagian ini juga salah satu penentu kesuksesan sebuah game RPG, pertarungan yang monoton dan membosankan akan segera diabaikan oleh pemainnya, sedangkan pertarungan yang terlalu susah juga tidak disukai. Battle system perlu seiring agar tidak membuat pemain mengalami stress pada saat memainkannya, tanpa menghilangkan tantangan dari tingkat kesulitan pertarungan yang bervariasi.

Sistem pertarungan RPG terus berkembang dan diperbaharui sehingga hampir mendekati pertarungan sesungguhnya. Pada dasarnya, ada dua sistem pertarungan dalam RPG, yaitu:

a. *Real-time and see battle*

RPG yang menggunakan sistem ini disebut juga Old-school RPG, karena memang sistem ini dulu sering digunakan dan pertama kali muncul. Pada sistem ini pemain memberikan perintah pada setiap karakter pemain pada posisi masing-masing. Setelah selesai, pemain tinggal menunggu dan lihat apa yang terjadi selanjutnya. Saat pemain memberi perintah, musuh tidak akan menyerang. Pada RPG jenis ini ada 3 jenis serangan, yaitu *normal battle*, *fix-attack battle* dan *ambush battle*. Pada *normal battle*, pemain dan musuh sama-sama mendapatkan giliran pada ronde pertama. Pada *fix-attack battle*, pemain mendapatkan kesempatan untuk memulai ronde pertama tanpa musuh menyerang. Dan pada *ambush battle*, pemain diserang dulu oleh musuh pada ronde pertama.

b. Active time battle

Sistem ini yang sudah sedikit lebih canggih yaitu *active time battle*. Dalam sistem ini, tiap pahlawan memiliki waktu aktif sendiri-sendiri. Siapa yang memiliki waktu aktif penuh pertama kali, maka karakter tersebut yang berhak melancarkan serangan. Walaupun demikian, kecepatan tersebut dipengaruhi oleh kemampuan pemain.

c. Real-time battle

Berbeda dengan sistem pertama, pada RPG ini pemain langsung berhadapan dengan musuh. Pemain tidak memilih berbagai macam perintah pada pahlawannya, namun langsung menjalankan pahlawan untuk bertarung. Jadi, tidak ada yang namanya perintah *attack*, *defend*, *magic* dan sebagainya.

3. Menu System

Menu *system* atau sistem menu adalah salah satu ciri khas dari sebuah game RPG. Sistem menu ini merupakan tempat di mana pemain dapat melihat dan mengatur karakter, kemampuan, *item*, *equipment* *character* dan masih banyak lagi hal lainnya. Bagian ini perlu dibuat variatif dan tidak membosankan, sebab bagian ini adalah bagian yang sering diakses oleh pemain. Biasanya sistem menu berisikan petunjuk dan beberapa manual yang ada dalam RPG tersebut. Sistem menu ini sangat membantu pemain dalam memahami dan mengatur karakternya sehingga membuat sang karakter sesuai dengan keinginan sang pemain.

4. Status Effect

Banyak sekali jenis-jenis status yang berada pada game RPG. Sekalipun namanya berbeda, mungkin saja efeknya sama. Beberapa RPG biasanya menghapus status setelah pertarungan selesai. Ada yang membiarkan status hilang setelah beberapa saat, ada juga yang membiarkannya sampai disembuhkan. Berikut status-status yang biasanya muncul pada game RPG yaitu:

a. Poison atau Toxic

Beberapa menyebutnya *Venom*. Ini adalah pengurangan "Darah" secara berkala yang terjadi pada karakter pemain. Ada yang terjadi saat pertarungan, ada yang terjadi saat pemain yang terkena

b. Active time battle

Sistem ini yang sudah sedikit lebih canggih yaitu active time battle. Dalam sistem ini tiap pertaluan memiliki waktu aktif sendiri-sendiri. Siapa yang memiliki waktu aktif penuh pertama kali, maka karakter tersebut yang berhak melanjutkan serangan. Walaupun demikian, kecepatan tersebut dipengaruhi oleh kemampuan pemain.

c. Real-time battle

Berbeda dengan sistem pertama, pada RPG ini pemain langsung berhadapan dengan musuh. Pemain tidak memilih berbagai macam perintah pada pertaluan, namun langsung menjalankan pertaluan untuk bertung. Jadi tidak ada yang namanya perintah attack, defen, magic, dan sebagainya.

3. Menu System

Menu system atau sistem menu adalah salah satu ciri khas dari sebuah game RPG. Sistem menu ini merupakan tempat di mana pemain dapat melihat dan mengatur karakter, kemampuan item, equipment character dan masih banyak lagi hal lainnya. Bagian ini perlu dibuat variatif dan tidak membosankan, sebab bagian ini adalah bagian yang sering diakses oleh pemain. Biasanya sistem menu diberikan petunjuk dan beberapa manual yang ada dalam RPG tersebut. Sistem menu ini sangat membantu pemain memahami dan mengatur karakternya sehingga membuat sang karakter sesuai dengan keinginan sang pemain.

4. Status Effect

Banyak sekali jenis-jenis status yang berada pada game RPG. Sekalipun namanya berbeda, mungkin saja efeknya sama. Beberapa RPG biasanya menghapus status setelah pertaluan selesai. Ada yang membiarkan status hilang setelah beberapa saat, ada juga yang membiarkannya sampai disembuhkan. Berikut status-status yang biasanya muncul pada game RPG yaitu:

a. Poison atau Toxic

Beberapa mempunyai kowar. Ini adalah penggunaan "Darah" secara berkala yang terjadi pada karakter pemain. Ada yang terjadi saat pertaluan, ada yang terjadi saat pemain yang terkena

berjalan. Biasanya status ini tidak bisa membunuh karakter pemain. Lawan dari status ini adalah Regen, yang justru menambah Darah sebagian secara berkala sampai efeknya habis.

b. Silence

Status ini menyebabkan karakter pemain yang bersangkutan tidak bisa mengeluarkan kemampuannya sampai efek dari status ini menghilang.

c. Confuse

Status ini cukup merugikan karakter pemain. Karakter yang terkena ini tidak bisa membedakan kawan atau lawan, sehingga semua akan dilawan, tidak peduli kawan sendiri.

d. Death

Banyak kontroversi tentang status ini, mengingat pahlawan tidak benar-benar mati kalau HP nol. Karakter pemain yang terkena status ini tidak dapat melanjutkan pertarungan sampai dibangkitkan lagi.

2.2.1.2 Kategori-Kategori RPG

1. Fantasy

Kategori ini bersejajar rata-rata di dunia pertengahan Eropa dan menggunakan sihir, serta agama yang berbeda dengan dunia nyata. Contoh: *Final Fantasy*, dan *Lord Of The Ring*.

2. Science Fiction

Ini terbalik dari fantasi RPG, setingan justru ada di zaman yang jauh lebih maju dari zaman sekarang. Sihir diganti dengan istilah semacam *Telekinesis* atau *Psy*. Contoh: *Star Wars*, dan *Enter the Matrix*.

3. Historical

RPG ini lebih menekankan aspek sejarah, walaupun sering tertukar dengan Fantasy RPG. Yang membedakan, RPG ini mengambil setting di dunia nyata, namun di masa lalu. Contoh: *Age of Empire*.

4. Horror

Mungkin RPG bergenre ini agak jarang, namun yang jelas ada dua versi yaitu manusia biasa melawan makhluk supernatural atau sebaliknya. Contoh: *Resident Evil 4*.

5. Funny

RPG ini mengandalkan unsur asyiknya bermain tanpa memerlukan cerita yang berat dan kostumisasi karakter yang rumit. Contoh: *Chocobo Dungeon 2*.

6. Multigenre

Membedakan multigenre susah sekali, karena genre ini tercampur dengan genre lain. Contoh: *Kingdom Hearts*

2.3 Kisah Legenda Ken Arok

Ken Arok dilahirkan di daerah yang saat ini adalah Malang pada abad ke-13. Bayi Ken Arok ditelantarkan di sebuah makam, hingga akhirnya diasuh oleh seorang pencuri bernama Lembong. Ken Arok Muda dikenal sebagai penjudi, hingga membebani orang tuanya.

Pada waktu itu, Tumapel merupakan daerah kekuasaan bawah Kerajaan Kadiri. Penguasa Tumapel adalah Tunggul Ametung, yang memiliki istri bernama Ken Dedes. Kondisi politik Kadiri waktu itu juga sedang kacau. Kertajaya dikenal sebagai raja yang kejam, bahkan meminta rakyat untuk menyembahnya.

Ken Arok memesan sebuah keris pada Mpu Gandring untuk membunuh Tunggul Ametung. Mpu Gandring belum menyelesaikan pembuatan keris tersebut. Ken Arok tidak mau tahu, Ken Arok menusuk Mpu Gandring dengan keris yang belum jadi hingga tewas.

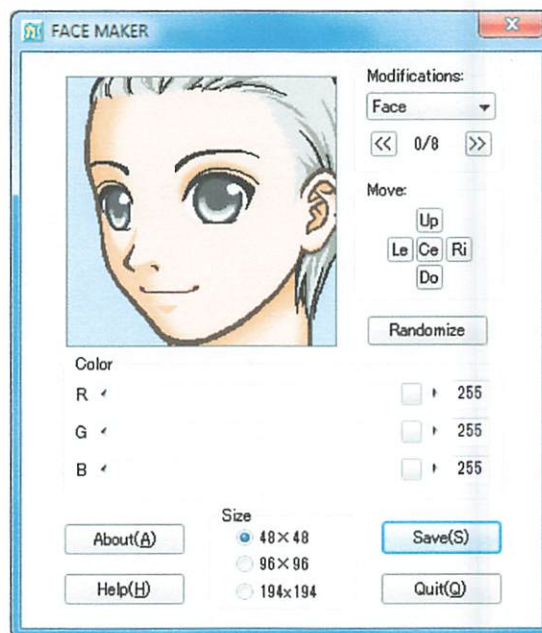
Pada suatu saat, Ken Arok membunuh Tunggul Ametung. Dalam langkahnya untuk melakukan pengambilan tahta Tunggul Ametung, Ken Arok mendapat dukungan dari para pendeta Hindu Wisnu yang menganggap Ken Arok dapat mengembalikan kejayaan Hindu.

Ken Arok kemudian menjadi pengganti suksesor Tunggul Ametung dengan dukungan

rakyat Tumapel. Ken Dedes pun menjadi istri Ken Arok. Ia dimahkotai dengan gelar Sri Rajasa Batara Sang Amurwabumi. Tak lama kemudian, Ken Dedes melahirkan puteranya hasil perkawinannya dengan Tunggul Ametung, yang diberi nama Anusapati. Sementara itu, hasil perkawinan Ken Arok dan Ken Dedes membuahkan anak bernama Mahesa Wong Ateleng, Panji Saprang, Agnibhaya dan Dewi Rimbu. Dari selir bernama Ken Umang, Ken Arok memiliki anak bernama Tohjaya, Panji Sudhatu, Panji Wergola dan Dewi Rambi.

2.4 Face Maker

Face Maker adalah sebuah aplikasi dimana kita bisa mengkreasikan gambar wajah karakter-karakter kita yang akan dipakai dalam game yang akan kita buat. Di dalam aplikasi ini, kita bisa merubah wajah, rambut, ekspresi dll, sehingga karakter menjadi lebih hidup.



Gambar 2.2 Aplikasi Face Maker.

2.5 Bahasa pemrograman Ruby Game Scripting System 2

Ruby merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek berjenis interpreter, atau bisa juga dibidang scripting language. Ruby hampir mirip dengan bahasa-bahasa script seperti VBScript, atau JavaScript. Ruby ditulis dengan bahasa C dengan kemampuan dasar seperti Perl dan Phyton.

Bahasa pemrograman inimemungkinkan pengguna untukmelakukan hal-halyang tak

terbatas dengan permainan yang populer, yang menarik terutama untuk pengguna tingkat lanjut. Pemula juga bisa mendapatkan keuntungan dengan menggunakan script yang sudah dibuat oleh orang lain.

Ruby dirilis pertama kali tahun 1994 yang pada saat itu masih versi Alpha. Ruby dibuat oleh programmer Jepang yang bernama Yukihiro Matsumoto. Saat itu bahasa pemrograman berorientasi objek sedang berkembang, namun belum ada satupun scripting language berorientasi objek. Atas dasar itulah dia membuat bahasa Ruby.

Adapun kelebihan-kelebihan Ruby :

- Ruby merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek.
- Ruby memiliki syntax-syntax yang sederhana.
- Ruby memiliki error handling yang cukup baik.
- Ruby mengusung konsep single inheritance
- Ruby memiliki garbage collector yang berfungsi mengosongkan memory yang tidak terpakai.
- Lisensi Ruby bersifat open source.

Ruby digunakan di dalam aplikasi aplikasi yang khas seperti pengolahan text dan “melekat” atau middleware programs. Cocok dengan yang kecil, ad-hoc scripting tasks, yang di masa lalu, mungkin dapat dipecahkan dengan Perl. Penulisan program program yang kecil dengan Ruby semudah kita mengimpor modul modul yang di butuhkan dan penulisan dasarnya (Basic) hampir sama dengan type “Sequence of events” dari program.

Seperti Perl, Ruby juga mempunyai kelasa pertama, ekspresi ekspresi yang umum, di mana dapat memudahkan penulisan skrip skrip pengolahan text. Sintak sintak yang fleksibel juga dapat membantu skrip skrip yang kecil. Di dalam beberapa Object Oriented Language, anda dapat terhenti dengan kode kode yang bertele tele dan banyak, tetapi Ruby membuat anda bebas dan mempermudah skrip.

Ruby juga cocok untuk system system perangkat lunak (Software) yang lebih besar. Aplikasi aplikasi yang paling sukses adalah Ruby On rails web framework, software yang mempunyai 5 buah subsistem yang utama, banyak bagian bagian yang kecil dan banyak skrip

terbatasnya permainan yang populer yang menantang secara intelektual. Banyaknya kemampuan dengan menggunakan berbagai objek oleh orang lain.

Ruby ditulis pertama kali tahun 1994 yang pada saat ini masih versi Alpha. Ruby ditulis oleh programmer Jepang bernama Yukihiro Matsumoto. Saat ini bahasa pemrograman berorientasi objek sedang berkembang namun belum ada satupun scripting language berorientasi objek. Atas dasar itulah dia membuat bahasa Ruby.

Adapun kelebihan-kelebihan Ruby :

- Ruby merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek.
- Ruby memiliki syntax yang sederhana.
- Ruby memiliki error handling yang cukup baik.
- Ruby mengadopsi konsep single inheritance
- Ruby memiliki garbage collector yang berfungsi mengorganiskan memori yang tidak terpakai.
- Lisensi Ruby bersifat open source.

Ruby digunakan di dalam aplikasi yang kelas seperti pemrosesan text dan "mekanik" atau middleware program. Cocok dengan yang kecil, ad-hoc scripting tasks yang di masa lalu, mungkin dapat dipisahkan dengan Perl. Penulisan program yang kecil dengan Ruby sendiri kita mengimpor modul modul yang di butuhkan dan penulisan dasar nya (basic) hampir sama dengan type "sequence of event" dan program.

Seperti Perl, Ruby juga mempunyai kelas pertama, ekpresi ekspresi yang umum, di mana dapat memudahkan penulisan script script pemrosesan text. Sintak sintak yang fleksibel juga dapat membantu script script yang kecil. Di dalam beberapa Object Oriented Language, anda dapat bekerja dengan kode yang berkelas, tetapi Ruby membuat anda bebas dan memudahkan script.

Ruby juga cocok untuk system system jaringan (network) yang lebih besar. Aplikasi aplikasi yang paling sukses adalah Ruby On rails web framework, software yang mempunyai 2 buah sistem yang utama, banyak bagian yang kecil dan banyak script

skrip yang mendukung, Database pendukung dan libraries.

Untuk membantu pembuatan system system yang lebih besar, Ruby menawarkan beberapa layer penggolongan. Termasuk Class dan Module. Ruby dapat mengurangi bagian bagian yang berlebih lebihan sehingga membuat programmer dapat menulis dan menggunakan system software yang besar tanpa kendala yang berarti..

BAB III

PERANCANGAN DAN ANALISA SISTEM

3.1 Analisa Sistem

Pemahaman konsep dasar pembuatan game pada RPG Maker VX sangat di perlukan. Maka dari itu referensi terkait sangat di butuhkan, guna sebagai penyokong pembuatan game yang akan di rancang di bangun dan di implementasikan. Untuk pemahaman mengenai kesulitan sangat di butuhkan guna efisiensi di dalam pembuatan game. Karena dari aspek tersebut game dapat di buat semaksimal mungkin.

3.1.1 Deskripsi Umum Sistem

Game yang dikembangkan dalam skripsi ini adalah game yang bergenre RPG (Role Playing Game) dimana pada game ini kita mengendalikan sebuah karakter yang bertujuan menyelesaikan sebuah cerita. Pada aplikasi ini user dapat mendesain sendiri karakter atau menggunakan desain karakter yang sudah tersedia di aplikasi ini, sehingga user dapat lebih kreatif dalam membuat karakter dan alur cerita sesuai dengan keinginan dari user itu sendiri.

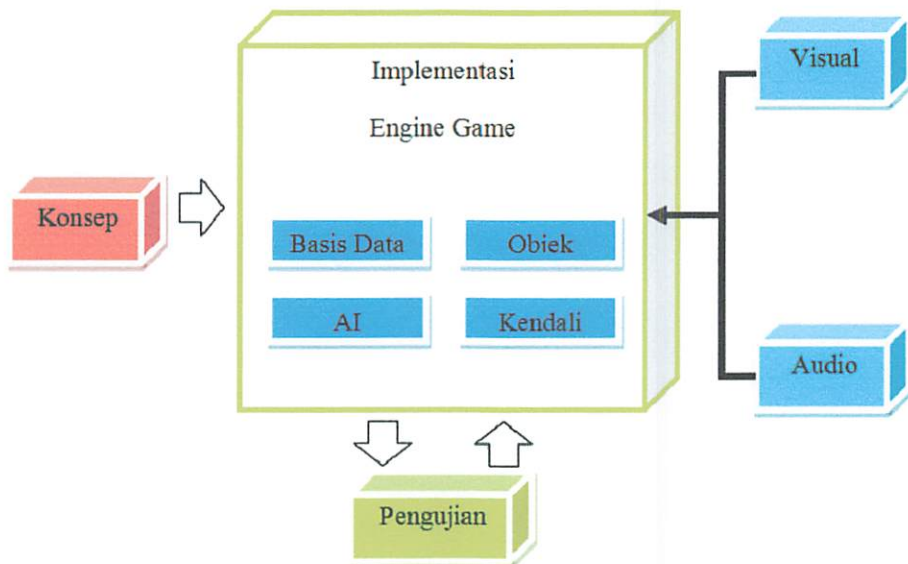
3.1.2 Fitur Pada RPG Maker VX

Pada RPG Maker VX terdapat berbagai macam fitur yang dapat kita implementasikan pada proyek, di antaranya:

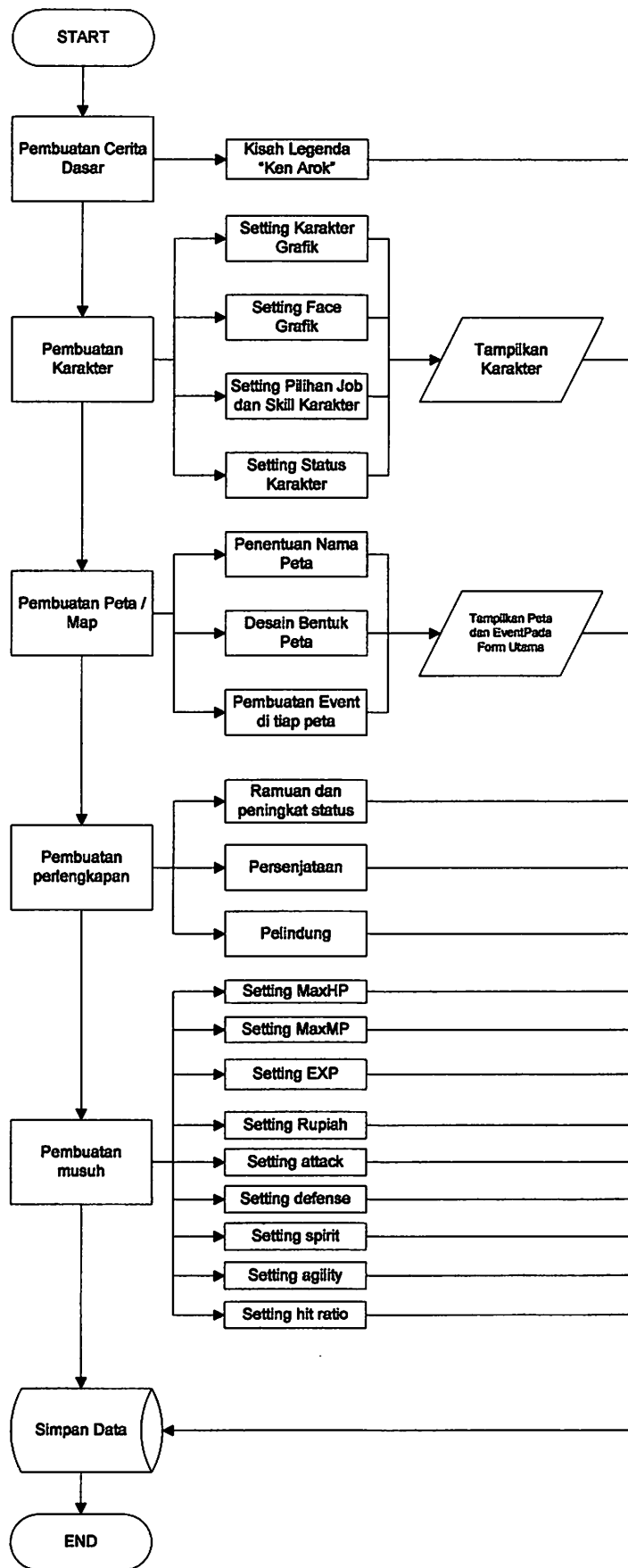
1. Kita bisa mengimport face graphic dari mana saja dengan syarat ukuran pixel yaitu 96 x 96.
2. Pembuatan Karakter bisa melalui web <http://www.famitsu.com/freegame/tool/chibi/index1.html>. sehingga kita bisa lebih kreatif dalam pembuatan karakter utama kita
3. Dapat membuat musuh atau monster, sehingga terdapat berbagai halangan dan rintangan agar menjadikan cerita lebih menarik dan menantang.
4. Terdapat fitur *save / load* , sehingga jika kita ingin melanjutkan permainan di lain hari kita bisa menggunakan fitur save ini, dan jika ingin melanjutkan permainan yang lalu, kita bisa menggunakan fitur load.

3.2 Konsep Game

Bagan umum dalam konsep game RPG ini dapat di lihat pada gambar di bawah ini



Gambar 3.1 Bagan umum konsep game



Gambar 3.2 Flowchart Pembuatan Game RPG

3.2.1 Implementasi Engine Game

Engine game merupakan inti atau mesin utama dari game yang mengendalikan seluruh aktivitas dan interaksi yang terjadi dalam game. Dalam pengembangan game ini, digunakan RPG Maker VX sebagai engine game. Biasanya terdapat empat komponen utama yang membentuk engine game. Komponen-komponen tersebut antara lain:

a. Database (Basis Data)

Basis data dalam game berguna untuk mendaftarkan dan menyimpan data tentang objek-objek maupun kejadian di dalam game. Misalnya daftar karakter, daftar peta, tingkatan/level atau pun data yang disimpan ke dalamnya.

b. Game Objects (Objek Game)

Objek game merupakan objek yang akan pemain kendalikan di dalam game tersebut, bagian ini mengimplementasikan objek *sprite* game dan lingkungan pada game. *Sprite* adalah objek yang dapat dikendalikan oleh pemain atau *Artificial Intelligence* (AI). Objek lingkungan pada game adalah latar belakang dan benda. Latar belakang adalah wadah atau tempat di mana objek *sprite* akan dikendalikan. Benda adalah objek yang dapat berinteraksi dengan *sprite*.

c. Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan)

Artificial intelligence adalah kecerdasan buatan yang diberikan pada suatu objek agar dapat berlaku secara acak ataupun teratur. Tujuan pemberian kecerdasan buatan adalah agar pemain tidak sembarangan dalam mengambil keputusan dan mengembangkan semangat kompetisi.

3.3 Proses Pembuatan Game

Perancangan desain merupakan langkah awal dalam pembuatan game ini. Di dalam langkah awal tersebut terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu:

1. Pembuatan alur cerita.
2. Pembuatan karakter.
3. Pembuatan peta / map, dan event.
4. Pembuatan perlengkapan
5. Pembuatan musuh

3.2.1 Implementasi Engine Game

Engine game merupakan inti dari mesin utama dari game yang mengontrol seluruh aktivitas dan interaksi yang terjadi dalam game. Dalam pengembangan game ini digunakan RPG Maker V7 sebagai engine game. Biasanya terdapat empat komponen utama yang membentuk engine game. Komponen-komponen tersebut antara lain:

a. Database (Basis Data)

Basis data dalam game berguna untuk memudahkan dan menyimpan data tentang objek-objek maupun kejadian di dalam game. Misalnya daftar karakter, daftar peta, tingkatan/level atau pun data yang disimpan ke dalam game.

b. Game Objects (Objek Game)

Objek game merupakan objek yang akan pemain kendalikan di dalam game tersebut. Bagian ini mengimplementasikan objek yang game dan lingkungan pada game. Ada objek yang dapat dikendalikan oleh pemain atau *Walkable Wall/door* (A). Objek lingkungan pada game adalah latar belakang dan benda. Latar belakang adalah *wall* atau tempat di mana objek sprite akan dikendalikan. Benda adalah objek yang dapat berinteraksi dengan game.

c. Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan)

Walkable Wall/door adalah kecerdasan buatan yang diberikan pada suatu objek agar dapat berinteraksi secara otomatis. Tujuan pemberian kecerdasan buatan adalah agar pemain tidak mengalami kesulitan dalam menghadapi kebutuhan dan mengembangkan strategi kompetisi.

3.3 Proses Pembuatan Game

Pencapaian desain merupakan langkah awal dalam pembuatan game ini. Di dalam langkah awal tersebut terdapat beberapa tahapan yang dilakukan yaitu:

1. Pembuatan alur cerita.
2. Pembuatan karakter.
3. Pembuatan peta *map* dan *event*.
4. Pembuatan pertengkaran.
5. Pembuatan musuh.

3.3.1 Pembuatan cerita

Pada tahapan ini, sebelum kita memulai dalam pembuatan game RPG, kita di haruskan memiliki basic atau dasar cerita dalam pembuatan game RPG, karena RPG merupakan game yang memiliki alur cerita yang nantinya harus di selesaikan. Pada skripsi ini alur cerita yang di gunakan adalah “Kisah Legenda Ken Arok”.

3.3.2 Pembuatan *character*

Pada pembuatan karakter ini terdapat berbagai macam karakteristik dari karakter utama ini, seperti wajah dari karakter, kemampuan dari karakter, bentuk dari karakter, *skill job* dari karakter, dan status dari karakter itu sendiri. Pada tahap ini akan di jelaskan dalam pembuatan *character graphic*, *face graphic*, penentuan *skill job* yang dapat di gunakan oleh karakter, dan pembuatan status pada karakter.

3.3.2.1 *Character Graphic*

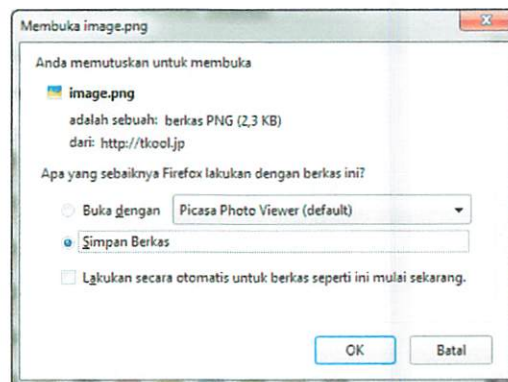
Setelah selesai dalam pembuatan alur cerita, kita di hadapkan pada pembuatan karakter utama, di sini karakter utama yang penulis buat adalah “Ken Arok”. Dalam pembuatan karakter ini terdapat Character Graphic yang merupakan bentuk atau wujud dari karakter utama tersebut pada saat karakter tersebut di gerakkan atau di mainkan. Pada RPG Maker VX ini sudah terdapat Character Graphic yang sudah di sediakan (default), akan tetapi, kita bisa lebih berkreaitif dalam pembuatan Character Graphic dari web famitsu.com .

Untuk membuat suatu karakter yang kita inginkan, kita bisa membuatnya melalui web <http://www.famitsu.com/freegame/tool/chibi/index1.html>. Pada web ini terdapat berbagai macam fitur dari karakter tersebut yang bisa kita gunakan. Langkah awal dalam pembuatan karakter yaitu penentuan bentuk rambut, baju, helm, perisai, asesoris.



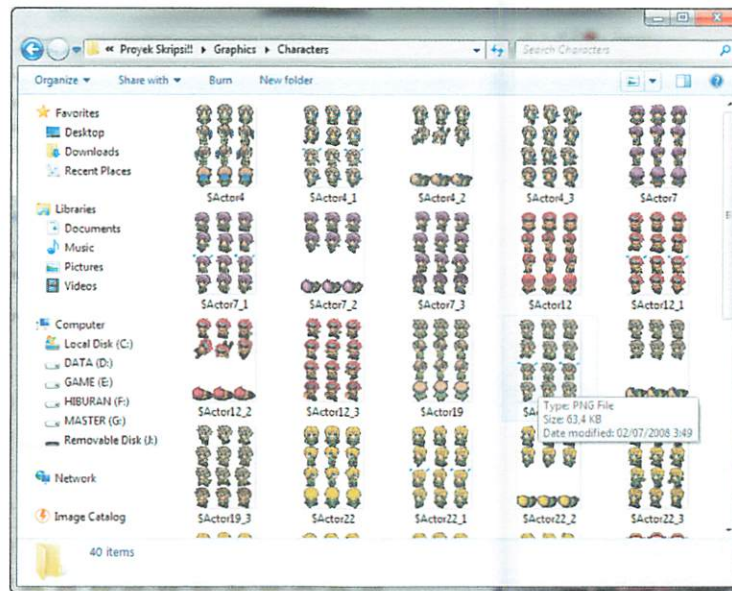
Gambar 3.3 Tahap awal pembuatan karakter

Setelah kita membuat karakter, klik tombol “Download gambar ini” dan akan terdapat form seperti di bawah ini.



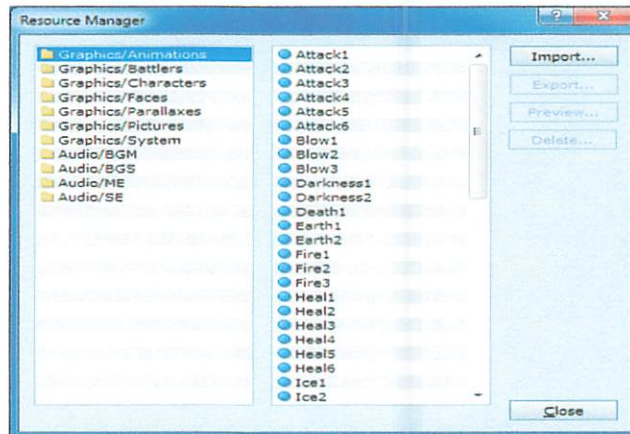
Gambar 3.4 Menyimpan karakter

Pada saat penyimpanan berhasil, nama dari file tersebut adalah “image.png”. Pada RPG Maker VX ini, karakter dapat di import, jika pada nama file tersebut di *rename* dengan menambahkan lambang “\$” pada awal nama file tersebut, contoh: \$KenArok.png.



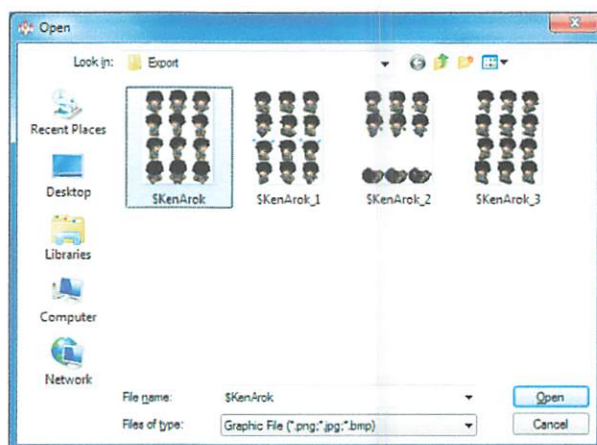
Gambar 3.5 Pemberian nama file pada karakter

Setelah kita me *rename* file yang telah kita buat tadi, saatnya untuk melakukan peng import an pada RPG Maker VX, yaitu dengan cara mengklik “*Source Manager*” pada menu RPG Maker VX.



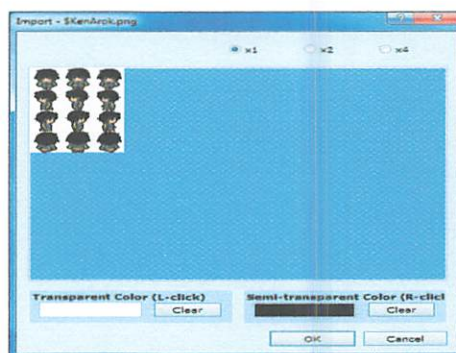
Gambar 3.6 Menu dari “*Source Manager*”

Setelah mengklik menu “*Source Manager*”, lalu pilih pada “*Graphics/Charachters*”. Setelah menemukan File “*Graphic/Characters*”, klik pada tombol “*Import*”.



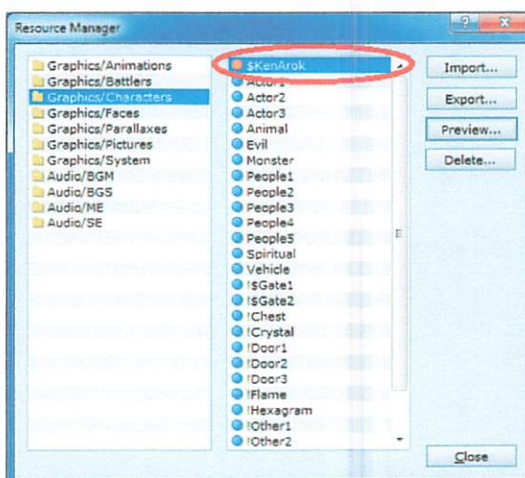
Gambar 3.7 Import “Character Graphic”

Setelah itu kita klik open dan akan terdapat form seperti di bawah ini.



Gambar 3.8 Import pada karakter utama

Lalu kita klik “ok” pada form tersebut. Secara otomatis file yang tadi kita inputkan akan masuk ke dalam database, dan siap untuk di gunakan.



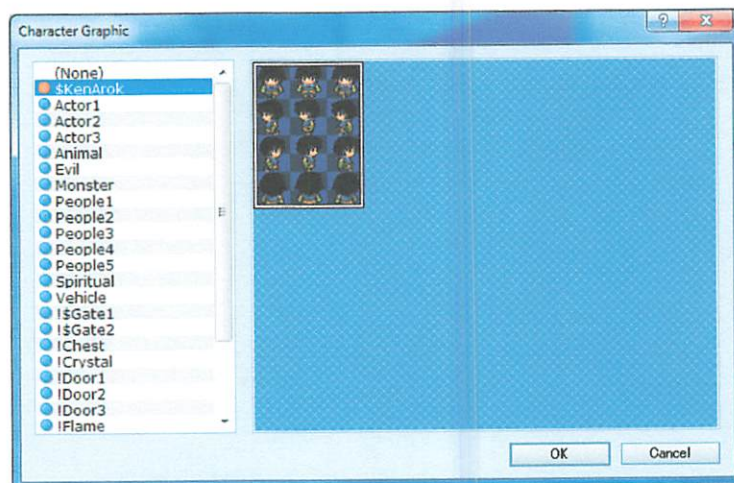
Gambar 3.9 File sudah masuk pada database

Untuk menggunakan karakter yang telah kita buat tadi, yaitu dengan cara mengklik pada menu “Database”.



Gambar 3.10 Tampilan menu “Database Actors”

Untuk menggunakan karakter yang sudah di inputkan tadi klik pada “Character Graphic” yang terdapat pada menu “Database Actors”.

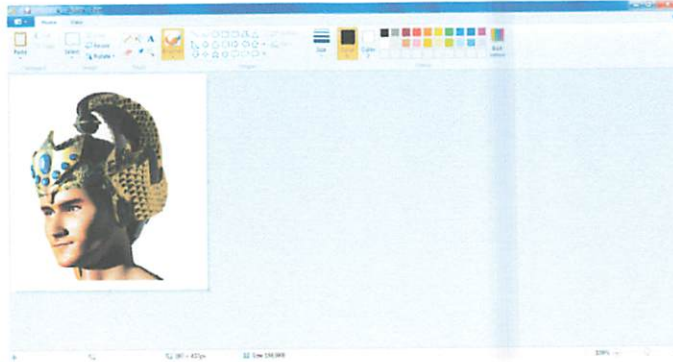


Gambar 3.11 Tampilan karakter yang sudah kita inputkan.

Pilih nama file yang telah kita buat tadi dan klik “OK” untuk menggunakan karakter utama yang telah kita buat tadi.

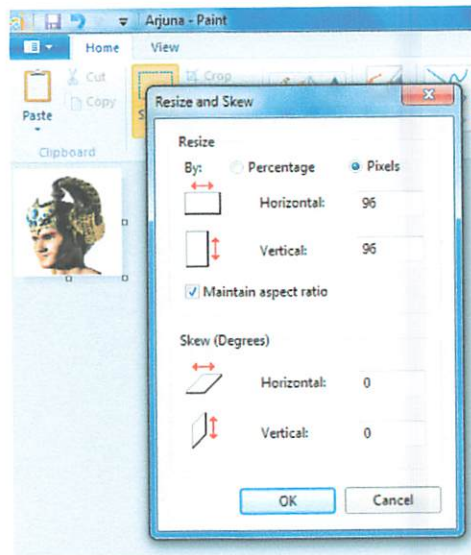
3.3.2.2 Face Graphic

Untuk pembuatan *Face Graphic*, kita bisa menggunakan fasilitas paint yang sudah tersedia pada komputer. Pilih gambar yang akan kita gunakan dan paste pada program paint.



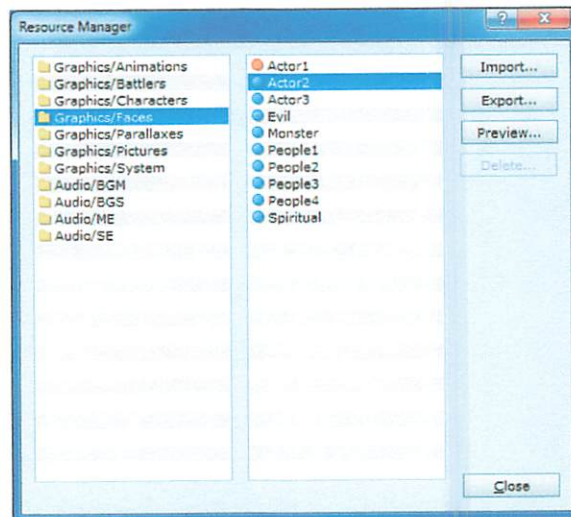
Gambar 3.12 Pengeditan Gambar

Setelah memilih gambar yang akan di gunakan, atur ukuran dan pixel dari gambar tersebut dengan ukuran pixel 96 x 96.



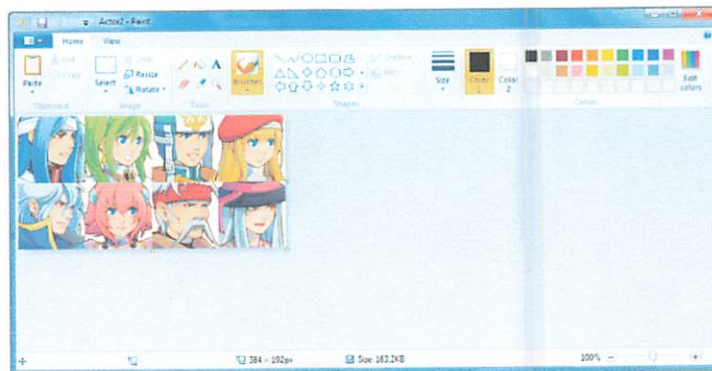
Gambar 3.13 Pengaturan pixels gambar

Setelah pengaturan pixels gambar di lakukan klik save, dan letakkan pada folder yang di inginkan dan klik "ok". Setelah proses penyimpanan, kita export gambar yang terdapat pada RPG Maker VX untuk mengganti "*Face Graphic*", yaitu dengan cara klik "*Source Manager*" pilih export, dan letakkan pada folder yang di inginkan.



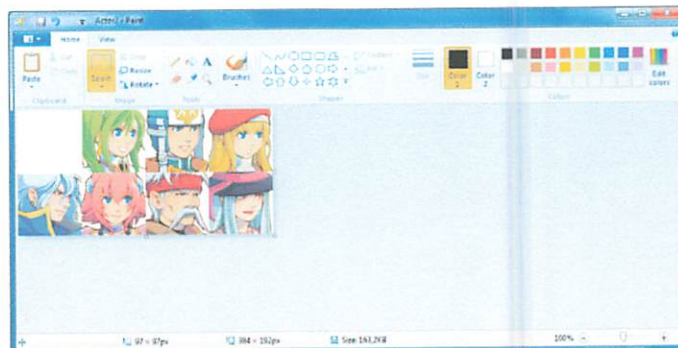
Gambar 3.14 Export gambar.

Setelah berhasil dalam meng – export gambar, buka kembali gambar yang telah di export tadi melalui paint.



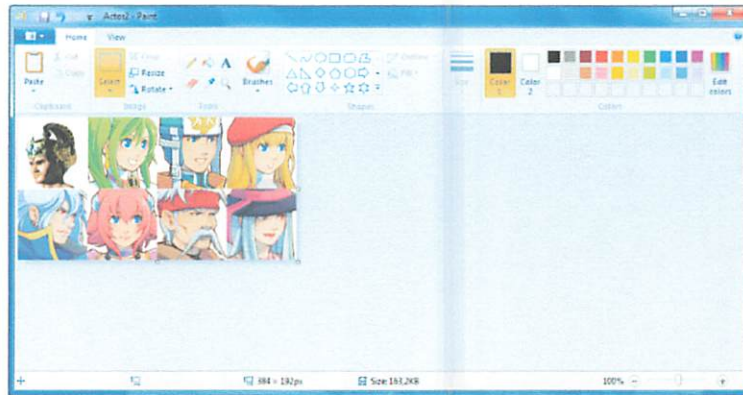
Gambar 3.15 Peng – editan face graphic

Setelah memasukkan gambar pada paint, saatnya kita mengedit gambar tersebut, yaitu dengan cara, hapus salah satu gambar yang terdapat pada gambar tersebut.



Gambar 3.16 Peng – editan face graphic 2.

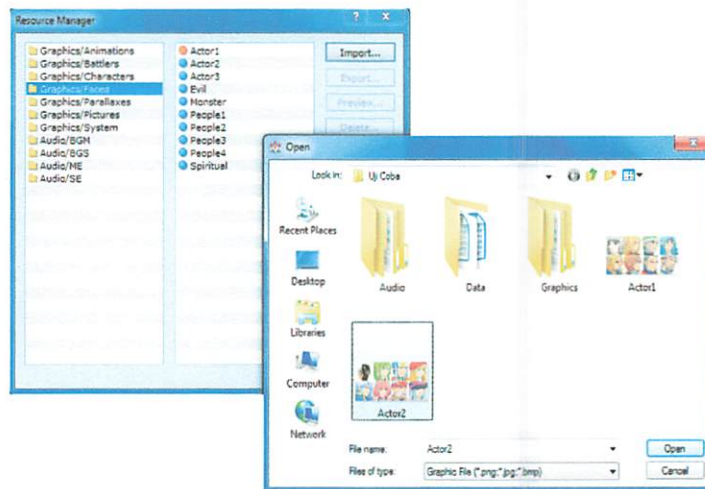
Setelah menghapus salah satu gambar, kita “copy” kan gambar sebelumnya yang telah kita atur pixel nya kedalam gambar.



Gambar 3.17 Peng – editan face graphic 3.

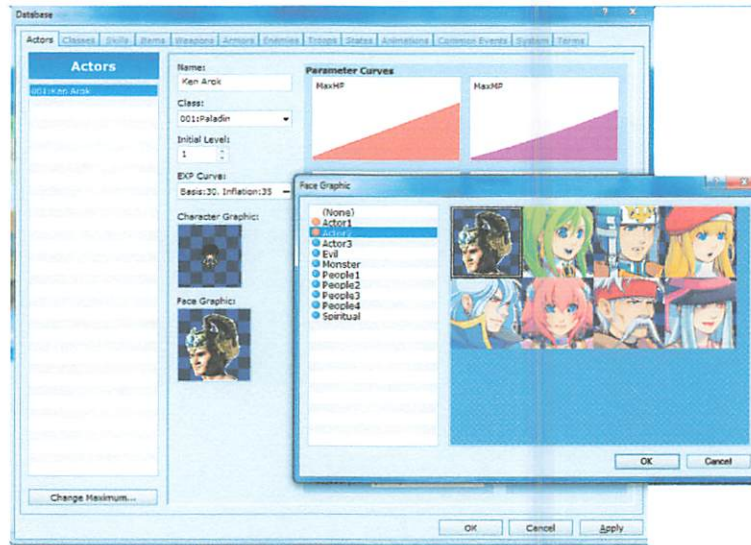
Proses pengeditan selesai, simpan gambar tersebut ke dalam folder yang diinginkan.

Untuk menggunakan gambar tersebut klik “Source Manager” yang terdapat pada RPG Maker VX lalu pilih “Graphic/Faces” dan klik menu “Import”, lalu pilih gambar yang sudah di edit tadi dan klik ok.



Gambar 3.18 Import Gambar

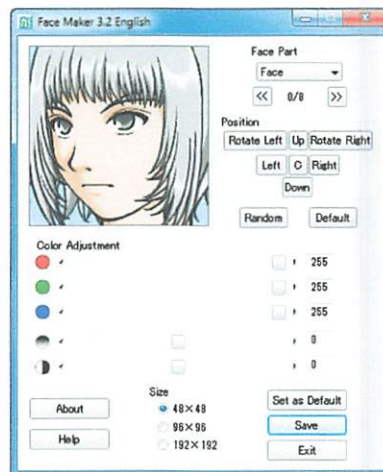
Setelah selesai meng – import gambar secara otomatis gambar tersebut sudah masuk ke dalam database.



Gambar 3.19 Import gambar ke database

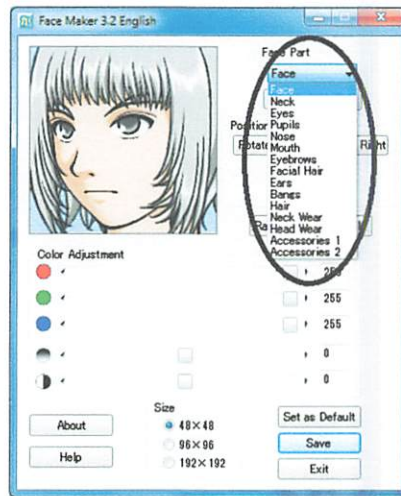
Selain dengan cara diatas kita bisa membuat Face Graphic dengan menggunakan Face Maker 3.2.

Pada *Face Maker 3.2* ini kita dapat membuat sketsa wajah dari karakter yang akan kita buat. Ada pun beberapa fitur yang terdapat pada program ini, diantaranya kita bisa mengganti rambut, mata, telinga, mulut, hidung, bentuk wajah, ekspresi, asesoris, baju dan warna kulit.



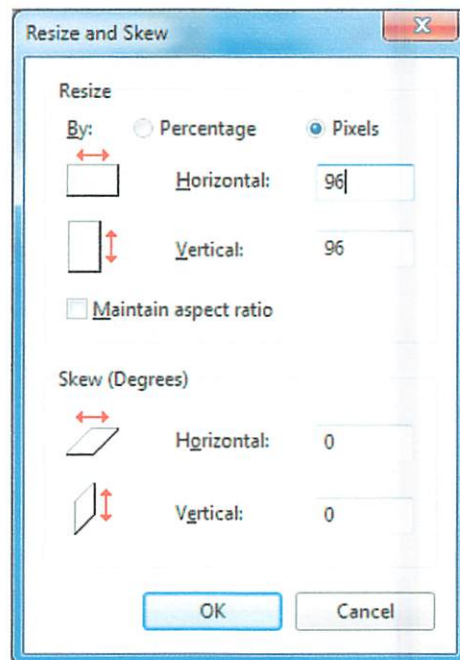
Gambar 3.20 Pembuatan Face Graphic pada Face Maker

Untuk menggunakan program ini cukup mudah, hanya dengan klik pada menu – menu yang terdapat pada program ini.

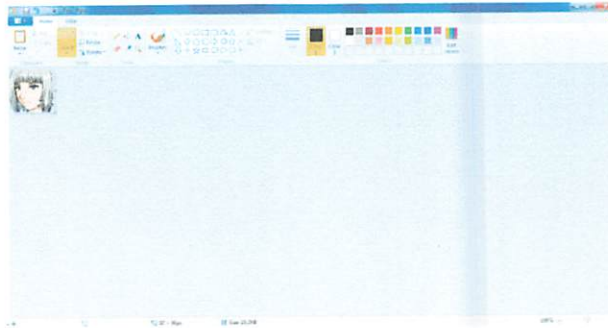


Gambar 3.21 Pilihan menu Face Maker

Setelah kita mengedit sketsa wajah pada karakter utama, kita *print screen* dan ambil sketsa wajah yang telah kita buat tadi, dan *paste* di *paint* untuk memulai pengeditan. Pixel yang di gunakan untuk gambar ini adalah 96x96, karena RPG Maker VX hanya menerima gambar dengan ukuran pixel tersebut.



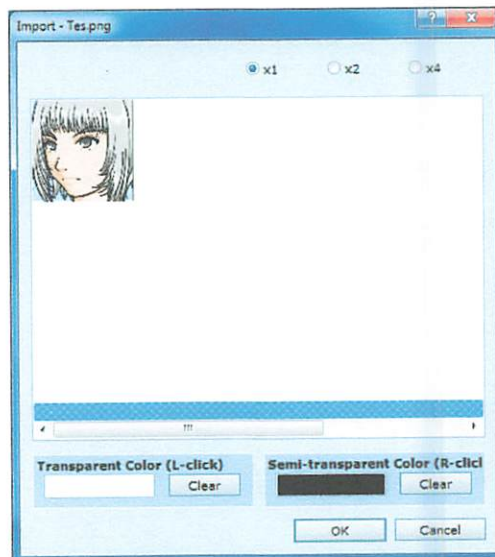
Gambar 3.22 Pengaturan pixels Face Maker



Gambar 3.23 Pengeditan *Face Graphic*

Setelah selesai dalam pengeditan, klik save pada menu, dan simpan di tempat yang di inginkan.

Untuk memuat gambar tersebut ke dalam RPG Maker VX, klik “*Source Manager*” lalu pilih “*Import*” dan ambil gambar yang telah kita simpan sebelumnya, dan klik Ok.



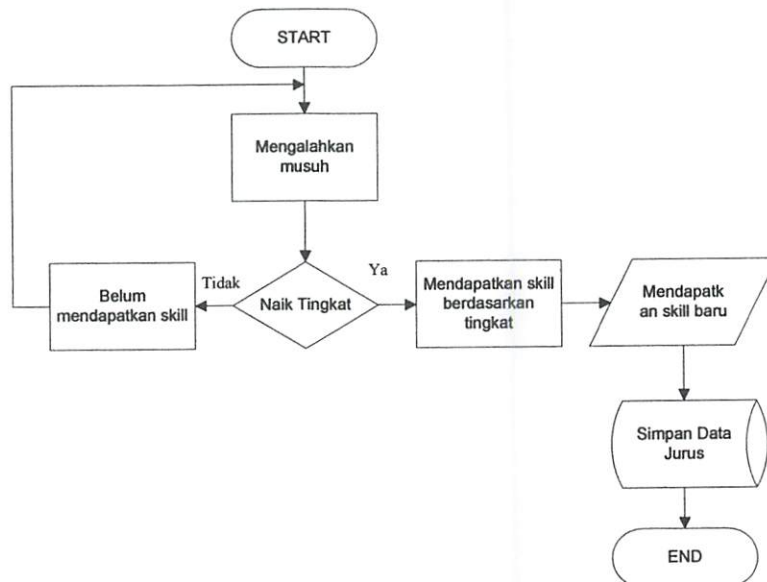
Gambar 3.24 Import Face Graphic

Secara otomatis gambar yang telah kita *import* akan masuk pada *Database*.



Gambar 3.25 Import gambar berhasil

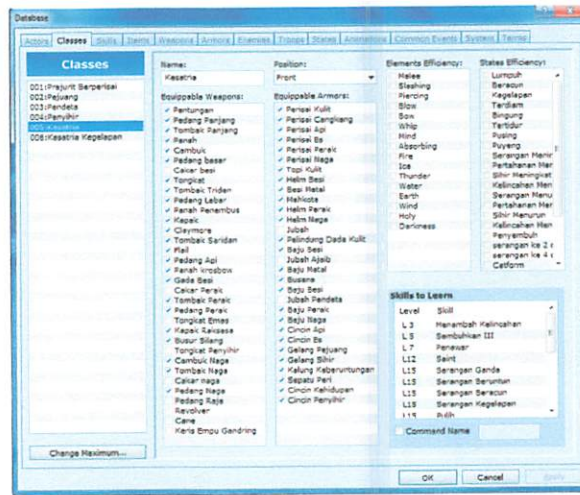
3.3.2.3 Setting *job* dan *skill* karakter



Gambar 3.26 Flowchart jurus

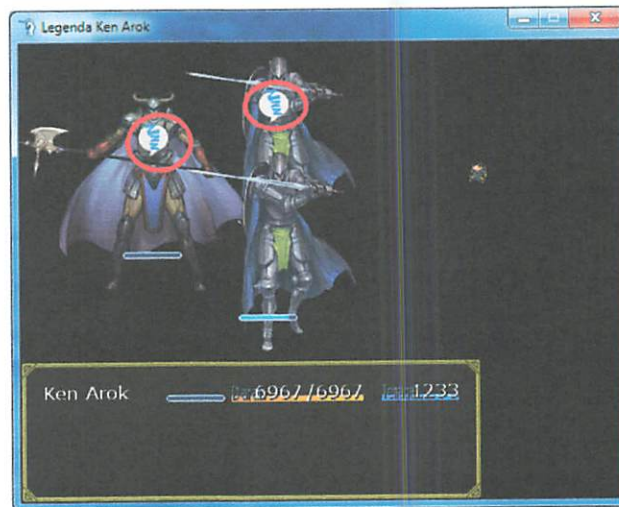
Untuk mendapatkan skill harus memiliki tingkat yang telah di setting terlebih dahulu, sehingga pada tingkatan tertentu saja untuk mendapatkan skill. Pada tahapan ini akan di jelaskan dalam pembuatan *skill* dan *job* pada karakter.

Untuk memberikan *job* dasar pada karakter utama, kita bisa melalui menu “*database*” yang terdapat pada RPG Maker VX, dan memilih “*classes*”.



Gambar 3.27 Penentuan *job* dan *skill* pada karakter

Pada menu “Classes” ini, kita bisa memasukkan *job* yang kita inginkan ke dalam karakter kita, dan memberikan efek efek serangan pada saat pertarungan.



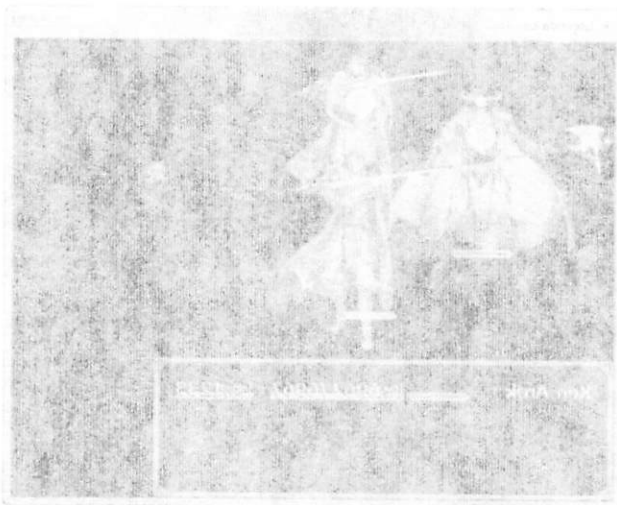
Gambar 3.28 Contoh pemberian efek

Tiap karakter pasti memiliki “Skill” atau kemampuan yang terdapat pada karakter tersebut, untuk membuat *skill* tersebut, kita bisa melalui *database* dan memilih “Skills”. Di *database skill* ini kita bisa membuat suatu skill berdasarkan kreasi kita sendiri.



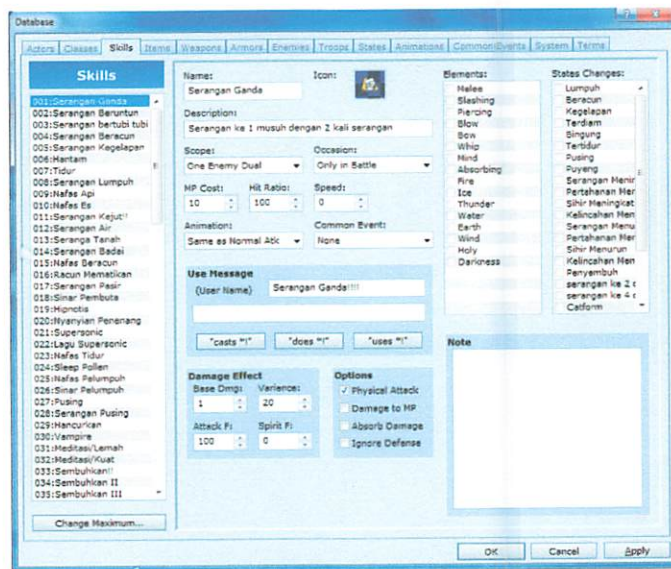
Gambar 3.27 Penemuan job dan skill pada karakter

Pada menu "Classes" ini kita bisa memastikkan job yang kita inginkan ke dalam karakter kita dan memberikan efek instan pada saat pertempuran.



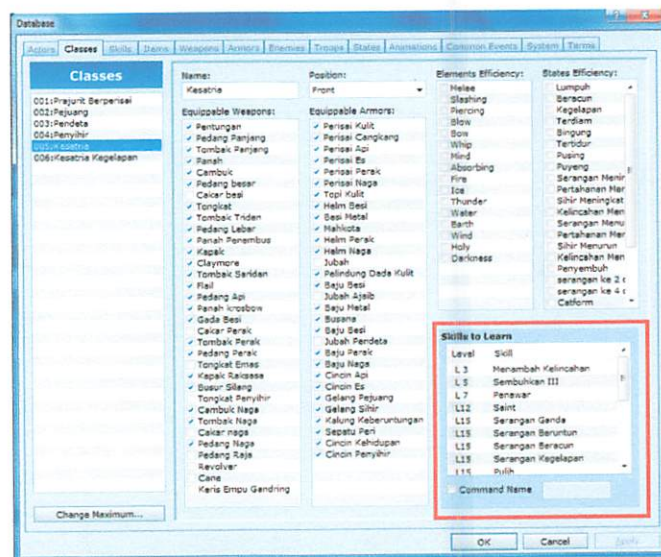
Gambar 3.28 Contoh pemberian efek

Jika karakter pasti memiliki "Skill" atau kemampuan yang terdapat pada karakter tersebut, untuk membuat skill tersebut kita bisa melalui database dan memilih "Skills". Di database skill ini kita bisa membuat suatu skill berdasarkan kreasi kita sendiri.



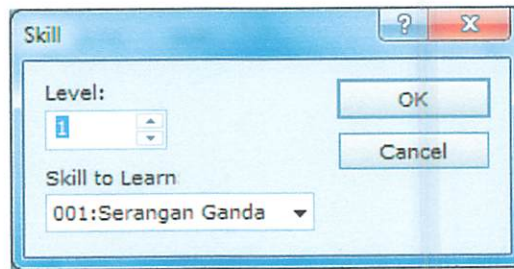
Gambar 3.29 Penentuan skill pada karakter

Untuk memasukkan *skill – skill* tersebut ke dalam karakter kita, yaitu dengan cara pilih “*Database Classes*”.



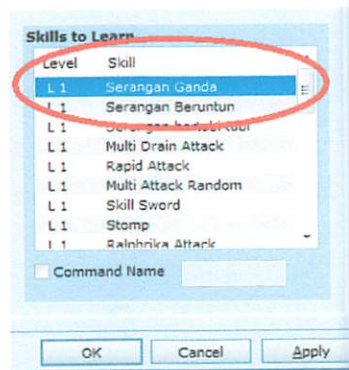
Gambar 3.30 Memasukkan skill pada karakter

Di sebelah pojok kanan bawah, terdapat “*Skills to Learn*”, ini merupakan kolom untuk memberikan *skill – skill* tertentu ke dalam karakter yang telah kita buat sebelum. Cara untuk memberikan skillnya yakni, klik 2x pada kolom tersebut dan akan muncul urutan *skill* telah kita buat tadi.



Gambar 3.31 Proses pemberian skill

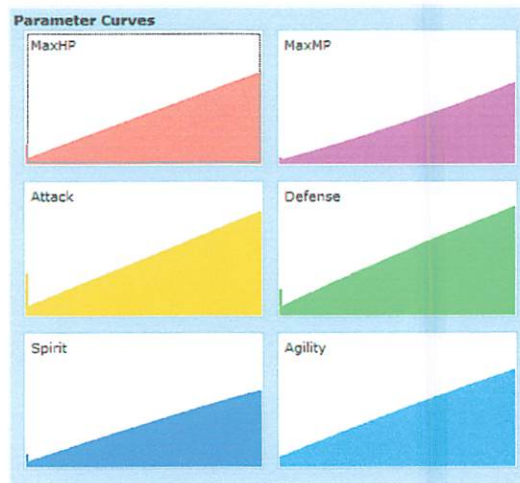
Maksud dari “level” di atas adalah, pada saat tingkat berapa kita memperoleh skill ini. Dan maksud dari “Skill to Learn” adalah pada saat tingkat tertentu kita mendapatkan skill apa. Setelah menentukan *level* dan *skill to learn* tersebut, lalu klik, dan akan otomatis masuk pada “Database Actors” tadi.



Gambar 3.32 Proses pemberian skill pada karakter berhasil

3.3.2.4 Status *character*

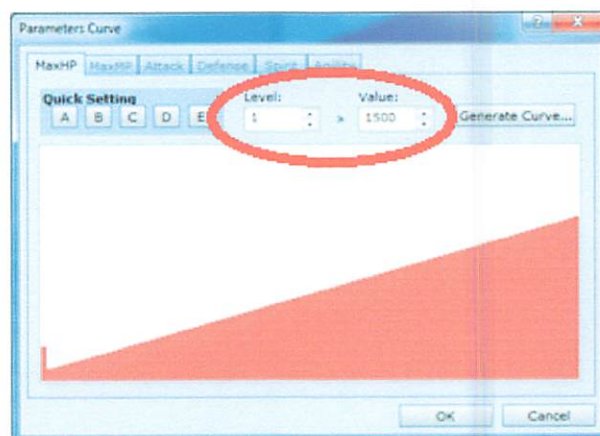
Status *character* merupakan kemampuan dasar yang di miliki, maksudnya adalah, pada saat pembuatan *character* ini sudah tertanam dari awal kemampuan yang dimilikinya. Pada game ini status yang dimiliki diantaranya *MaxHP*, *MaxMP*, *Attack*, *Defense*, *Spirit*, *Agility*.



Gambar 3.33 Status dasar *character*

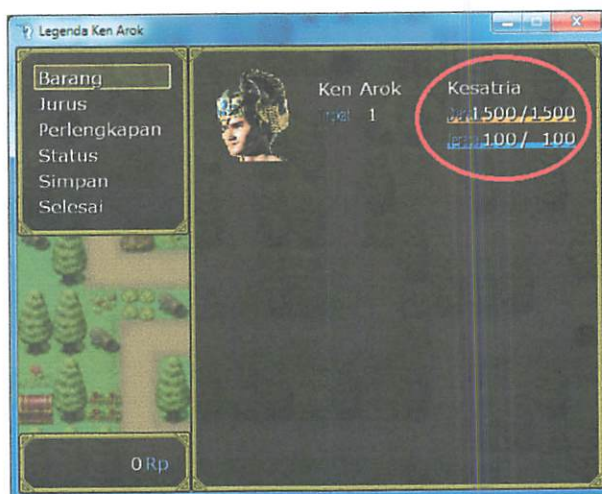
- MaxHp : Jumlah total darah yang dimiliki
- MaxMP : Jumlah total tenaga yang dimiliki
- Attack : Jumlah serangan yang dimiliki
- Defense : Jumlah pertahanan yang dimiliki
- Spirit : Jumlah serangan sihir yang dimiliki
- Agility : Jumlah hindaran yang dimiliki

Untuk mensetting status *character* ini cukup klik 2x pada salah satu *Parameter Curves*, dan akan menampilkan form seperti di bawah ini



Gambar 3.34 Setting MaxHP

Maksud dari gambar 3.34 adalah, pada saat level 1 jumlah darah yang dimiliki adalah 1500. Untuk mengganti jumlah darah kita hanya menurunkan atau menaikkan dengan menggunakan tanda panah yang terdapat pada *level* dan *value*.



Gambar 3.35 Hasil setting pada MaxHP

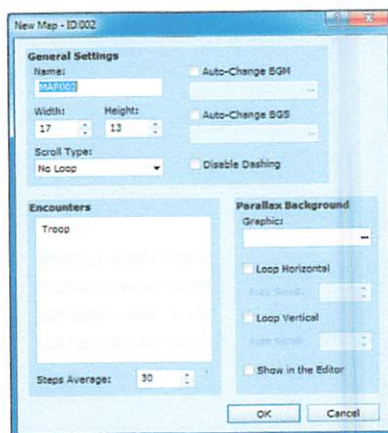
Untuk mengubah *MaxMP*, *attack*, *defense*, *spirit* dan *agility* sama halnya dengan cara di atas.

3.3.3 Pembuatan peta / map dan event

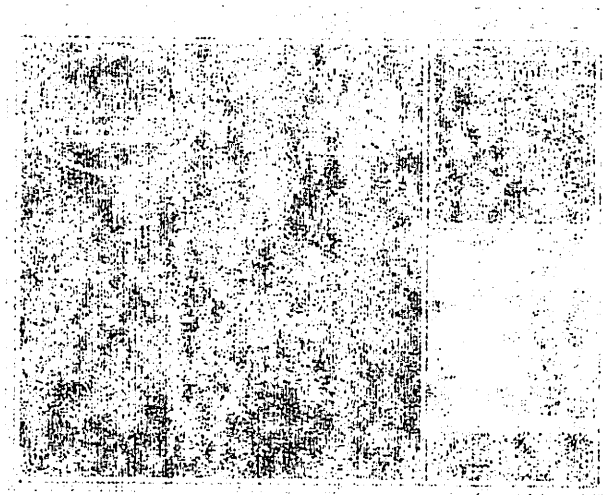
3.3.3.1 Pemberian nama peta

Pada tahapan ini kita akan membuat peta, di mana peta ini merupakan tempat atau berjalannya suatu cerita di mulai, pada RPG Maker VX ini, kita bisa mengimplementasikan berbagai macam tileset yang sudah di sediakan ataupun menggunakan tileset yang kita buat sendiri. Maksud dari tileset ini adalah, elemen elemen yang terdapat pada setiap pembuatan peta, seperti, tanah, pohon, bangunan, tembok, air, cuaca, background music.

Untuk pemberian nama peta yaitu dengan cara klik kanan proyek awal pembuatan map, dan akan tampil form seperti di bawah ini



Gambar 3.36 Awal pembuatan peta



(Gambar 3.2) Hasil scanning pada MZ11P

1. Untuk menguji hasil scan yang sudah dilakukan dengan menggunakan scanner

di bawah ini adalah hasil scan

3.3.3. Perbandingan pada A map dan cover

3.3.3.1 Perbandingan antara foto

Pada tahapan ini kita akan membandingkan foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan. Untuk itu kita akan membandingkan foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan. Untuk itu kita akan membandingkan foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan. Untuk itu kita akan membandingkan foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

Hal ini disebabkan karena foto yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

Perbandingan map dan cover yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

Hal ini disebabkan karena foto yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

Perbandingan map dan cover yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

Hal ini disebabkan karena foto yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

Perbandingan map dan cover yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

Hal ini disebabkan karena foto yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

Perbandingan map dan cover yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

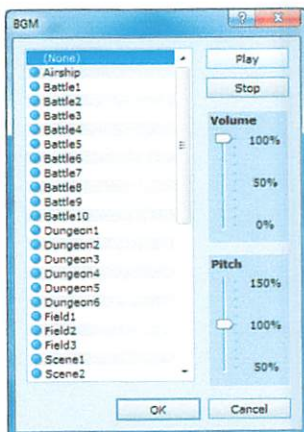
Hal ini disebabkan karena foto yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

Perbandingan map dan cover yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

Hal ini disebabkan karena foto yang akan dibandingkan adalah foto cover map dan foto map yang akan dibandingkan.

(Gambar 3.3) Hasil scanning pada MZ11P

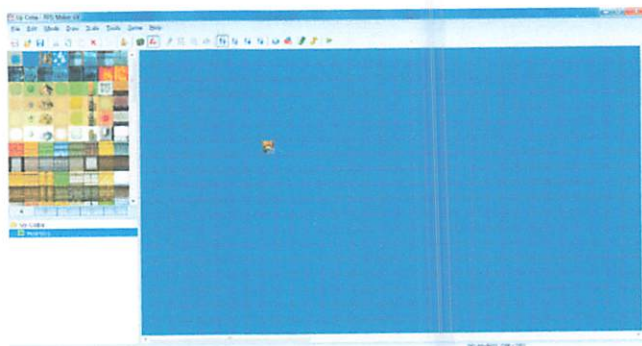
Pembuatan nama dilakukan dengan cara mengisikan pada kolom Name. Jika ingin memberikan BGM (*Back Ground Music*) centang pada *Auto Change BGM* dan akan menampilkan beberapa macam *BGM*.



Gambar 3.37 Pilihan BGM

Setelah memilih *BGM*, klik ok, dan secara otomatis pada saat game di mainkan, pada saat *character* berada pada map tersebut akan terdapat *BGM* yang telah kita pilih tadi.

Setelah penentuan di atas akan muncul layar kosong seperti gambar di bawah, dan ini merupakan langkah awal dalam pembuatan peta.



Gambar 3.38 Awal pembuatan peta

3.3.3.2 Desain Peta

Untuk membuat sebuah peta atau map, kita hanya meng-drag and drop pada tileset yang sudah tersedia pada RPG Maker VX. Sehingga kita bisa lebih berkreasi dalam pembuatan peta.



Gambar 3.39 Contoh dalam pembuatan peta

3.3.3.3 Event

Di setiap peta pasti terdapat beberapa event yang nanti dapat membuat alur dari cerita yang kita buat. Event merupakan karakteristik dari game yang bergenre RPG, tanpa adanya event tidak bisa disebut dengan game RPG. Yang di maksud dengan event ini merupakan sarana yang dapat kita gunakan dalam menyelesaikan alur cerita dari game ini. Untuk membuat sebuah event, kita klik menu “events” yang terdapat pada pilihan menu di RPG Maker VX. Setelah klik menu “events” gambar peta akan terdapat garis – garis yang nantinya untuk membuat event.



Gambar 3.40 Tahap awal pembuatan event

Untuk memulai pembuatan “event” klik kanan pada peta tersebut dan klik “new event” .



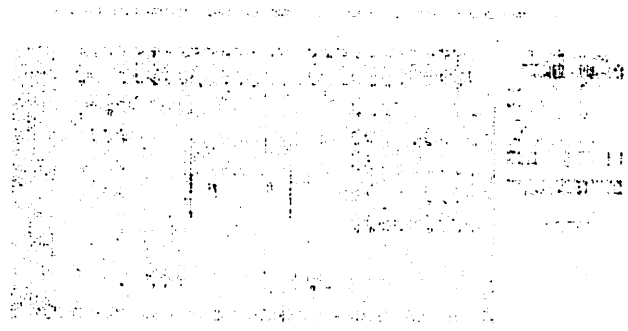
Gambar 3.41 Membuat event



Gambar 3-9 Contoh dalam pembuatan peta

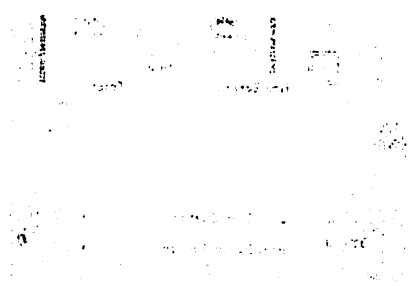
3.3.3.3 Event

Di setiap peta pasti terdapat beberapa event yang nanti dapat membuat kita dari cerita yang kita buat. Event merupakan karakteristik dari game yang berbeda RPG. Tanpa adanya event tidak bisa di sebut dengan game RPG. Yang di maksud dengan event ini merupakan semua yang dapat kita gunakan dalam mengisahkan atau cerita dari game ini. Untuk membuat sebuah event kita klik menu "events" yang terdapat pada bilah menu di RPG Maker VX. Setelah klik menu "events" gambar akan keluar seperti gambar-gambar yang nantinya untuk membuat event.



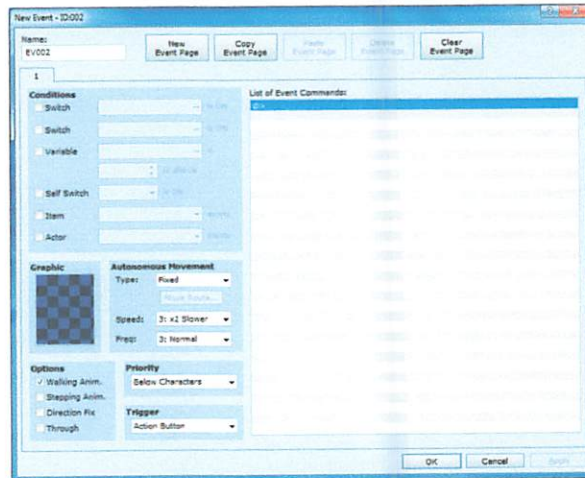
Gambar 3-10 Tahap awal pembuatan event

Untuk membuat pembuatan "event" klik kanan pada peta tersebut dan klik "new event".



Gambar 3-11 Membuat event

Setelah kita mengklik “*New Event*” akan muncul form event yang nantinya bisa kita isikan berupa script – script untuk membuat event tersebut.



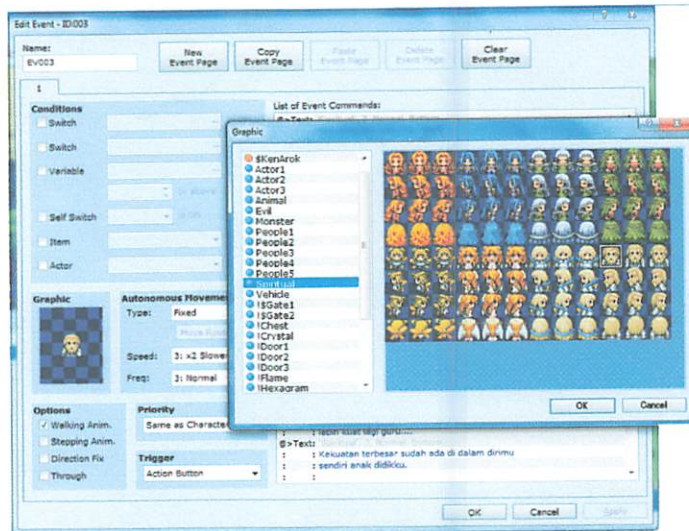
Gambar 3.42 Form event

Kita dapat mengisi script – script tersebut dengan cara klik kanan lalu pilih “*insert*” pada form yang kosong untuk membuat sebuah script, dan nantinya akan terdapat berbagai macam script yang dapat kita gunakan.



Gambar 3.43 Macam – macam event

Contoh dalam penggunaan “*Event*” yaitu percakapan dengan NPC, untuk memulai pembuatan NPC ini yakni dengan klik kanan pada peta dan pilih “*New Event*” lalu klik *graphic* untuk membuat suatu wujud event tersebut, bisa berupa karakter, peti, pintu, kendaraan, dll. Untuk kasus ini kita coba menggunakan karakter orang tua.



Gambar 3.44 Pemilihan *graphic* event

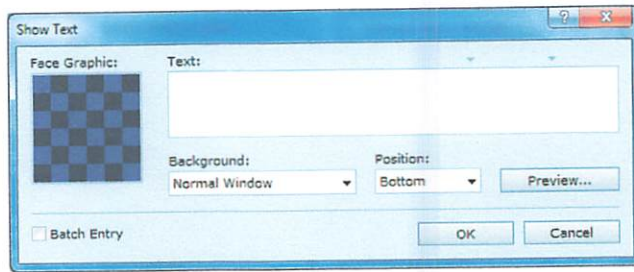
Setelah memilih *graphic* yang sesuai, klik ok dan secara otomatis *graphic* orang tua tersebut akan ada pada peta tadi.



Gambar 3.45 Setting event

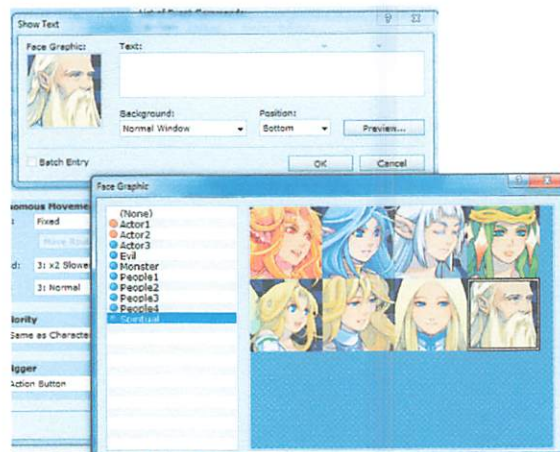
Agar bisa berbicara dengan NPC tersebut, kita bisa menggunakan menu event tadi, yaitu dengan cara klik event tersebut lalu klik “*Edit Event*” dan akan terdapat event yang kosong seperti gambar 3.20.

Untuk memulainya klik kanan pada form kosong tersebut pilih “*insert*” akan muncul tampilan seperti pada gambar 3.21, lalu klik “*show text*” dan akan muncul form seperti di bawah ini.



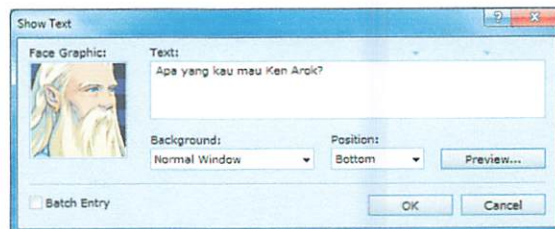
Gambar 3.46 *Event Show Text*.

Agar lebih terlihat menarik pada saat kita berbicara dengan NPC, kita masukkan “*Face Graphic*” ke dalam NPC tersebut yaitu dengan cara klik pada “*Face Graphic*” dan pilih gambar yang sesuai dengan karakter NPC tersebut dan klik OK.



Gambar 3.47 Pemilihan *face graphic* NPC

Untuk memulai suatu percakapan, kita isikan kata – kata kedalam NPC tersebut.



Gambar 3.48 Memasukkan kata – kata kedalam *event NPC*

Setelah memasukkan kata – kata kedalam *event NPC*, secara otomatis akan masuk ke dalam “*script event*”.



Gambar 3.49 Hasil Script Event

Lalu untuk melihat hasilnya klik tombol “Apply”, dan lihat hasilnya pada saat program di jalankan.

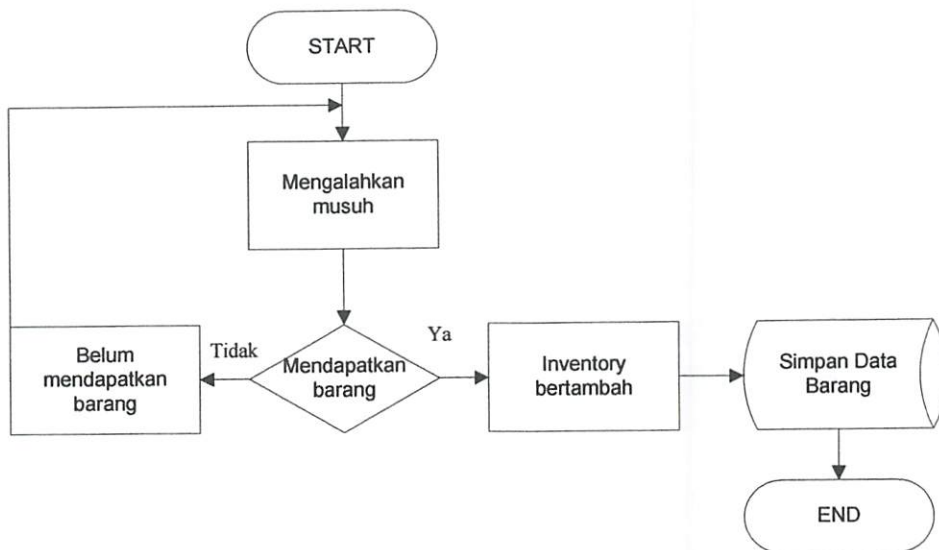


Gambar 3.50 Eksekusi script event.

3.3.4 Perlengkapan pada game RPG

Pada setiap game RPG pasti terdapat berbagai macam persenjataan, baju pelindung atau baju zirah, barang – barang lainnya. Perlengkapan inipun tidak langsung di dapat oleh karakter, akan tetapi harus mengalahkan musuh yang di hadapinya dan akan mendapatkan item. Tanpa tidak adanya hal ini, sebuah game tidak akan di nyatakan RPG jika tidak terdapat berbagai macam item.

Pada tahap ini akan menjelaskan pembuatan perlengkapan – perlengkapan yang di butuhkan pada sebuah game RPG.

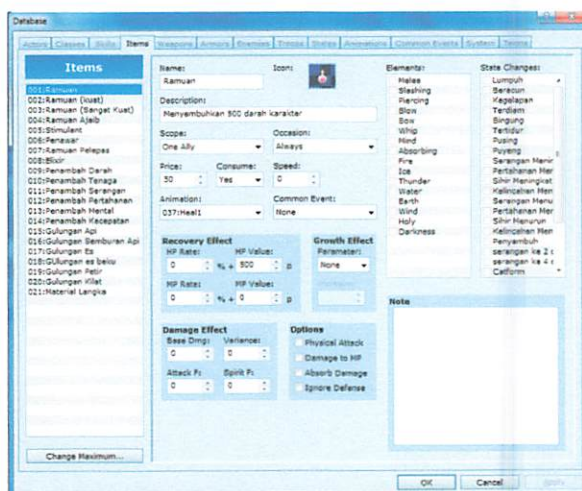


Gambar 3.51 Flowchart perolehan perlengkapan

3.3.4.1 Ramuan dan peningkatan status

Setiap game RPG pasti ada sebuah barang yang di namakan dengan “*potion*”, maksud dari potion ini adalah ramuan yang memiliki efek langsung terhadap karakter kita. Contoh: Ramuan penyembuh, maksud dari ramuan ini adalah, kita dapat menambah darah yang hilang karena terserang oleh musuh, dengan menggunakan ramuan ini, kita dapat mengembalikan sebagian atau seluruh darah yang hilang.

Adapun cara pembuatan ramuan ini, yaitu dengan masuk ke dalam menu *Database* dan pilih *Items*. Di *database items* ini kita dapat membuat berbagai macam bentuk dan efek dari ramuan tersebut.



Gambar 3.52 Database Items

Pada form ini, kita pun bisa merubah efek dari ramuan tersebut, yaitu dengan cara mengganti pada “*Recovery Effect*” yang terdapat di form ini.

The image shows a form titled "Recovery Effect". It has two rows of controls. The first row has "HP Rate:" with a spin box containing "0" and a unit indicator "%", followed by "HP Value:" with a spin box containing "500" and a unit indicator "p". The second row has "MP Rate:" with a spin box containing "0" and a unit indicator "%", followed by "MP Value:" with a spin box containing "0" and a unit indicator "p".

Gambar 3.53 *Recovery Effect*

Maksud dari HP Rate dan MP Rate ini adalah berapa % efek yang di timbulkan pada ramuan ini untuk menyembuh kan sebagian darah dan sebagian dari tenaga yang tersisa. Sedangkan HP Value dan MP Value adalah berapa besar efek yang di sembuhkan oleh ramuan ini.

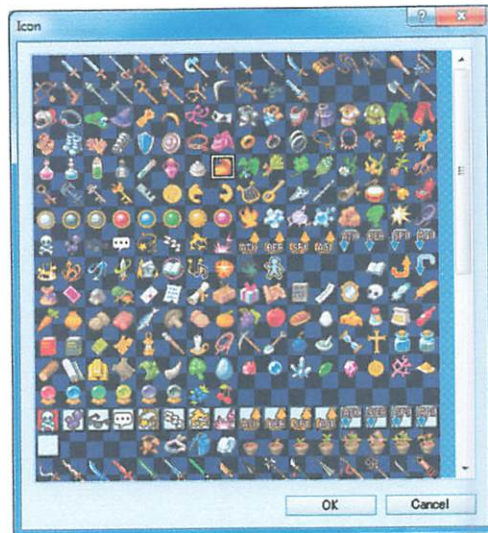
Selain ramuan, kita pun bisa berkreasi dengan membuat item – item yang memiliki fungsi untuk men – support karakter kita, seperti menambah serangan, menambah pertahanan dll.

Untuk membuat item ini kita berikan nama terlebih dahulu pada item ini pada kolom yang sudah tersedia pada *Database Items*.

The image shows a form for creating an item. It has three main sections: "Name:" with an empty text box, "Icon:" with a small square icon containing a 2x2 grid pattern, and "Description:" with an empty text box.

Gambar 3. 54 pembuatan item.

Setelah memberikan nama dan deskripsi dari item tersebut, kita buat bentuk dari item ini, yaitu dengan cara klik *Icon*, dan akan terdapat beberapa gambar yang dapat kita gunakan sebagai *Icon* dari item ini.



Gambar 3. 55 Macam – macam *Icon Items*

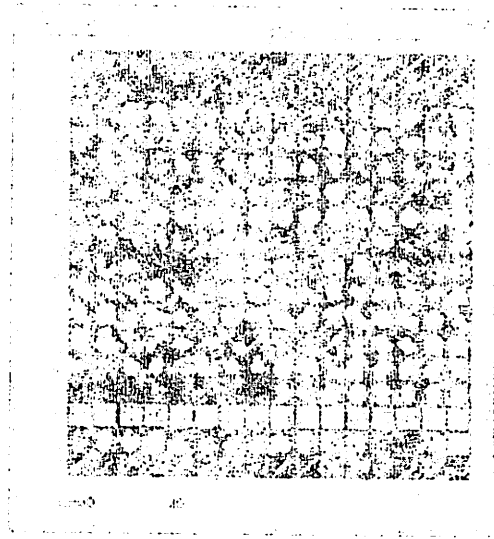
Pilih salah satu bentuk icon yang akan digunakan pada item tersebut, dan klik “OK”, dan icon secara otomatis akan berganti.

Gambar 3.56 Pemberian nama, deskripsi, dan icon pada item.

Setelah melakukan hal di atas, saatnya untuk memberikan efek terhadap ramuan tersebut, yaitu dengan cara mengisi pada form di bawahnya.

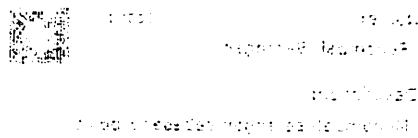
Gambar 3.57 Pemberian efek dari item

Seperti halnya pada gambar 3.28, perbedaan pada item ini adalah berfungsi untuk meningkatkan serangan dan bukan untuk menyembuhkan darah ataupun tenaga dari karakter, sehingga yang kita isikan adalah *Growth Effect*, pada saat *Parameter* di



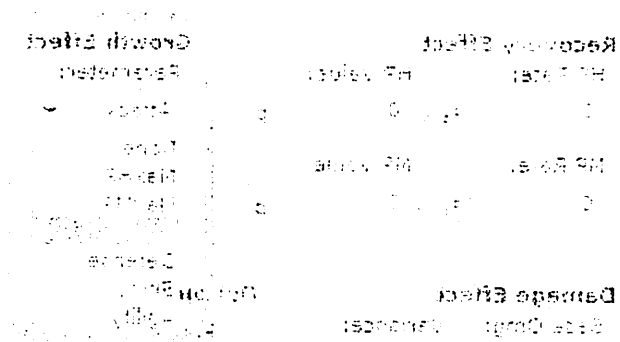
Gambar 3.22 A screen - main menu - New Wave

Pilih salah satu bentuk icon yang akan digunakan pada item tersebut. In this case, OK and icon secara otomatis akan berganti.



Gambar 3.23 Pembelian nama, deskripsi dan icon pada item.

Setelah melakukan hal di atas, sangat mudah memberikan efek terhadap tampilan tersebut. Untuk dengan cara mengisi pada form di bawahnya.



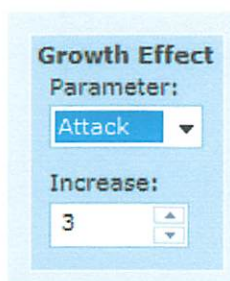
Gambar 3.24 Pembelian efek dari item

Setelah itu, pada gambar 3.24 perbedaan pada item ini adalah iconnya untuk meningkatkan semangat dan bukan untuk mengurangi darah seperti icon dari karakter sehingga yang kita isikan adalah Growth Effect pada saat karakter di

klik akan terdapat beberapa opsi pilihan yang terdiri dari:

- None : Tidak memberikan efek apapun
- MaxHP ; Menambah jumlah total darah pada karakter
- MaxMP : Menambah jumlah total tenaga pada karakter
- Attack : Meningkatkan serangan
- Defence : Meningkatkan pertahanan
- Spirit : Meningkatkan serangan sihir
- Agility : Menambah kemampuan menghindar

Pada pembuatan item ini memiliki efek untuk meningkatkan serangan, sehingga kita pilih *attack* untuk *parameter* nya.



Gambar 3.58 Penentuan efek item

Setelah mengisi *parameter* kita isikan jumlah dari *Increase*, maksud dari *increase* ini adalah, berapa jumlah total efek yang di hasilkan oleh item tersebut. Contoh pada gambar yaitu serangan akan meningkat 3 point.

Benda disini merupakan objek yang dapat berinteraksi dengan karakter. Berikut ini adalah contoh benda-benda yang ada pada game “Legenda Ken Arok”.

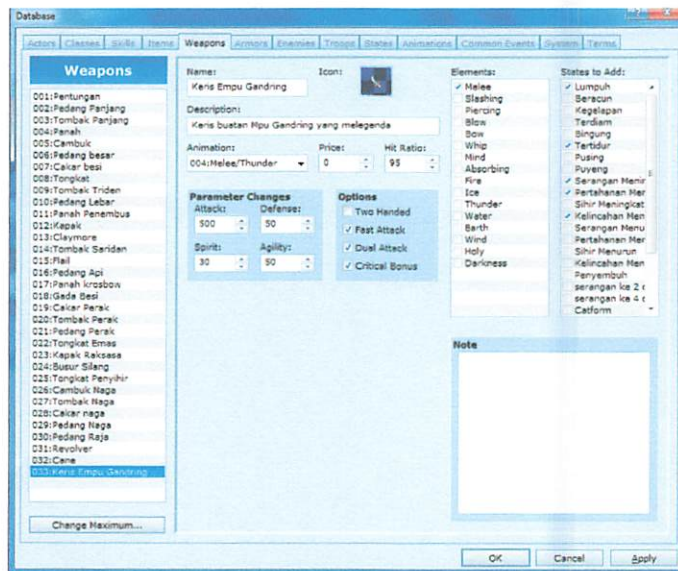
Item	Keterangan	Harga
Ramuan	Mengembalikan 500 darah untuk satu karakter	50
Ramuan (kuat)	Mengembalikan 1500 darah untuk satu karakter	250
Ramuan (sangat kuat)	Mengembalikan semua darah untuk satu karakter	500
Ramuan Ajaib	Mengembalikan 200 tenaga untuk satu karakter	60
Stimulant	Menghidupkan satu karakter dari kematian	450
Penawar	Menyembuhkan racun	30
Ramuan Pelepas	Menyembuhkan semua status yang abnormal	90

Elixir	Mengembalikan semua darah dan tenaga satu karakter	1000
Penambah Darah	Meningkatkan Max darah sebesar 50	200
Penambah Tenaga	Meningkatkan Max tenaga sebesar 10	200
Penambah Serangan	Meningkatkan serangan sebesar 3	200
Penambah Pertahanan	Meningkatkan pertahanan sebesar 3	200
Penambah Mental	Meningkatkan mental sebesar 3	200
Penambah Kecepatan	Meningkatkan kecepatan sebesar 3	200

Tabel 3.1 Daftar Benda atau Item

3.3.4.2 Persenjataan

Untuk pembuatan persenjataan ini sama halnya dengan pembuatan ramuan seperti di atas, hanya saja kita mengganti pada *database weapons*.



Gambar 3.59 Database Weapons

Untuk pembuatan senjata ini, isikan nama dan deskripsi pada senjata yang akan dibuat, dan pilih icon atau gambar yang akan di gunakan nantinya.



Gambar 3.60 Pemberian nama, deskripsi dan bentuk senjata

Setelah memberikan nama dan deskripsi pada senjata tersebut, saatnya untuk memberikan efek serangan pada senjata tersebut

The screenshot shows a configuration window for a weapon. At the top, there are three fields: 'Animation:' with a dropdown menu set to '004:Melee/Thunder', 'Price:' with a numeric input set to '0', and 'Hit Ratio:' with a numeric input set to '95'. Below these are two main sections: 'Parameter Changes' and 'Options'. 'Parameter Changes' includes 'Attack:' (500), 'Defense:' (50), 'Spirit:' (30), and 'Agility:' (50). 'Options' includes checkboxes for 'Two Handed' (unchecked), 'Fast Attack' (checked), 'Dual Attack' (checked), and 'Critical Bonus' (checked).

Gambar 3.61 Pemberian efek pada senjata

Pada pemberian efek ini terdapat berbagai opsi yang harus kita gunakan. Seperti pada gambar 3.37 terdapat beberapa istilah yang nantinya akan berfungsi untuk efek dari senjata tersebut.

- Animation : Bentuk efek grafis pada senjata
- Price : Harga senjata
- Hit Ratio : Kemungkinan untuk mengenai musuh
- Attack : Serangan yang di akibatkan pada senjata
- Defense : Pertahanan yang diperoleh saat menggunakan senjata
- Spirit : Serangan sihir yang diperoleh saat menggunakan senjata
- Agility : Kemampuan menghindar yang diperoleh saat menggunakan senjata
- Two Handed : Senjata di buat untuk 2 tangan
- Fast Attack : Serangan lebih cepat dari senjata biasa
- Dual Attack : Memberikan serangan ganda pada setiap pukulan
- Critical : Memberikan efek serangan 2x lipat dari serangan biasa

Berikut ini adalah senjata-senjata yang terdapat di dalam game RPG Legenda Ken Arok.

Weapon	Keterangan	Harga
Pentungan	Gada biasa yang terbuat dari kayu	40
Pedang Panjang	Pedang panjaang biasa	70
Tombak Panjang	Tombak biasa	110
Panah	Panah biasa	220
Cambuk	Cambuk yang terbuat dari kulit hewan	250

Pedang besar	Pedang yang memiliki serangan cukup besar	290
Cakar besi	Cakar yang terbuat dari besi biasa	350
Tongkat	Pentungan yang memiliki kepala di ujungnya	460
Tombak Triden	Tombak yang memiliki 3 ujung di ujung nya	670
Pedang Lebar	Pedang besar yang memiliki serangan sangat besar	920
Panah Penembus	Panah yang terbuat dari kulit hewan	1200
Kapak	Kapak biasa yang di buat untuk menebang pohon	1700
Claymore	pedang yang dapat menebas musuh sekaligus	2100
Tombak Saridan	Tombak yang bisa menyerang musuh sekitarnya dengan sekaligus	2800
Flail	semacam cambuk, tapi memiliki kepala besi di ujung cambuk	3800
Pedang Api	Pedang yang memiliki elemen api di dalamnya	4700
Panah krosbow	Panah yang memiliki serangan besar	6000
Gada Besi	Gada yang memiliki kepala di ujung nya	7800
Cakar Perak	Cakar yang kuat dari bahan perak	9000
Tombak Perak	Tombak yang terbuat dari perak	9900
Pedang Perak	Pedang yang terbuat dari bahan perak	12000
Tongkat Emas	Tongkat sihir yang terbuat dari emas	16000
Kapak Raksasa	Kapak raksasa yang biasa di gunakan untuk membunuh	15000
Busur Silang	Busur yang lebih kuat dari panah manapun	20000
Tongkat Penyihir	tongkat penyihir terkuat	25000
Cambuk Naga	Cambuk yang terbuat dari kumis naga	22000

2500	Pedang yang memiliki serpihan cukup besar	Pedang besar
3200	Cakar yang terbuat dari besi biasa	Cakar besi
400	Pemunggun yang memiliki kepala di ujungnya	Tongkat
670	Tombak yang memiliki 3 ujung di ujungnya	Tombak Triden
920	Pedang besar yang memiliki serpihan sangat besar	Pedang besar
1200	Pisau yang terbuat dari kulit hewan	Pisau Puncupus
1700	Kapak biasa yang di buat untuk menambang beton	Kapak
2100	pedang yang dapat membuat musuh sekalius	Claymore
2800	Tombak yang bisa menyayat musuh sekalius dengan sekalius	Tombak Sandan
3800	sempurna cambuk tapi memiliki kepala besi di ujung cambuk	Pilai
4700	Pedang yang memiliki elemen api di dalamnya	Pedang Api
6000	Pisau yang memiliki serpihan besar	Pisau Knopow
7800	Gada yang memiliki kepala di ujungnya	Gada Besi
9000	Cakar yang kuat dari bahan berat	Cakar Berat
9900	Tombak yang terbuat dari berat	Tombak Berat
12000	Pedang yang terbuat dari bahan berat	Pedang Berat
18000	Tongkat silet yang terbuat dari gins	Tongkat Emas
12000	Kapak relasa yang bisa di gunakan untuk menambang	Kapak Relaksa
20000	busur yang lebih kuat dari bahan manpa	Busur Siliang
22000	tongkat penyihir terbuat	Tongkat Penyihir
25000	Cambuk yang terbuat dari kumis naga	Cambuk Naga

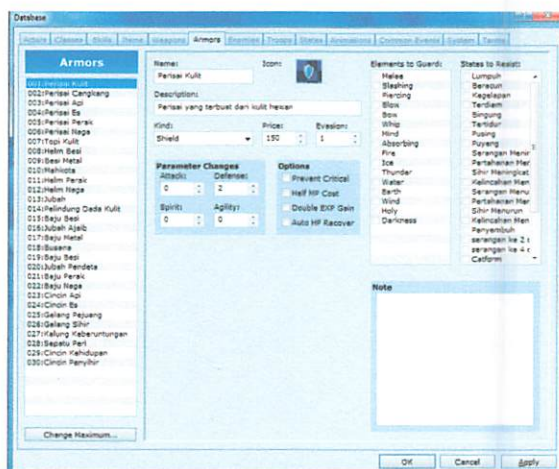
Tombak Naga	Tombak yang terbuat dari cangkang naga	24000
Cakar naga	Cakar yang terbuat dari cakar naga	28000
Pedang Naga	Pedang yang terbuat dari tulang naga	30000
Pedang Raja	Pedang legenda yang hanya di pakai oleh raja	65000
Keris Empu Gandring	Keris buatan Mpu Gandring yang melegenda	0

Tabel 3.2 Daftar Senjata

3.3.4.3 Pelindung badan

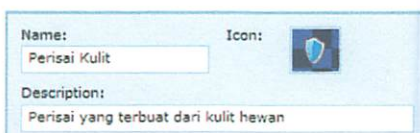
Dalam game RPG pun juga terdapat berbagai macam pelindung yang berfungsi untuk mengurangi serangan yang di terima oleh karakter. Pelindung badan ini terdapat berbagai macam bentuk, seperti baju zirah, perisai, sepatu, helm, cincin, gelang, dan kalung.

Untuk pembuatannya pun tidak jauh berbeda dengan pembuatan ramuan dan persenjataan seperti di atas, hanya saja kita menggunakan *Database Armors*.



Gambar 3.62 Database Armors

Untuk pembuatan isikan kolom *name*, *description*, *icon* yang tersedia pada *Database Armors* ini.



Gambar 3.63 Pemberian nama deskripsi dan icon pelindung

Setelah memberikan nama, deskripsi dan bentuk, saatnya untuk memberikan efek pada pelindung ini.



Gambar 3.64 Pemberian efek pada pelindung

Terdapat berbagai macam status yang dapat kita isikan pada pelindung ini di antaranya:

Kind	: Kategori pelindung
Price	: Harga pelindung
Evasion	: Kesempatan menghindar
Attack	: Serangan yang di hasilkan
Defense	: Pertahanan yang di hasilkan
Spirit	: Sihir yang di hasilkan
Agility	: Kemampuan menghindar
Prevent Critical	: Mengurangi serangan ganda yang di terima
Half Mp Cost	: Mengurangi tenaga setengah dari normal
Double EXP Gain	: Experience yang di dapatkan 2x lipat
Auto HP Recover	: Menyembuhkan darah secara bertahap

Berikut ini adalah pelindung badan dan perisai yang terdapat pada game RPG Legenda Ken Arok

Nama Pelindung	Keterangan	Harga
Perisai Kulit	Perisai yang terbuat dari kulit hewan	150
Perisai Cangkang	Perisai yang terbuat dari cangkang dan campuran besi	680
Perisai Api	Perisai yang dapat	2800

	menahan elemen api	
Perisai Es	Perisai yang terbuat dari es	2800
Perisai Perak	Perisai yang terbuat dari perak	6000
Perisai Naga	Perisai yang terbuat dari cangkang naga	12000
Topi Kulit	Topi yang terbuat dari kulit dan di hiasi dengan bulu angsa	120
Helm Besi	Helm yang terbuat dari besi biasa	770
Besi Metal	Besi yang terbuat dari metal	2800
Mahkota	Pelindung kepala yang dapat terlindung dari sihir	5500
Helm Perak	Helm yang terbuat dari perak	8700
Helm Naga	Helm yang terbuat dari cangkang naga	18000
Jubah	Jubah biasa	90
Pelindung Dada Kulit	Pelindung dada yang terbuat dari kulit hewan	250
Baju Besi	Jubah yang terbuat dari besi kuat	520
Jubah Ajaib	Jubah yang biasa di gunakan oleh para penyihir	1100
Baju Metal	Baju yang biasa di gunakan oleh para ksatria	2100
Busana	Busana yang terbuat dari kain biasa	3000
Baju Besi	Baju yang terbuat dari besi pilihan denga campuran metal	6200

Jubah Pendeta	Jubah yang sudah di berkati oleh para pendeta	9900
Baju Perak	Pelindung badan yang terbuat dari metal berkualitas	15000
Baju Naga	Pelindung badan yang terbuat dari cangkang naga	27000
Cincin Api	Cincin yang melindungi dari serangan api	1900
Cincin Es	Cincin yang melindungi dari serangan es	1900
Gelang Pejuang	Gelang yang dapat meningkatkan serangan	2500
Gelang Sihir	Gelang yang dapat meningkatkan tenaga bagi para penyihir	3000
Kalung Keberuntungan	Kalung yang memberikan serangan ekstra pada musuh	3500
Sepatu Peri	Sepatu yang menambah kecepatan bergerak	4000
Cincin Kehidupan	Cincin yang dapat memulihkan sebagian darah	6000
Cincin Penyihir	Cincin yang dapat menambah tenaga	20000

Tabel 3.3 Daftar pelindung badan

3.3.5 Database Musuh

Pada setiap game RPG pasti terdapat musuh atau monster yang menghadang pada saat kita akan menyelesaikan sebuah cerita. Dari sinilah keunggulan dari sebuah game RPG, untuk menyelesaikan sebuah cerita tidak hanya dengan berbincang dengan NPC, kita pun juga harus mengalahkan musuh yang menghalangi kita.

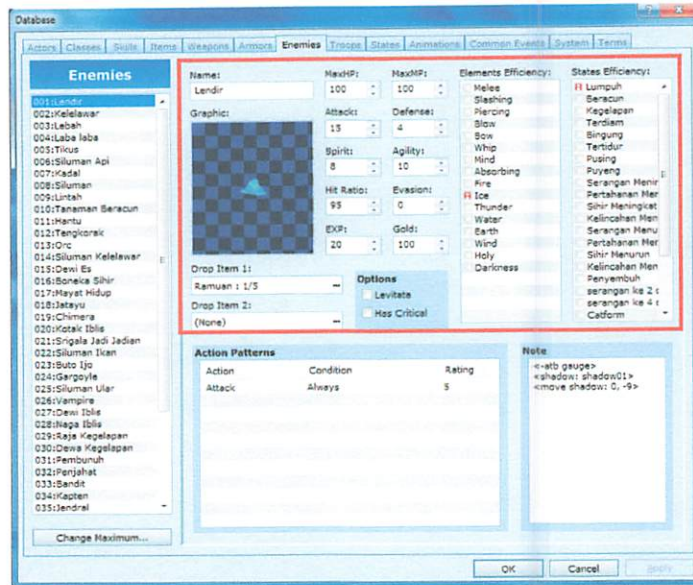
Jumlah Pendeta	Jumlah yang sudah di berikan oleh para pendeta	9000
Baju Perak	Pelindung badan yang terbuat dari metal berkualitas	15000
Baju Naga	Pelindung badan yang terbuat dari cangkang naga	25000
Cincin Api	Cincin yang melindungi dari serangan api	1000
Cincin Es	Cincin yang melindungi dari serangan es	1000
Gelang Pejuang	Gelang yang dapat meningkatkan serangan	2500
Gelang Sihir	Gelang yang dapat meningkatkan tenaga sihir	3000
Kelengkapan Kebuntangan	Kelengkapan yang memberikan masalah serangan ekstra pada musuh	3200
Sepatu Perak	Sepatu yang membuat kecepatan bergerak	4000
Cincin Kehidupan	Cincin yang dapat memulihkan sebagian darah	6000
Cincin Sihir	Cincin yang dapat menambah tenaga	20000

Tabel 3.3 Daftar pelindung badan

3.3.2 Database Masalah

Pada setiap game RPG pasti terdapat musuh atau monster yang menghadang pada saat kita akan menyelesaikan sebuah cerita. Para sinilah kendala yang dihadapi dan sebuah game RPG untuk menyelesaikan sebuah cerita tidak hanya dengan berbicara dengan NPC, kita pun juga harus mengalahkan musuh yang menghadangi kita.

Untuk pembuatan musuh atau monster ini, kita bisa lakukan pada *database enemies* di sini kita bisa meng – edit dari pada musuh ini, mulai dari exp, status musuh, *item* atau barang yang di jatuhkan pada saat kita mengalahkannya, skill – skill yang di miliki musuh.

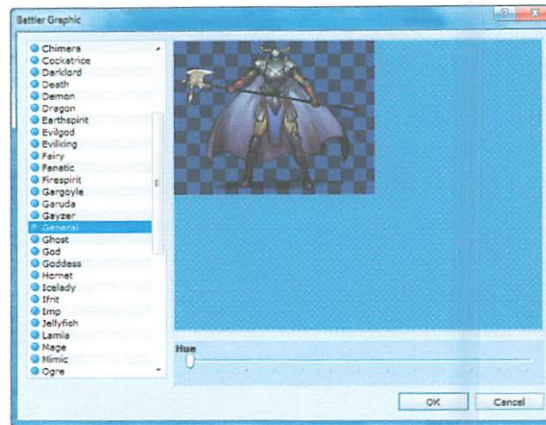


Gambar 3.65 Database Enemies

Pada gambar yang sudah di tandai tersebut, terdapat beberapa status yang dapat kita buat untuk memberikan rintangan pada saat melawan musuh.

- Name : Nama musuh
- Element Efficiency : Kebal terhadap beberapa element
- Status Efficiency : Kebal terhadap beberapa status
- Drop Item 1 dan 2 : Item yang di jatuhkan pada saat kita mengalahkan musuh
- Max Hp : Jumlah darah yang dimiliki musuh
- MaxMP : Jumlah tenaga yang dimiliki musuh
- Attack : Jumlah serangan yang dimiliki musuh
- Defense : Jumlah pertahanan yang dimiliki musuh
- Spirit : Serangan sihir yang dimiliki musuh
- Agility : Kelincahan yang dimiliki musuh
- Hit Ratio : Kemampuan untuk memukul musuh
- Evasion : Kemampuan menghindari musuh
- Exp : Total point yang di butuhkan untuk naik tingkat
- Gold : Uang yang di miliki musuh

Untuk membuat musuh kita klik pada graphic pada form *database enemies* dan akan muncul form seperti di bawah ini



Gambar 3.66 Pembuatan bentuk musuh

Setelah semua terisi klik *apply* untuk penyelesaian pembuatan musuh, dan secara otomatis pada saat kita melawan musuh yang telah kita buat tadi, akan sesuai dengan status yang kita buat.

3.4 Control Game

Untuk memainkan game Legenda Ken Arok, pemain dapat menggunakan keyboard. Berikut tombol yang dapat digunakan:

1. Up, Down, Left, Right = bergerak ke atas, ke bawah, ke kiri dan ke kanan
2. Spasi = menentukan pilihan
3. Esc / X = menu

3.5 Tampilan Game

Berikut adalah beberapa contoh tampilan dari rancangan Game RPG Legenda Ken Arok:

1. Title Screen



Gambar 3.67 Tampilan Title Screen

2. Tampilan Menu



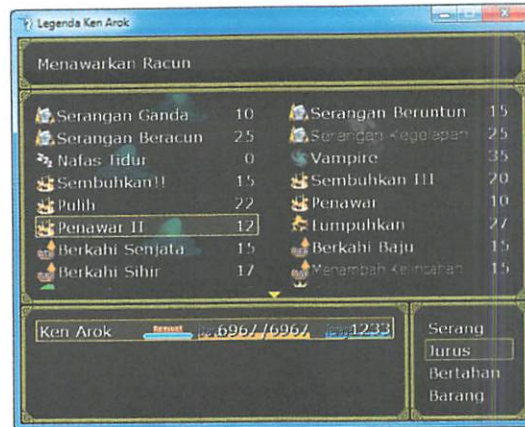
Gambar 3.68 Tampilan Menu

3. Tampilan pada saat pertarungan



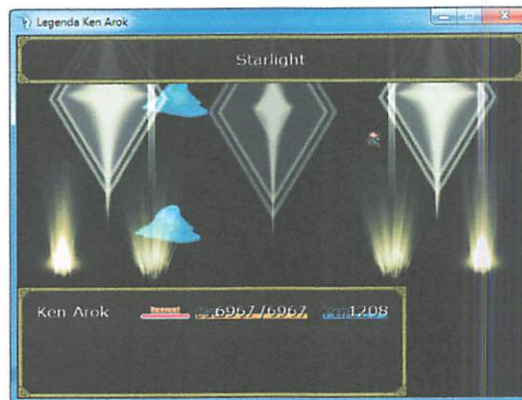
Gambar 3.69 Tampilan pada saat pertarungan

4. Tampilan jurus pada saat tingkat 99



Gambar 3.70 Skill atau jurus yang di dapatkan pada saat lvl 99

5. Tampilan saat menggunakan jurus

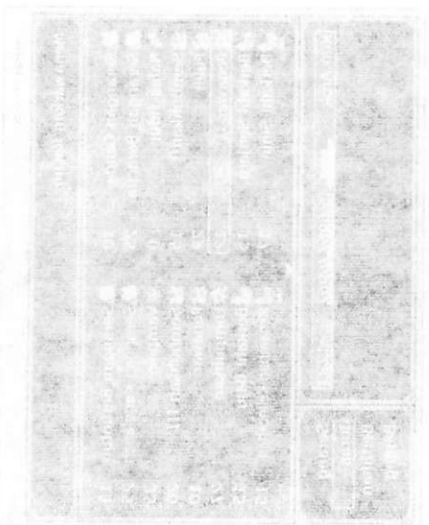


Gambar 3.71 Tampilan pada saat menggunakan jurus

6. Tampilan saat memenangkan pertarungan

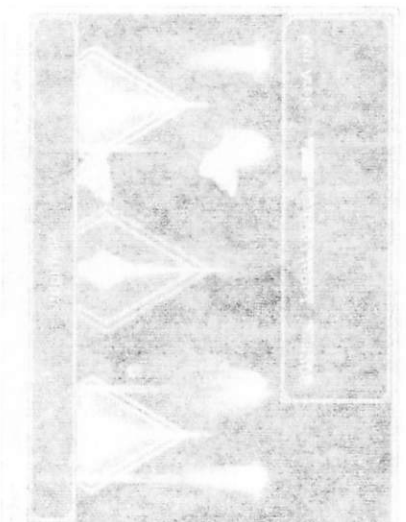
Pada saat pertarungan pasti terdapat pihak pemenang dan pihak kalah, adapun flowchart yang di hasilkan dalam sebuah pertarungan

4. Tambahan jenis benda saat login 00



Gambar 3.50 Skill atau jurus yang di dapatkan benda saat 1/1 00

5. Tambahan saat menggunakan jurus

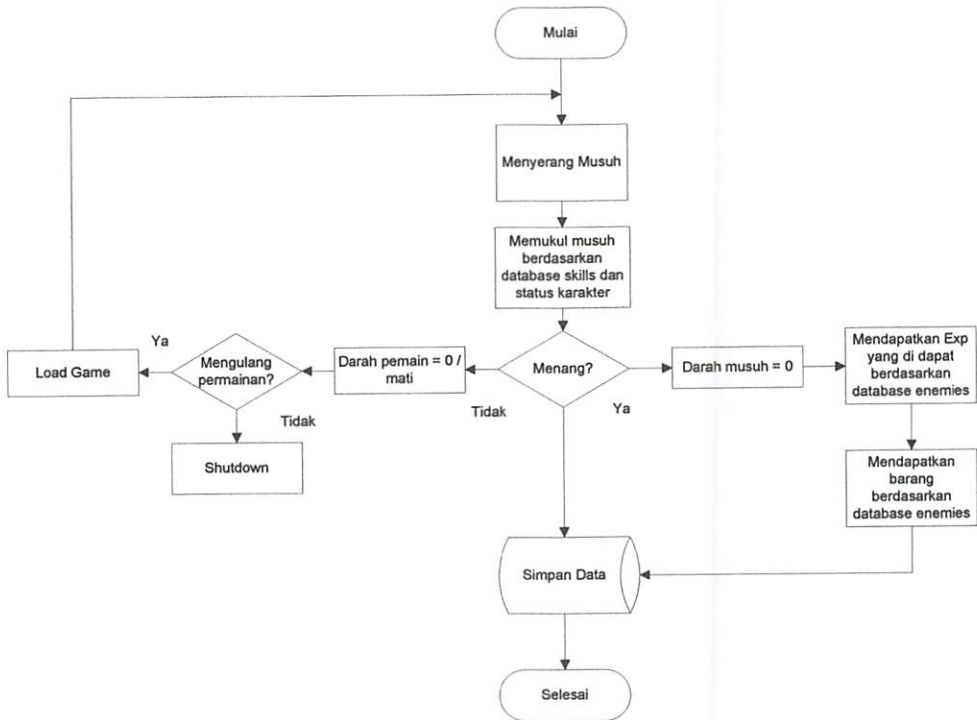


Gambar 3.51 Tambahan benda saat menggunakan jurus

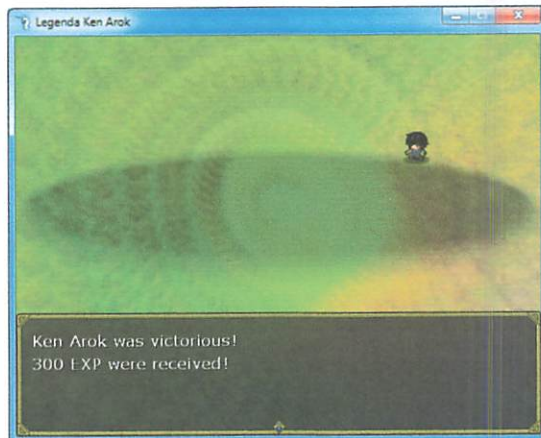
6. Tambahan saat menambahkan pertahanan

adapun flowchart yang di berikan dalam seperti pertahanan

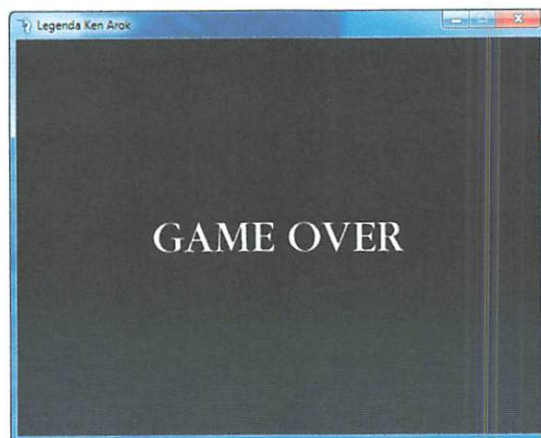
bagi saat pertahanan bisa terdapat bilik pertahanan dan bilik kalpa



Gambar 3.72 Flowchart pertarungan



Gambar 3.73 Tampilan pada saat menang



Gambar 3.74 Tampilan pada saat kalah

BAB IV

PEMBUATAN DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Pembuatan Sistem

4.1.1 Pembuatan *character*

4.1.1.1 *Character Graphic*

Setelah pembuatan map selesai, langkah selanjutnya yaitu pembuatan karakter utama. Pada skripsi karakter utama yaitu Ken Arok itu sendiri.

Pembuatan karakter dapat di gunakan dengan <http://www.famitsu.com/freegame/tool/chibi/index1.html>, dimana web ini adalah web penunjang dari RPG Maker VX, dengan bantuan web ini *game creator* dapat lebih cepat dalam pembuatan dan men – design karakter.



Gambar 4.1 <http://www.famitsu.com/freegame/tool/chibi/index1.html> sebagai penunjang pembuatan karakter pada RPG Maker VX

Dengan memanfaatkan web ini, karakter dari Ken Arok pun dapat terbentuk seperti gambar di bawah ini



Gambar 4.2 *Character Graphic* Ken Arok

4.1.1.2 Face Graphic

Untuk *Face Graphic* penulis mengunduh dari blog internet..... , karena memiliki gambar yang cukup bagus untuk di gunakan sebagai *Face Graphic* dari karakter Ken Arok ini. Adapun gambar seperti di bawah ini.

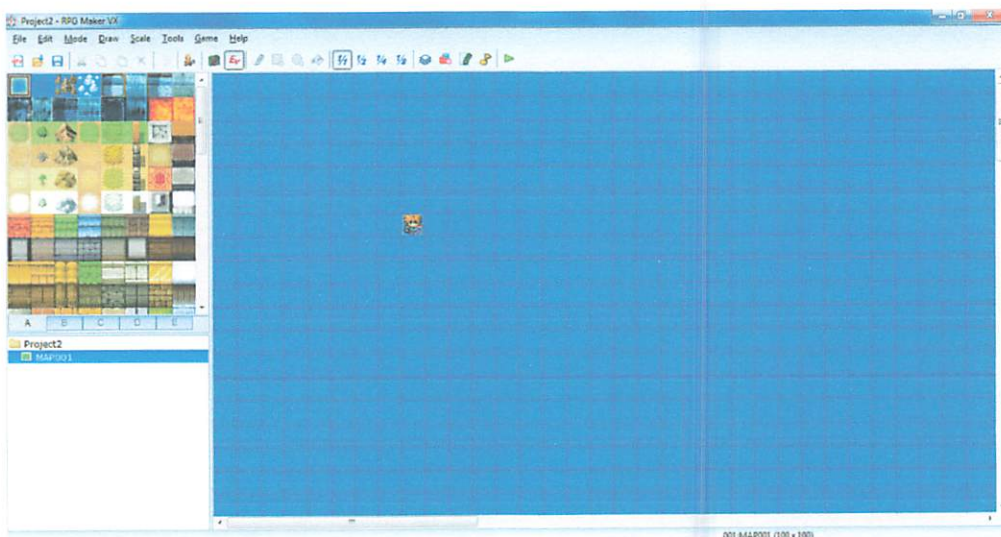


Gambar 4.3 *Face Graphic* Ken Arok.

Selain mengunduh dari internet, untuk pembuatan *Face Graphic* penulis juga menggunakan aplikasi *Face Maker 2.0* untuk penunjang pembuatan *Face Graphic* pada karakter lain.

4.1.2 Pembuatan map

Pada awal kita membuka aplikasi RPG Maker VX, kita akan mendapatkan sebuah ruang kerja yang masih kosong seperti gambar di bawah ini.



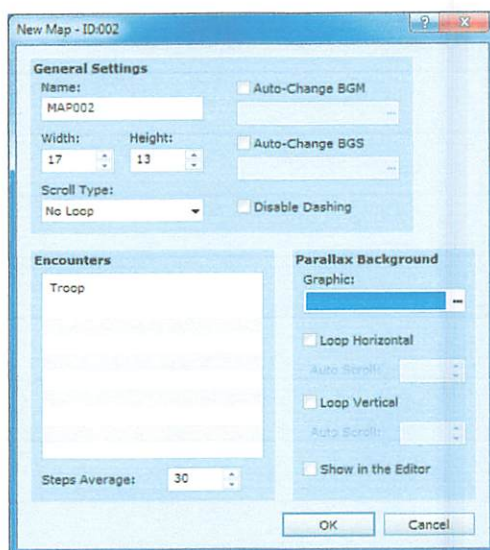
Gambar 4.4 Tampilan awal RPG Maker VX

Untuk memulai dalam pembuatan peta kita harus mengukur seberapa besar ukuran peta yang akan digunakan. Untuk mengetahui jumlah ukuran pada peta yang akan dibuat klik kanan pada folder peta yang terdapat pada map editor dan akan tampil seperti di bawah ini.



Gambar 4.5 Proses pembuatan peta

Klik *New Map*, pada tampilan selanjutnya akan menampilkan form untuk mengatur nama peta, ukuran peta, BGM (*Back Ground Music*), *graphic map*, *troops*, *step average*.



Gambar 4.6 Form new map

Pada game *Legenda Ken Arok* ini, terdapat 19 peta yang telah di buat oleh penulis, di antaranya:

1. Halaman rumah



Gambar 4.7 Halaman rumah

2. Hutan belantara



Gambar 4.8 Hutan belantara

3. Goa hutan



Gambar 4.9 Goa Hutan

4. Desa



Gambar 4.10 Desa

5. Lembag tebing



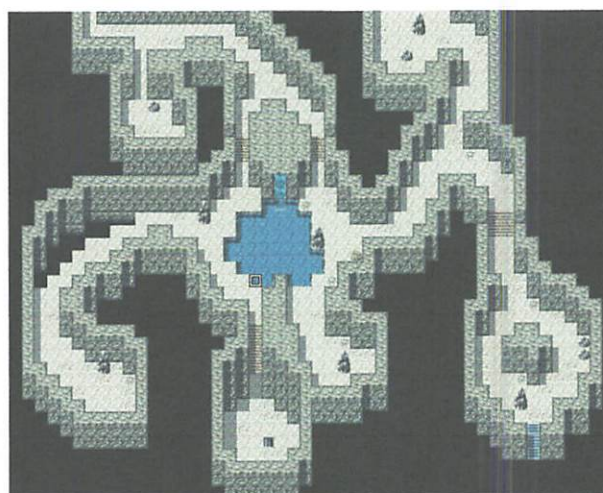
Gambar 4.11 Lembah tebing

6. Lembah tebing 2



Gambar 4.12 Lembah tebing 2

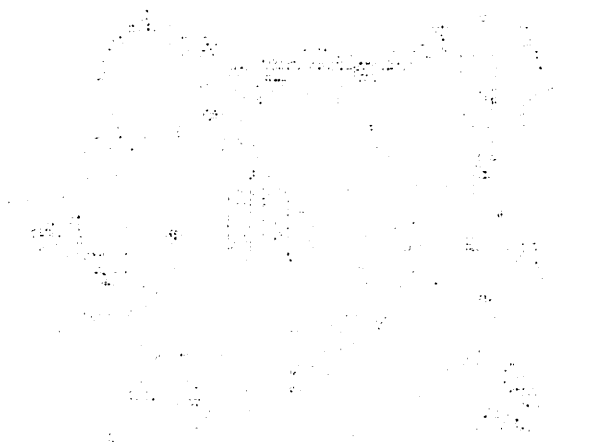
7. Goa batu



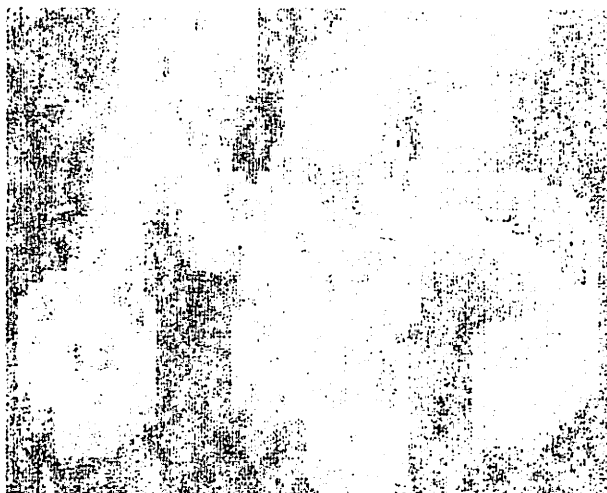
Gambar 4.13 Goa batu



günlük gıda listesi 1 (1.4.2014)

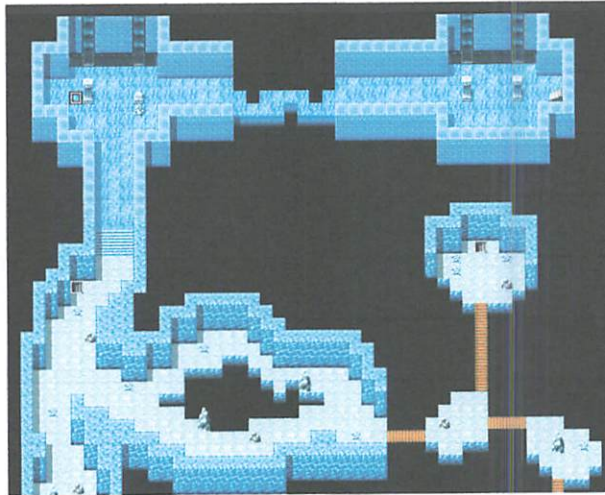


günlük gıda listesi 2 (2.4.2014)



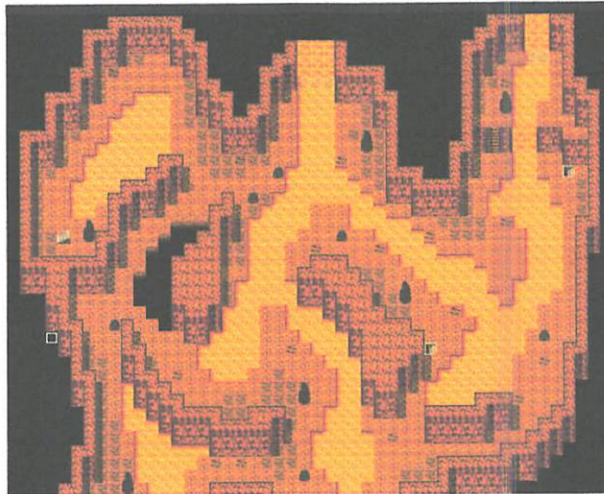
günlük gıda listesi 3 (3.4.2014)

8. Goa es



Gambar 4.14 Goa es

9. Goa Lava



Gambar 4.15 Goa lava

10. Lembah



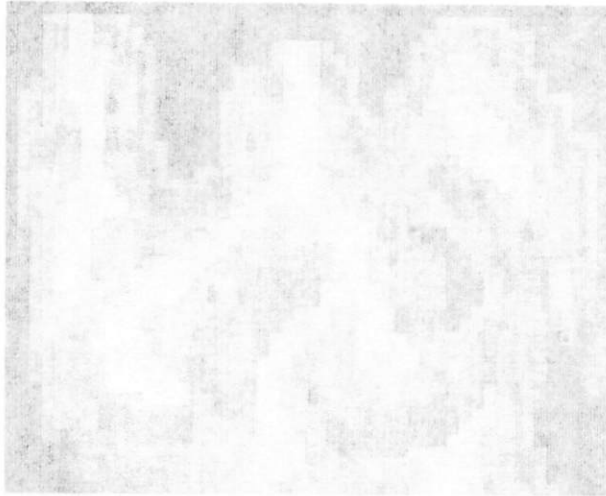
Gambar 4.16 Lembah

8. Gambar 8



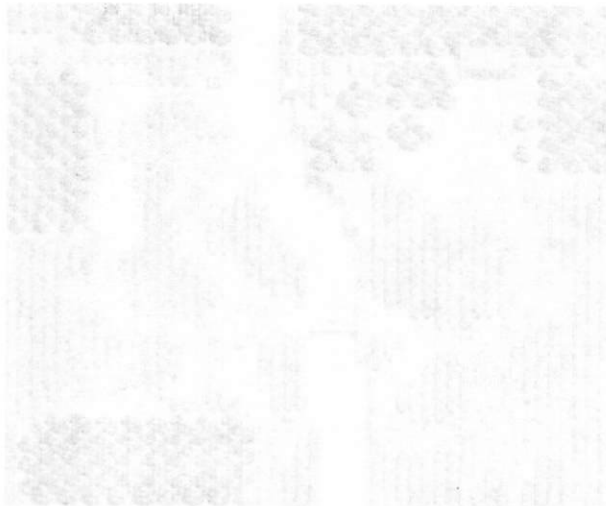
Gambar 4.14 Gambar 8

9. Gambar 9



Gambar 4.15 Gambar 9

10. Gambar 10



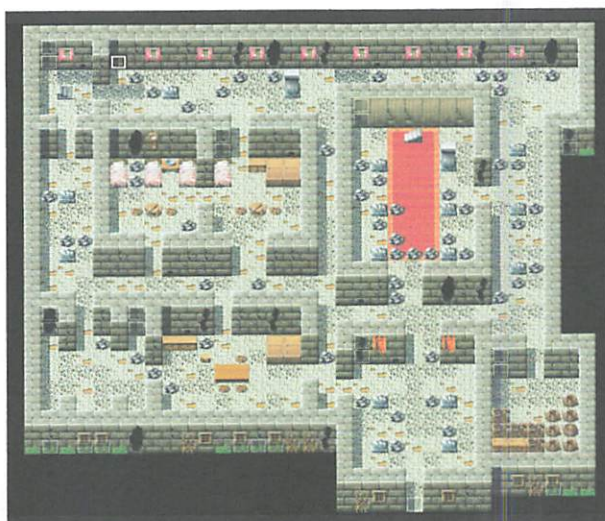
Gambar 4.16 Gambar 10

11. Reruntuhan



Gambar 4.17 Reruntuhan

12. Reruntuhan dalam



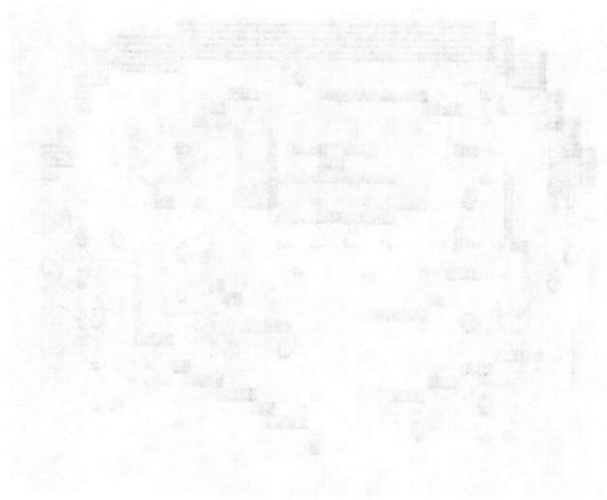
Gambar 4.18 Reruntuhan dalam

13. Peta keseluruhan



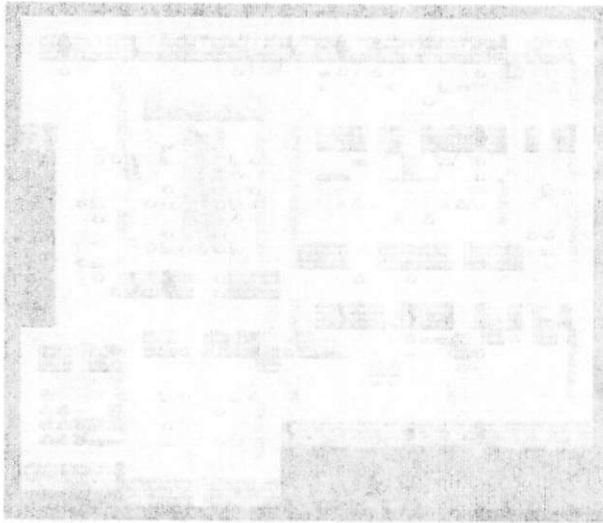
Gambar 4.19 Peta keseluruhan

11. Reruntuhan



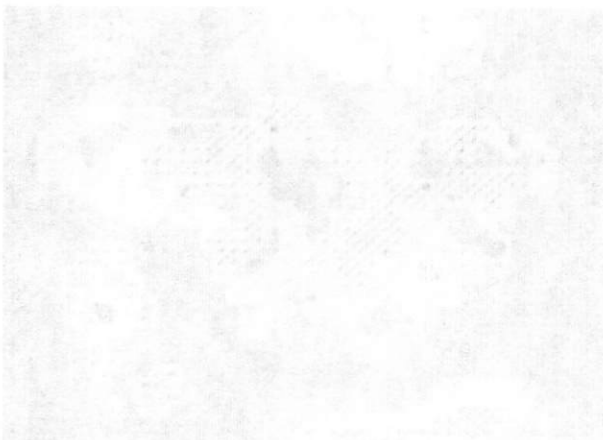
Gambar 4.17 Reruntuhan

12. Reruntuhan dalam



Gambar 4.18 Reruntuhan dalam

13. Peta keseluruhan



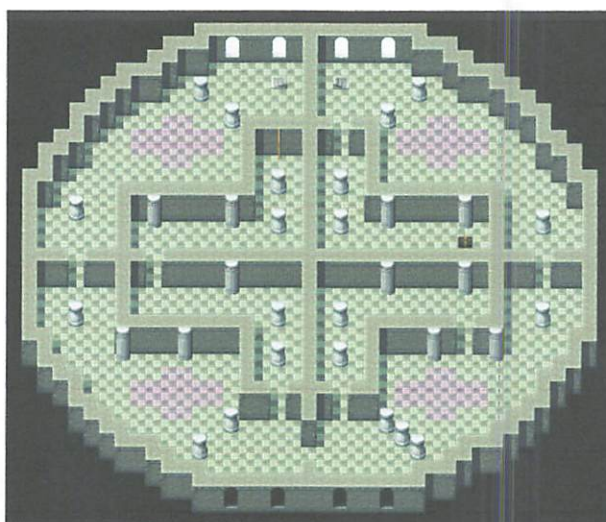
Gambar 4.19 Peta keseluruhan

14. Pos penjagaan istana



Gambar 4.20 Pos penjagaan istana

15. Pos penjagaan istana (dalam)



Gambar 4.21 Pos penjagaan istana (dalam)

16. Kota



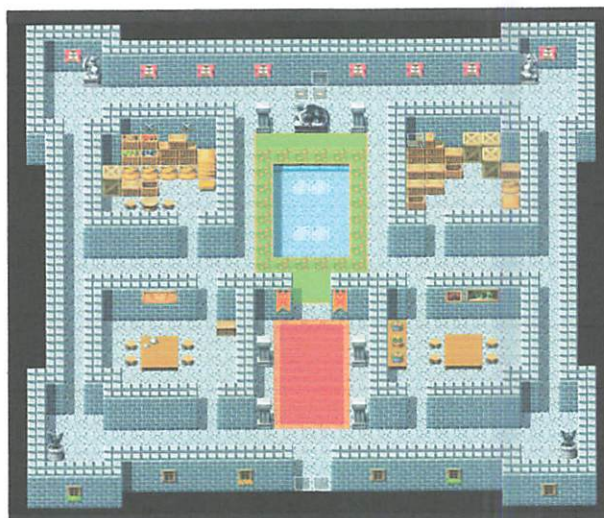
Gambar 4.22 Kota

17. Halaman istana Raja Tunggulameteung



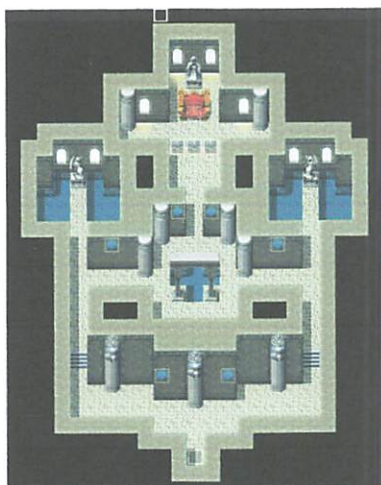
Gambar 4.23 Halaman istana Raja Tunggulameteung

18. Istana Raja Tunggulameteung



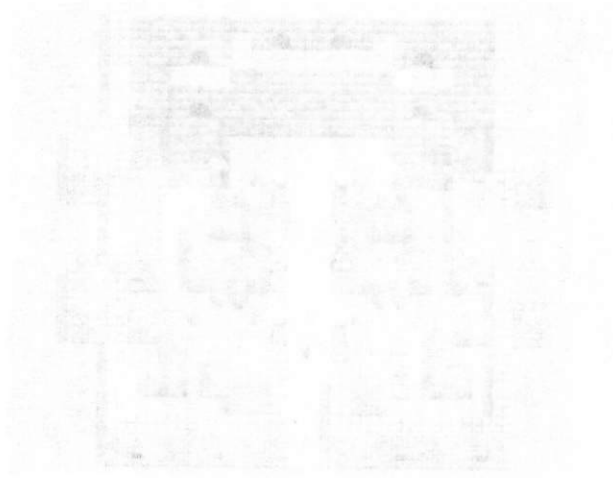
Gambar 4.24 Istana Raja Tunggulameteung

19. Ruang Raja Tunggulameteung



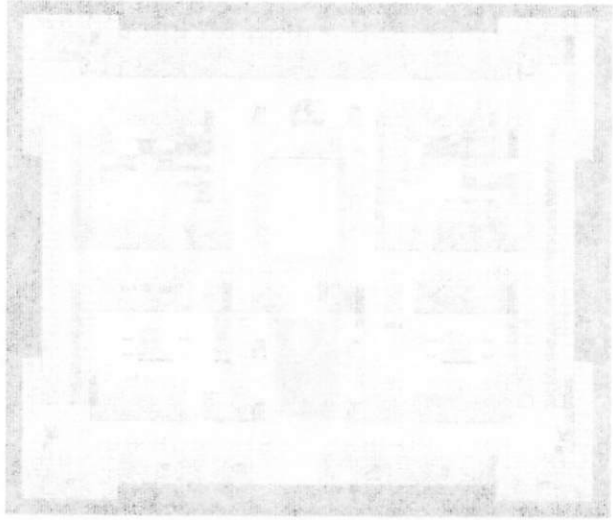
Gambar 4.25 Ruang Raja Tunggulameteung

17. Halaman istana Raja Tunggalanreung



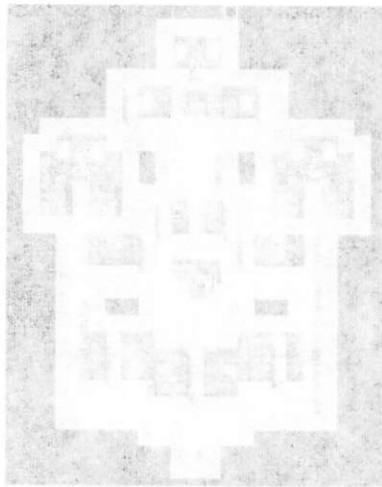
Gambar 4.23 Halaman istana Raja Tunggalanreung

18. Istana Raja Tunggalanreung



Gambar 4.24 Istana Raja Tunggalanreung

19. Ruang Raja Tunggalanreung



Gambar 4.25 Ruang Raja Tunggalanreung

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proyek akhir yang telah di rencanakan seperti pada bab perencanaan. Selain itu dengan adanya pengujian dapat diketahui adanya kelemahan atau kekurangan yang ada pada proyek akhir ini, sehingga dapat dilakukan beberapa perbaikan bila diperlukan.

4.2.1 Pengujian Game

Pada menu awal ini terdapat 3 pilihan untuk *player*, di mana *player* dapat memilih menu sesuai dengan keinginannya.



Gambar 4.26 Menu awal Legenda Ken Arok

- | | |
|------------|---|
| Mulai Baru | :merupakan menu untuk memulai permainan dari awal cerita. |
| Lanjutkan | :merupakan menu untuk melanjutkan game yang sebelumnya sudah tersimpan terlebih dahulu. |
| Keluar | :merupakan menu untuk keluar dari game Legenda Ken Arok. |

4.2.2 Alur Cerita Pada Game Kisah Legenda Ken Arok

Pada saat kita memulai menu “Mulai Baru”, kita akan di hadapkan pada map pertama yaitu map Halaman rumah dari Ken Arok, di sini Ken Arok berpisah dengan gurunya, dan memulai untuk perjalanan menuju Istana Raja Tunggalameteung.

Sebelum perjalanan di mulai akan terdapat *intro* atau awal kisah dari game ini tentang tujuan dari Ken Arok berguru.



Gambar 4.27 *Intro* dari game Legenda Ken Arok

Pada awal map ini, guru dari Ken Arok akan pergi meninggalkannya, karena di sangka sudah kuat dan akan melindungi orang sekitar dengan kekuatan yang telah dia ajarkan. Akan tetapi guru Ken Arok tidak mengetahui bahwa niatan Ken Arok untuk belajar bukan untuk melindungi orang yang lemah, melainkan untuk membalaskan dendam kepada Raja Tunggalameteung atas kematian ibunya.

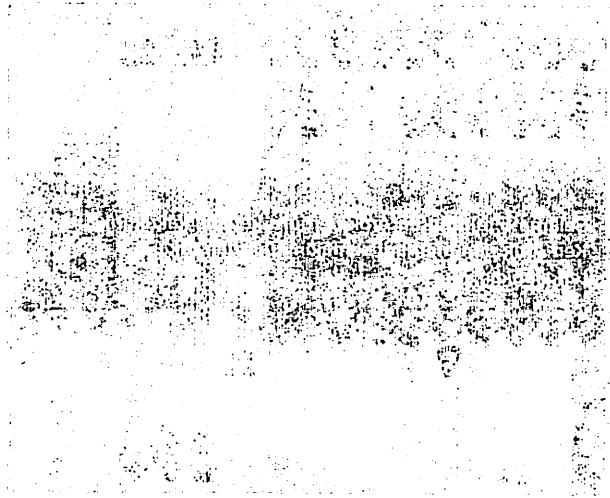


Gambar 4.28 Percakapan dengan guru

Pada akhir pembicaraan guru Ken Arok meminta untuk mengalahkan musuh yang terdapat di belakang rumah mereka, dan musuh ini merupakan musuh pertama dalam perjalanan dari Ken Arok

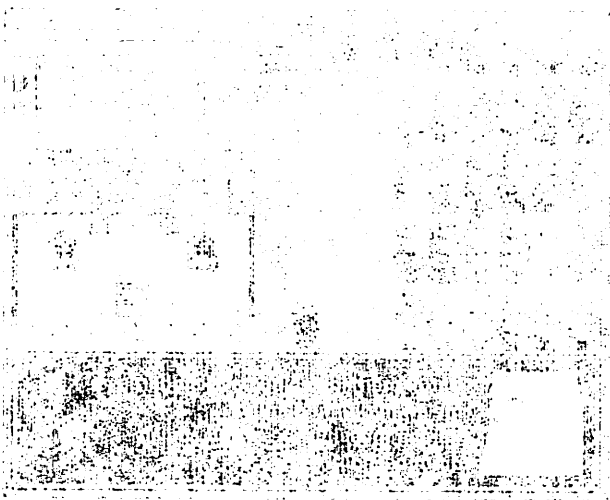
Sebelum perjalanan di mulai akan terdapat www dan akan pindah dari game ini

tersebut jika ke dari Ken Arok bergum.



Gambar 4.17 www dan game terdapat Ken Arok

Pada awal main ini game dari Ken Arok akan pergi meninggalkan, karena di sangat suka dan akan meninggalkan orang sekitar dengan ketertarikan yang tinggi dan dia akan pergi ke Ken Arok tidak mengetahui bahwa main Ken Arok untuk belajar bukan untuk meninggalkan orang yang pernah melakukan untuk mendapatkan perhatian Raja Tringulimeteung atas kematian ibunya.



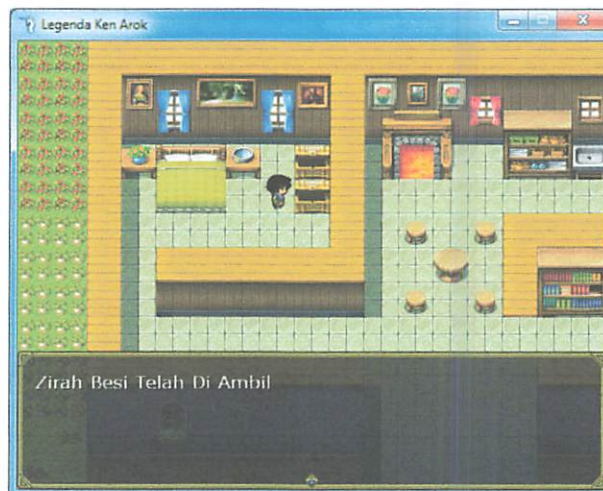
Gambar 4.28 Pergerakan dengan game

Pada akhir perjalanan game Ken Arok menerima untuk mendapatkan masalah yang terdapat di belakang rumah mereka dan masalah ini merupakan masalah pertama dalam perjalanan dari Ken Arok



Gambar 4.29 Lawan Pertama

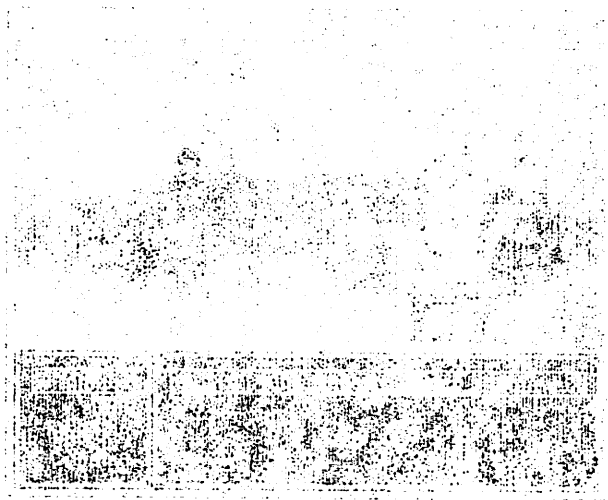
Pada lawan pertama musuh mudah untuk di taklukan. Akan tetapi perjalanan masih panjang. Dan Ken Arok pun mulai perjalanan menuju Istana Raja Tunggalameteung. Sebelum memulai perjalanan terdapat beberapa peti yang berisi baju zirah dan pedang di dalam rumah Ken Arok, *equip* ini nantinya dapat membantu perjalanan Ken Arok pada saat melawan musuh di saat perjalanannya nanti.



Gambar 4.30 Dalam Rumah Ken Arok

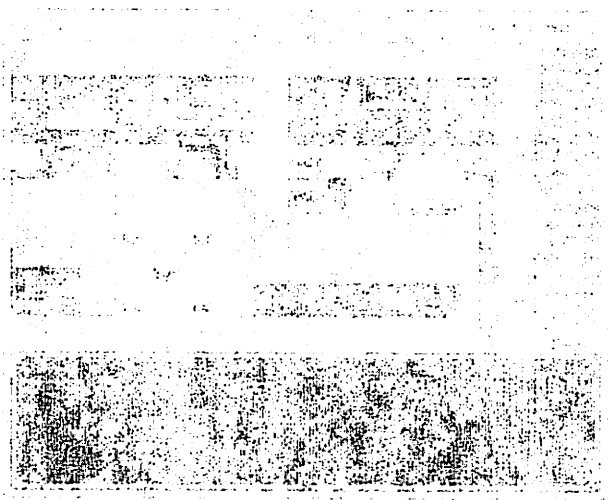
Setelah mendapatkan perlengkapan yang di butuhkan, mulailah perjalanan seorang Ken Arok untuk membalaskan dendam sang Ibu.

Pada map ke dua, Ken Arok akan berada pada sebuah hutan kecil yang terdapat goa di dalamnya. Dengan gagah berani Ken Arok pun menelusurinya.



Gambar 1.29 Warna Terbalik

Pada iswan pertama muncul untuk di lakukan Akan tetapi pelajaran
 masih panjang Dan Ken Arok pun mulai pelajaran menjadi istana Kaja
 (pengalaman). Sebelum memulai pelajaran terdapat beberapa peti yang berisi
 raja silih dan bedang di dalam rumah Ken Arok yang ini artinya dapat membantu
 pelajaran Ken Arok pada saat muncul di saat pelajarannya nanti.



Gambar 1.30 Dalam Rumah Ken Arok

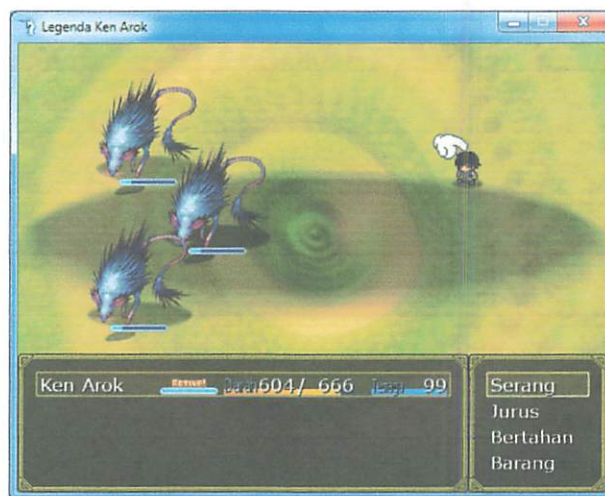
Selanjut mendapatkan pertolongan yang di butuhkan, mulailah pelajaran
 seorang Ken Arok untuk mengalahkan dengan sangat ibi.

Pada map ke dua Ken Arok akan berada pada sebuah hutan kecil yang
 gelap-gem di dalamnya. Dengan gagah berani Ken Arok pun menelusurinya.



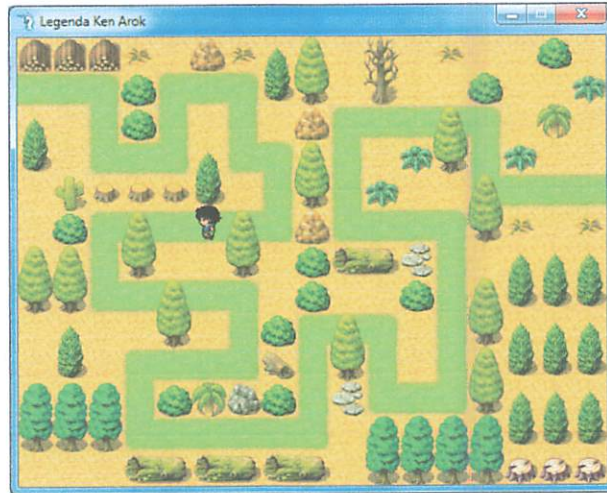
Gambar 4.31 Hutan belantara

Di hutan belantara ini terdapat musuh – musuh yang akan menghalang perjalanan Ken Arok, seperti tikus, kelelawar, lebah dan lendir.



Gambar 4.32 Salah satu musuh yang terdapat pada map Hutan belantara

Pada map ke dua ini, terdapat sebuah goa yang dapat kita jelajahi. Di mana map ini terdapat ujung dan akhir dari goa, kita hanya mengikuti arah jalan dari goa ini.



Gambar 4.33 Goa hutan

Pada map ini terdapat berbagai musuh yang dapat kita jumpai, seperti tanaman beracun, keleawar, tikus, kadal dan lendir.

Setelah melewati goa ini, Ken Arok akan berada di sebuah desa, di desa ini Ken Arok bisa bertransaksi dengan menjual atau membeli perlengkapan yang di butuhkan.

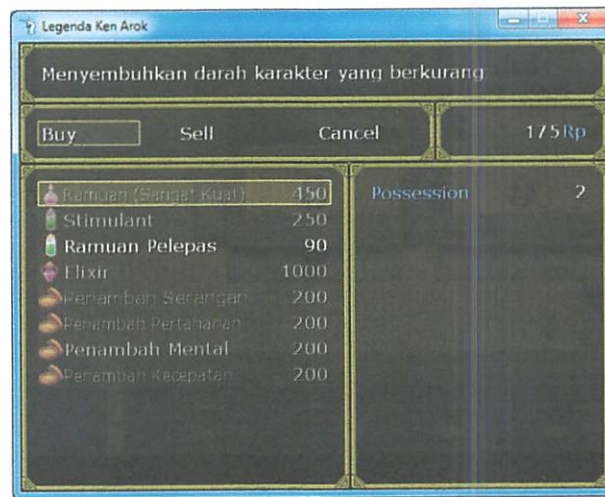


Gambar 4.34 Desa

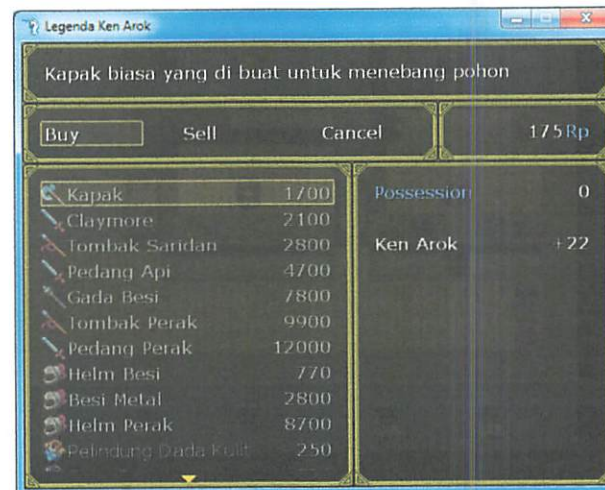
Di salah satu rumah di desa ini, terdapat NPC yang menjual perlengkapan, kita dapat memanfaatkan NPC ini untuk mendapatkan perlengkapan yang kita butuhkan. NPC ini terdapat dua macam, yang terdiri dari penjual barang / *item*, atau perlengkapan / *equip* lainnya seperti baju zirah / senjata.



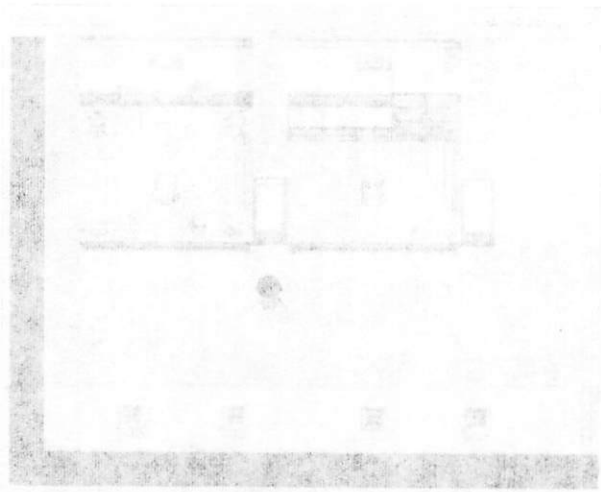
Gambar 4.35 NPC penjual barang dan perlengkapan



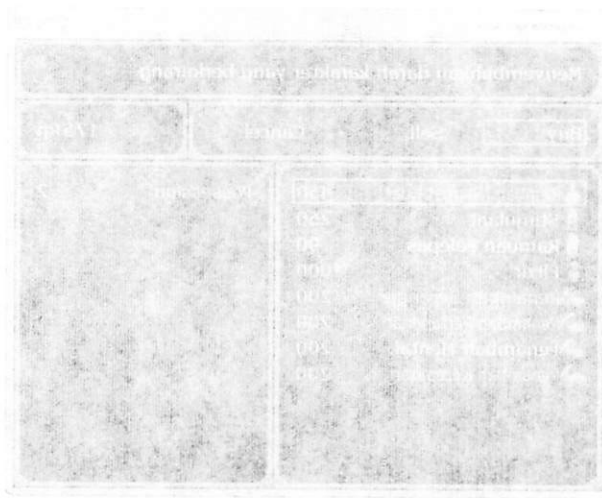
Gambar 4.36 Transaksi dengan NPC penjual barang



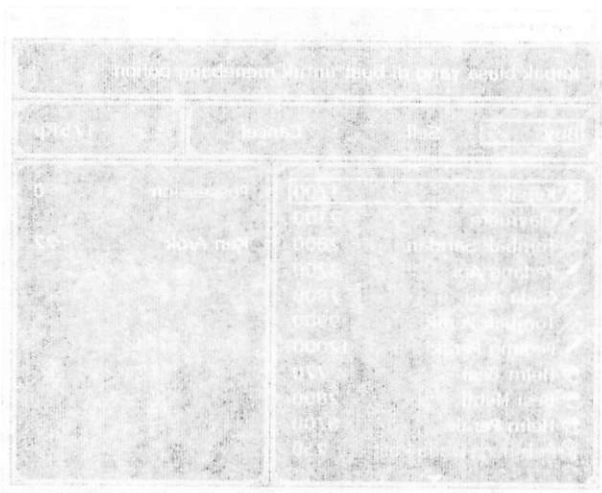
Gambar 4.37 Transaksi dengan NPC penjual perlengkapan



Gambar 4.35 NPC penjual barang dan perengkap



Gambar 4.36 Transaksi dengan NPC penjual barang



Gambar 4.37 Transaksi dengan NPC penjual perengkap

Setelah melakukan beberapa transaksi dengan para NPC di map desa tersebut dan jika perlengkapan yang di butuhkan sudah dapat saatnya untuk melanjutkan perjalanan.

Di perjalanan selanjutnya, Ken Arok akan berada di map Lembah Tebing. Map ini di kelilingi oleh beberapa bukit dan di map ini terdapat berbagai macam musuh yang dapat kita temui di antaranya Gargoyle, Srigala Jadi – Jadian, Boneka Sihir, dan Siluman Kelelawar.

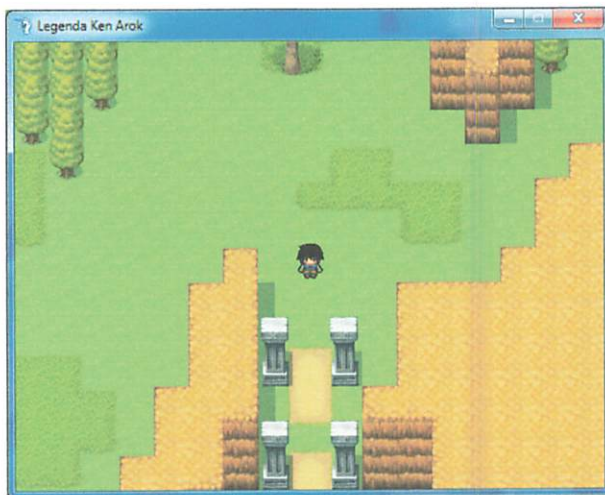


Gambar 4.38 Lembah Tebing



Gambar 4.39 Salah satu musuh yang terdapat pada Lembah Tebing

Setelah melewati map Lembah Tebing, Ken Arok akan berada di map Lembah Tebing 2, map ini merupakan map lanjutan dari map sebelumnya. Di map ini, Ken Arok menemukan sebuah material langka yang sangat kuat. Material ini nantinya akan di buat keris oleh Ken Arok dan di pesankan pada Mpu Gandring.



Gambar 4.40 Lembah Tebing 2

Seperti map – map lainnya, di map ini terdapat berbagai macam musuh yang akan menghadang Ken Arok.



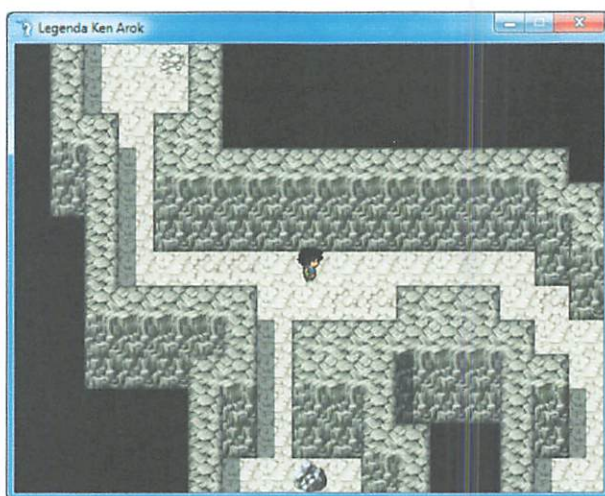
Gambar 4.41 Salah satu musuh yang terdapat pada map Lembah Tebing 2

Di sebelah pojok kanan bawah dari map ini, Ken Arok akan mendapatkan sebuah material langka yang nantinya akan di buat sebuah keris sakti kepada Mpu Gandring.



Gambar 4.42 Material langka di ambil

Map selanjutnya yang dapat di lalui oleh Ken Arok yaitu Goa Batu, goa batu ini merupakan sebuah goa yang dapat kita temui di sebelah pojok kanan atas dari map Lembah Tebing 2.



Gambar 4.43 Goa Batu

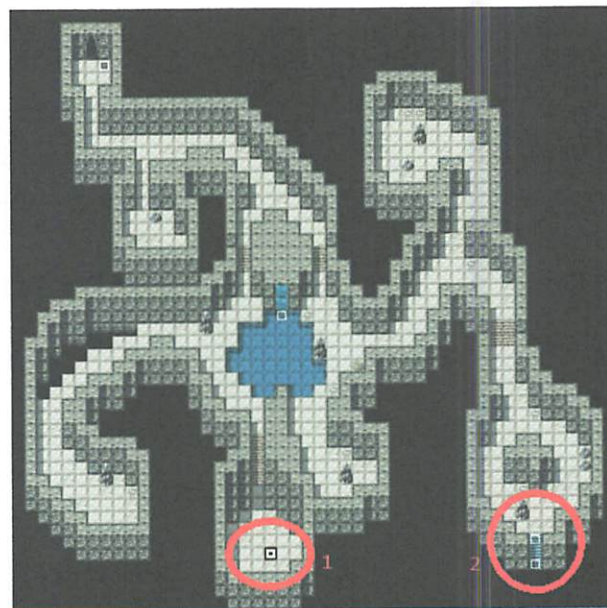
Seperti map – map lain pada map ini terdapat berbagai macam musuh yang dapat kita temui, seperti serigala jadi – jadian , hantu, chimera, dan siluman ikan.



Gambar 4.44 Salah satu musuh di goa batu

Jalan yang di lalui pada map ini pun tidak mudah, kita harus mencari jalan keluar dari map ini. Seperti labirin, map ini mempunyai jalan – jalan buntu yang dapat menyesatkan Ken Arok.

Pada map Goa Batu terdapat dua jalan keluar yang dapat kita lalui, untuk jalur 1 kita akan berada pada map selanjutnya yaitu map Goa Es, sedangkan jalur 2 kita akan berada pada map Goa Lava



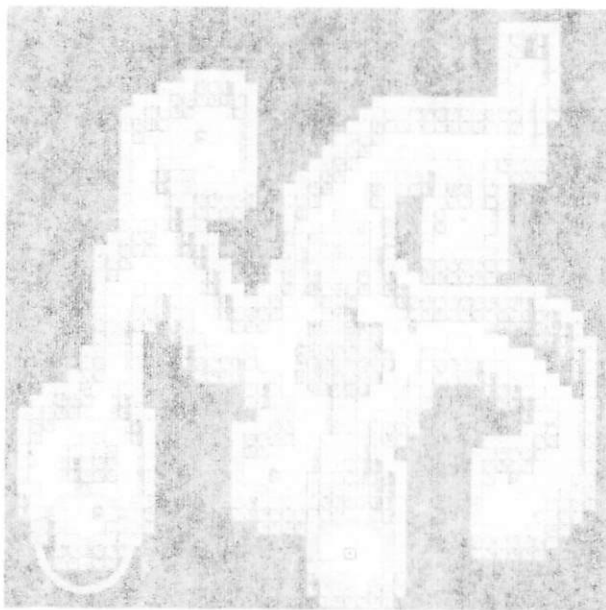
Gambar 4.45 Pemilihan jalur keluar dari Goa Batu



Gambar 4-44 Salah satu menu di gos data

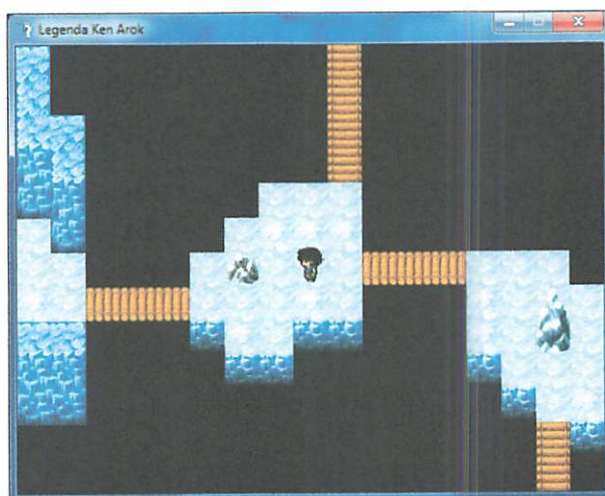
Jalan yang di tulis pada map ini pun tidak mudah, kita harus mencari jalan keluar dari map ini. Seperti halnya map ini mempunyai jalan - jalan pun yang dapat mengesalkan Kita Arah.

Pada map Gos data terdapat dan jalan keluar yang dapat kita tulis, untuk jalan Kita akan berbeda pada map selanjutnya yaitu map Gos Es, sedangkan jalan 2 kita akan berbeda pada map Gos Iava



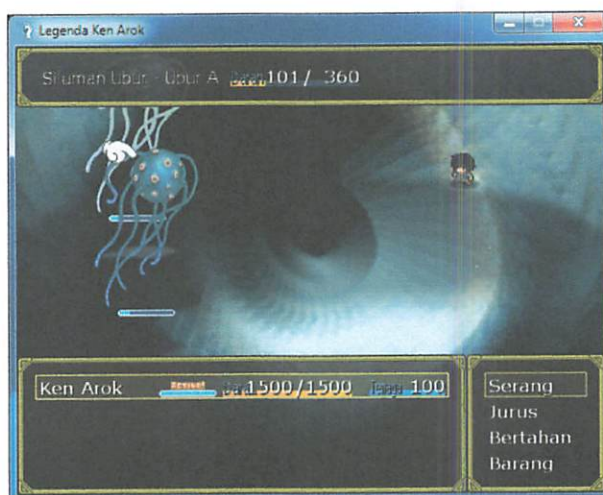
Gambar 4-45 Pemilihan jalan keluar dari Gos Bara

Jika kita memilih untuk jalur 1, kita akan berada pada map Goa Es



Gambar 4.46 Map Goa Es

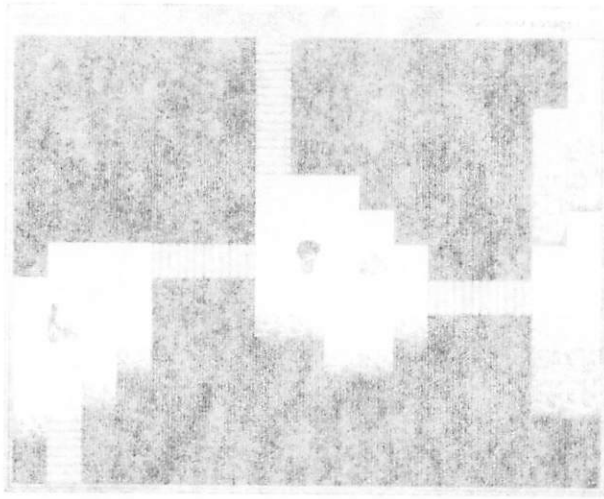
Pada map ini kita akan menjumpai musuh yang akan menghadang, seperti Siluman Ular, Siluman Ikan, Dewi Es, dan Siluman Ubur – Ubur.



Gambar 4.47 Salah satu musuh di map Goa Es

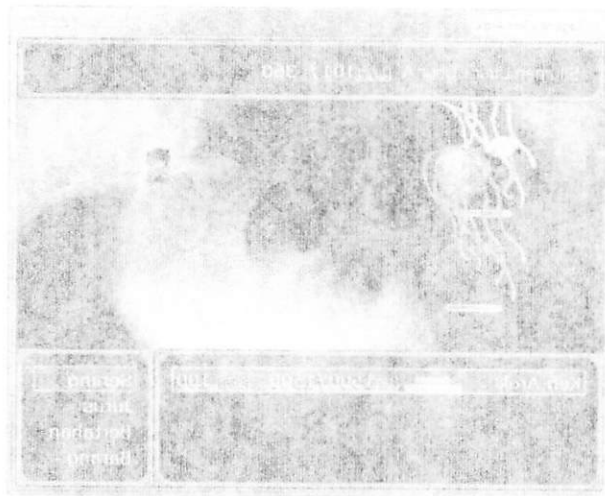
Pada map goa es ini terdapat dua opsi untuk pemilihan jalur, di mana kita dapat meneruskan goa tersebut ke goa selanjutnya yaitu Goa Lava atau dengan melewatinya sehingga meneruskan ke Goa Lembah di mana Mpu Gandring berada. Jika memilih Goa Lava, musuh akan semakin kuat, akan tetapi tingkat kita akan semakin cepat meningkat karena *experience* pada goa ini cukup besar untuk meningkatkan tingkat kekuatan dari *character* Ken Arok.

Jika kita memilih anak jain, kita akan berada pada map Goa Es



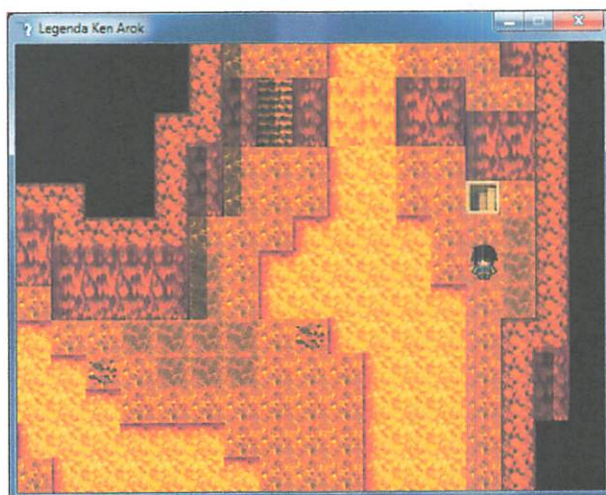
Gambar 4.46 Map Goa Es

Pada map ini kita akan menemui musuh yang akan menghadang, seperti Siluman Ular, Siluman Ikan, Dewi Es, dan Siluman Ubur - Ubur.



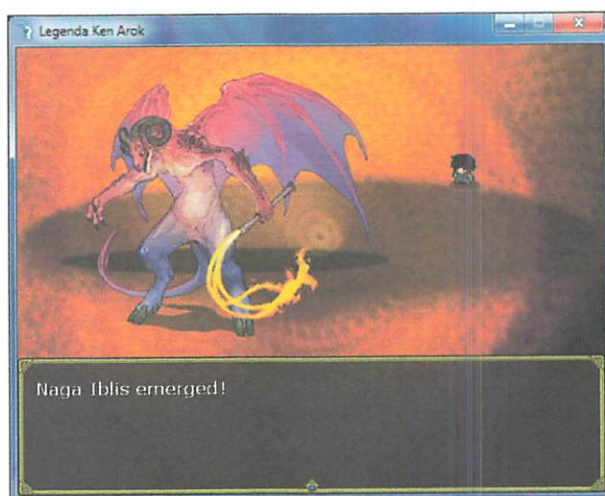
Gambar 4.47 Salah satu musuh di map Goa Es

Pada map goa es ini terdapat dua opsi untuk pemilihan jain, di mana kita dapat memutuskan goa tersebut ke goa selanjutnya yaitu Goa Lava atau dengan melawatnya sehingga memutuskan ke Goa Lembah di mana Map Gandring berada. Jika memilih Goa Lava, musuh akan semakin kuat, akan tetapi tingkat kita akan semakin cepat meningkat karena experience pada goa ini cukup besar untuk meningkatkan tingkat kekuatan dari character Ken Arok.



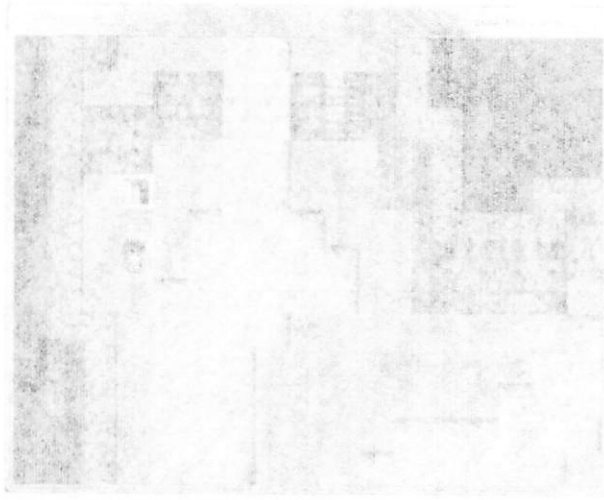
Gambar 4.48 Goa Lava

Seperti pada map – map lainnya, pasti terdapat musuh di dalam map ini, contoh musuh yang terdapat pada map ini adalah Naga Iblis, Gargoyle, dan serigala jadi – jadian.



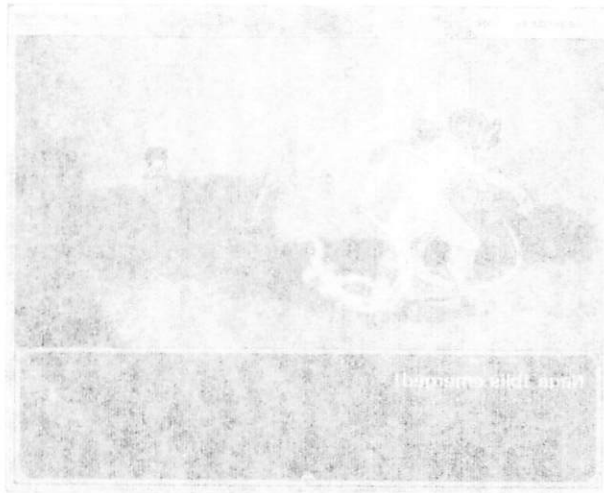
Gambar 4.49 Salah satu musuh pada map Goa Lava yaitu Naga Iblis

Setelah kita melewati Goa Lava, kita akan berada pada map Goa Lembah, di mana goa ini adalah tempat di mana Mpu Gandring berada, di sinilah material langka yang telah di temukan di berikan kepada Mpu Gandring.



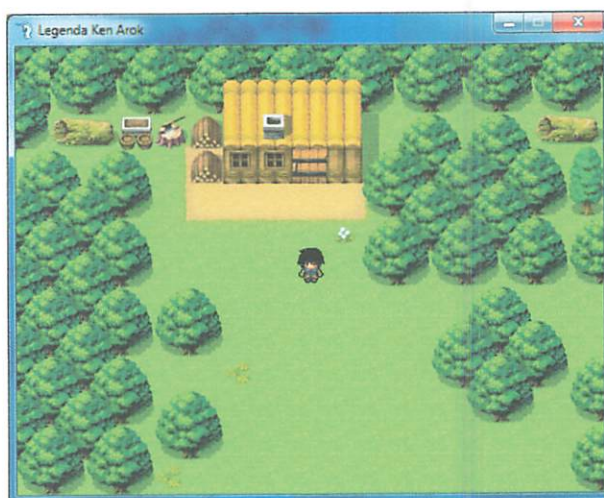
Gambar 4.48 Goa Lava

Sebagai peta map -- map lainnya, pasti terdapat musuh di dalam map ini. contoh musuh yang terdapat pada map ini adalah Naga Iblis, Gargoyle, dan serigala jadi -- jadi.



Gambar 4.49 Salah satu musuh pada map Goa Lava yaitu Naga Iblis

Setelah kita melewati Goa Lava, kita akan berada pada map Goa Lembah, di mana gua ini adalah tempat di mana Mpu Gandring berada, di sinilah material langka yang telah di temukan di perian kepada Mpu Gandring.



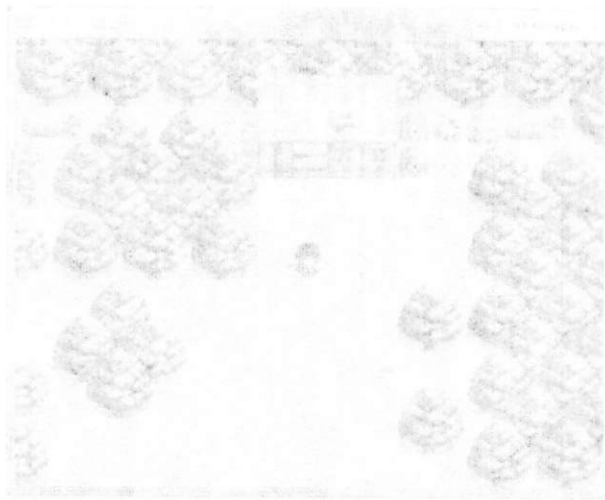
Gambar 4.59 Goa Lembah

Rumah dari Mpu Gandring terdapat pada pojok kiri atas dari map Goa Lembah, disana akan terdapat sebuah rumah kecil yang hanya di isi oleh Mpu Gandring itu sendiri.



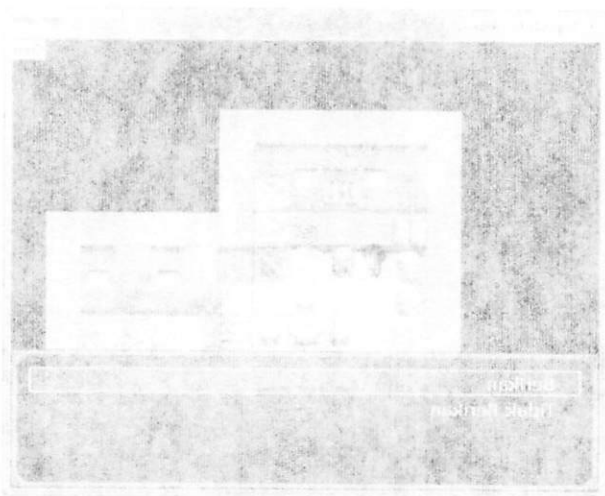
Gambar 4.51 Menyerahkan material langka kepada Mpu Gandring

Setelah menyerahkan material langka tersebut, Ken Arok pun harus menunggu selama 1 tahun. Ken Arok pun sudah tidak sabar untuk memiliki keris sakti tersebut, hingga akhirnya pada bulan ke 6, Ken Arok datang ke rumah Mpu Gandring untuk mengambil keris tersebut. Mpu Gandring pun melarang Ken Arok untuk menggunakannya karena masih belum selesai pengerjaannya. Akan tetapi Ken Arok tidak mau tahu akan hal itu, seketika Mpu Gandring pun di bunuh di rumahnya sendiri. Sebelum mati, Mpu Gandring mengutuk Ken Arok dan 7 orang terdekatnya mati oleh keris sakti tersebut.



Gambar 4.59 Goa Lembah

Rumah dari Mpu Gandring terdapat pada pojok kiri atas dari gua Lembah. Di sana akan terdapat sebuah rumah kecil yang hanya di isi oleh Mpu Gandring itu sendiri.



Gambar 4.51 Menyerahkan material langka kepada Mpu Gandring

Setelah menyerahkan material langka tersebut, Ken Arok pun harus menunggu selama 1 tahun. Ken Arok pun sudah tidak sabar untuk memiliki keris saja tersebut hingga akhirnya pada bulan ke-6, Ken Arok datang ke rumah Mpu Gandring untuk mengambil keris tersebut. Mpu Gandring pun menahan Ken Arok untuk menggunakannya karena masih belum selesai pengucapannya. Akan tetapi, Ken Arok tidak mau tahu akan hal itu, seketika Mpu Gandring pun di bunuh di rumahnya sendiri. Sebelum mati, Mpu Gandring mengutus Ken Arok dan 7 orang terdiknya mati oleh keris sakti tersebut.

Ken Arok pun tidak memperdulikan kutukan dari Mpu Gandring. Perjalanan baru di mulai bersama keris sakti tersebut. Ken Arok semakin tak terkalahkan, musuh – musuh pun takluk oleh keris tersebut.

Hingga pada map reruntuhan yang di huni oleh para bandit, parampok dan pendeta jahat pun tidak dapat mengalahkan Ken Arok.



Gambar 4.52 Map Pos Penjagaan



Gambar 4.53 Salah satu musuh pada Map Reruntuhan

Setelah melewati Reruntuhan, Ken Arok mulai melanjutkan perjalanan menuju Pos Penjagaan Istana Raja Tunggalameteung. Di Pos Penjagaan ini ini terdapat prajurit – prajurit dan pembunuh bayaran dari Raja Tunggalameteung yang menanti kedatangan dari Ken Arok.



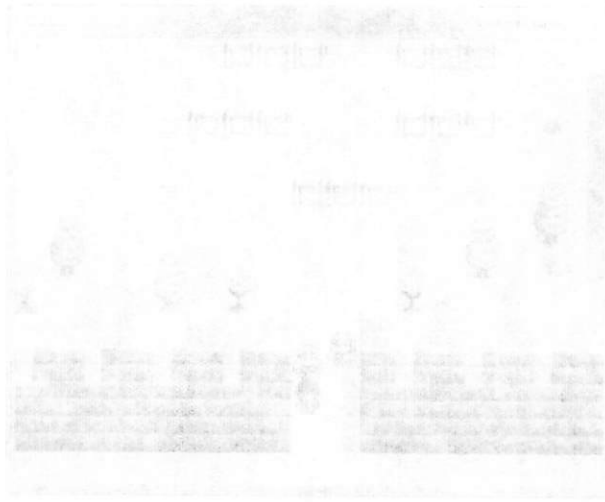
Gambar 4.54 Map Pos Penjagaan

Setelah melalui Pos Penjagaan sampailah di tempat tujuan utama Ken Arok yaitu Istana Raja Tunggulameteung. Di istana para kapten dan jendral Raja Tunggulameteung menanti. Sesuai dengan kekuatan Ken Arok yang semakin menjadi – jadi barisan pertahanan pun roboh oleh keganasan dari Ken Arok. Hingga menembus Ruang Raja Tunggulameteung, di map inilah Raja Tunggulameteung bertarung dengan Ken Arok.



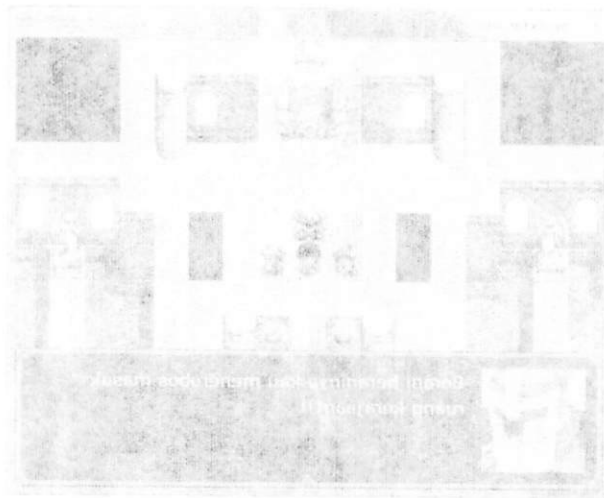
Gambar 4.55 Ruang Raja Tunggulameteung

Raja Tunggulameteung pun tidak kalah hebat dengan kekuatan Ken Arok, kekuatan raja ini bisa mengimbangi dari keris Ken Arok, sehingga pertarungan pun sangat sengit.



Gambar 4.24 Map Pos Penjagan

Setelah melalui Pos Penjagan sampai di tempat tujuan nama Ken Arok yaitu Istana Raja Tunggalmeung. Di istana para kipun dan jendral Raja Tunggalmeung menanti. Sesui dengan kekutan Ken Arok yang semakin menjadi – jadi barisan pertahanan pun toboh oleh keganasan dari Ken Arok. Hingga menembus Ruang Raja Tunggalmeung, di map inilah Raja Tunggalmeung bertarung dengan Ken Arok.



Gambar 4.25 Ruang Raja Tunggalmeung

Raja Tunggalmeung pun tidak kalah hebat dengan kekutan Ken Arok karena raja ini bisa mengalahkan dari ken Arok, sehingga pertempuran pun sangat sengit.

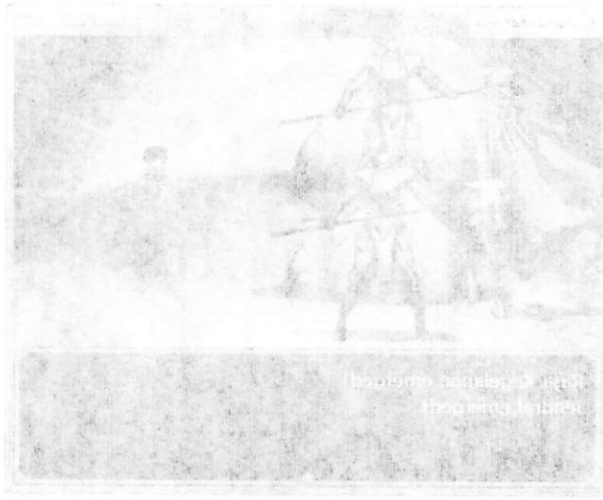


Gambar 4.56 Melawan Raja Tunggulameteung

Pada saat Raja Tunggulameteung kalah oleh kekuatan dari Ken Arok, Raja Tunggulameteung berubah menjadi Iblis yang ganas, dan musuh ini adalah musuh terakhir dari kisah Legenda Ken Arok.

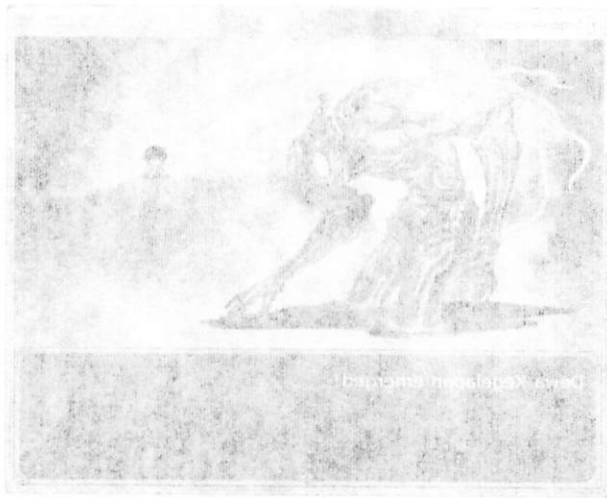


Gambar 4.57 Transformasi dari Raja Tunggulameteung



Gambar 4.26 Melawan Raja Tunggalan

Pada saat Raja Tunggalan kalah oleh kekuatan dari Ken Arok, Raja Tunggalan berubah menjadi iblis yang ganas, dan masalah ini adalah masalah terakhir dari kisah legenda Ken Arok.



Gambar 4.27 Transformasi dari Raja Tunggalan

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Aplikasi ini dibuat khusus untuk game bergenre RPG, sehingga kita hanya perlu merubah database yang terdapat pada aplikasi sesuai dengan alur cerita yang telah kita buat sebelumnya.
2. Untuk mendesain dan membuat sebuah game yang berjenis role playing game, kita bisa menggunakan fasilitas yang telah di sediakan oleh RPG Maker VX, seperti tileset, database, dan source manager yang sudah tersedia. Karena pada aplikasi ini element yang dibutuhkan untuk sebuah game RPG sudah tersedia.
3. Pengolahan tools pada RPG Maker VX cukup mudah untuk diterapkan, dengan hanya perlu men – drag and drop tools yang tersedia ke dalam game yang kita buat.
4. Game ini memberikan dan menjelaskan suatu pandangan bahwa membuat game itu memiliki kemudahan dan kesulitan sendiri.
5. Game ini bisa menjadi salah satu langkah awal dalam pengembangan game di Indonesia

5.2 Saran

Game ini masih memiliki banyak kekurangan yang harus diperbaiki maupun dikembangkan, adapaun saran-saran yang ingin disampaikan yaitu:

1. Permainan dapat dibuat 5 sampai 10 kali lebih lama dari ini agar cerita dari game lebih berbobot dan menarik perhatian.
2. Daerah yang dapat dijelajahi (peta) dibuat lebih beragam dan menantang lagi agar pemain dapat merasa tertantang dalam memainkan game ini.
3. Elemen-elemen permainan seperti peralatan, skill, dan musuh dibuat lebih variatif lagi.
4. Semua desain karakter, ikon karakter, tile map, dan lain-lain dibuat lebih original agar game ini dapat dilihat sendiri tanpa menggunakan desain dari orang lain maupun dari RPG Maker VX itu sendiri.

BAB V PENUTUP

3.1 Kesimpulan

1. Aplikasi ini dibuat khusus untuk game porting RPG, sehingga kita hanya perlu membuat database yang terdapat pada aplikasi sesuai dengan alur cerita yang telah kita buat sebelumnya.
2. Untuk mendesain dan membuat sebuah game yang berjenis role playing game, kita bisa menggunakan fasilitas yang telah disediakan oleh RPG Maker VX seperti tileset, database, dan source manager yang sudah tersedia. Karena pada aplikasi ini element yang dibutuhkan untuk sebuah game RPG sudah tersedia.
3. Pengolahan tools pada RPG Maker VX cukup mudah untuk diterapkan dengan hanya perlu men drag and drop tools yang tersedia ke dalam game yang kita buat.
4. Game ini memberikan dan menjelaskan suatu pandangan bahwa membuat game itu memiliki kemudahan dan kesulitan sendiri.
5. Game ini bisa menjadi salah satu langkah awal dalam pengembangan game di Indonesia

3.2 Saran

- Game ini masih memiliki banyak kekurangan yang harus diperbaiki maupun dikembangkan sebagai game-game yang ingin dikembangkan yaitu:
1. Permainan dapat dibuat 2 sampai 10 kali lebih lama dari ini agar cerita dari game lebih berkesan dan menarik perhatian.
 2. Daftar yang dapat dijelajahi (pet) dibuat lebih beragam dan menantang lagi agar pemain dapat merasa tertantang dalam memainkan game ini.
 3. Elemen-elemen permainan seperti peralatan, skill, dan musuh dibuat lebih variatif lagi.
 4. Semua desain karakter, ikon karakter, tile map, dan lain-lain dibuat lebih original agar game ini dapat dilihat sendiri tanpa menggunakan desain dari orang lain maupun dari RPG Maker VX ini sendiri.

5. Sistem pertarungan dibuat dari *Sideview Battle System* (SBS). Dengan menjadikan pertarungan yang dapat langsung dilakukan di map maka pertarungan akan menjadi lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Benko, “ Beginner’s Guide to RPG Maker VX ”
- [2] Frank Albert Pangajow, “ RPG studio “ everyone can develop game” ”, penerbit Elex Media Komputindo
- [3] Ir. Anam , Yudistira “ Asal Mula Kerajaan Singasari “, penerbit Karya Agung Surabaya 2005
- [4] Jong Jek Siang, “ Riset Operasi Dalam Pendekatan Algoritmis ”, penerbit [Andi Publisher](#)
- [5] Jasson, “ Role Playing Game (RPG) Maker ”, penerbit [Andi Publisher](#)
- [6] Michael Duggan, “ RPG Maker For Teens ”, penerbit Course Technology
- [7] http://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker_VX
akses pada tanggal : 29 November 2011
- [8] <http://forum.rpgfantasy.web.id/index.php?topic=360.0>
akses pada tanggal : 25 November 2011
- [9] <http://www.rpgmakerid.com/forum>
akses pada tanggal : 29 November 2011
- [10] <http://www.rpgrevolution.com/tutorials/rpg-maker-vx.html>
akses pada tanggal : 6 Desember 2011
- [11] <http://www.rpgmakervx.net/>
akses pada tanggal : 15 November 2011



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

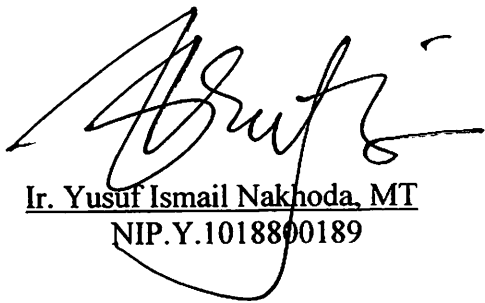
NAMA : DEDDY CANDRA
NIM : 07.12.661
JURUSAN : Teknik Elektro S-1
KONSENTRASI : Teknik Komputer dan Informatika
MASA BIMBINGAN: 13 Desember 2011 s/d 13 Juni 2012
JUDUL : **RANCANG BANGUN ROLE PLAYING GAME (RPG)**
KISAH LEGENDA KEN AROK MENGGUNAKAN RPG
MAKER VX

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 22 Februari 2012
Dengan Nilai : 83,45 (A) *rr*

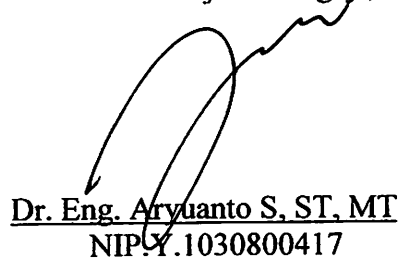
PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua Majelis Penguji,



Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP.Y.1018800189

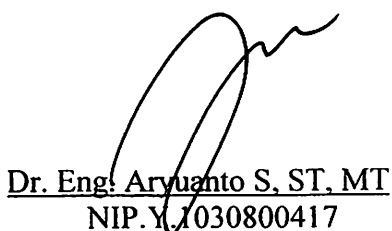
Sekretaris Majelis Penguji,



Dr. Eng. Aryuanto S, ST, MT
NIP.Y.1030800417

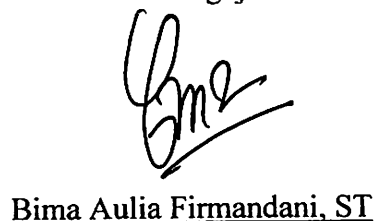
ANGGOTA PENGUJI

Dosen Penguji I



Dr. Eng. Aryuanto S, ST, MT
NIP.Y.1030800417

Dosen Penguji II



Bima Aulia Firmandani, ST



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Deddy Candra
Nim : 07.12.661
Masa Bimbingan : 13 Desember 2011 s/d 13 Juni 2012 *dy*
Judul Skripsi : Rancang Bangun Role Playing Game Kisah Legenda Ken Arok Menggunakan RPG Maker VX

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1		Revisi Bab I, II, III	
2		Acc Bab I, II, III.	
3		Revisi Bab IV, V	
4		Demo Program	
5		Acc Bab IV	
6		Revisi Bab V	
7		Acc Bab V	
8		Acc silit.	
9			
10			

Malang,
Dosen Pembimbing I

Irmalia Suryani F, ST.MT
NIP.P.1030000365



Lampiran : 1 (satu) berkas

Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth.Ibu Irmalia Suryani F, ST.MT
Dosen Institut Teknologi Nasional
Malang

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deddy Candra
NIM : 07.12.661
Jurusan : Teknik Elektro S-1
Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama untuk penyusunan Skripsi dengan judul (proposal terlampir):


“ Rancang Bangun Role Playing Game Kisah Legenda Ken Arok Menggunakan RPG Maker VX “

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.

Demikian permohonan kami buat dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

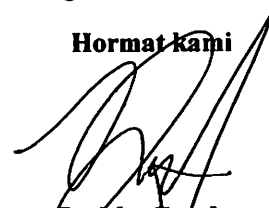
Mengetahui

Ketua Jurusan T. Elektro S-1


Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP. Y. 101.880.0189

Malang, 3 Desember 2011

Hormat kami


Deddy Candra

Form S-3a



Lampiran : 1 (satu) berkas

Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bapak Ahmad Faisol, ST

Dosen Institut Teknologi Nasional

Malang

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deddy Candra
NIM : 07.12.661
Jurusan : Teknik Elektro S-1
Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak bersedia menjadi Dosen Pembimbing Pendamping untuk peyusunan Skripsi dengan judul (proposal terlampir):

“Rancang Bangun Role Playing Game Kisah Legenda Ken Arok Menggunakan RPG Maker VX “

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.


Demikian permohonan kami buat dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.


Mengetahui

Malang, 3 Desember 2011

Ketua Jurusan T. Elektro S-1

Hormat kami


Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP. Y. 101.880.0189


Deddy Candra

Form S-3a



BERITA ACARA SEMINAR PROF-OSAL SKRIPSI JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1

Konsentrasi : Teknik Energi Listrik/Teknik Elektronika/ Teknik Komputer & Informatika*)

1.	Nama Mahasiswa: <u>DEDDY CANDRA</u>	Nim: <u>07.12.661</u>
2.	Keterangan	Tanggal
	Pelaksanaan:	<u>13-12-2011</u>
Waktu		
Tempat		
<u>09.00</u>		
<u>Ruang: Lt. 1.</u>		
Spesifikasi Judul (berilah tanda silang**)		
3.	a. Sistem Tenaga Elektrik	e. Elektronika & Kompcnen
	b. Energi & Konversi Energi	f. Elektronika Digital & Komputer
	c. Tegangan Tinggi & Pengukuran	g. Elektronika Komunikasi
	d. Sistem Kendali Industri	h. lainnya
4.	Judul Proposal yang diseminarkan Mahasiswa	<u>RANCANG BANGUN ROLF PLATING GAME KISAH LEGENDA KEN AROK MENGGUNAKAN RPS MAKER VX.</u>
5.	Perubahan Judul yang diusulkan oleh Kelompok Dosen Keahlian
6.	Catatan:
	Catatan:
Persetujuan Judul Skripsi		
7.	Disetujui, Dosen Keahlian I	Disetujui, Dosen Keahlian II
	Disetujui, Dosen Keahlian III	
	Mengetahui, Ketua Jurusan.	Disetujui, Calon Dosen Pembimbing ybs
		Pembimbing I
	<u>Ir. Yusur Nsmail Nakhoda, MT</u> NIP. Y. 1018800189	Pembimbing II

Perhatian:

1. Keterangan: *) Coret yang tidak perlu

**) dilingkari a, b, c, atau g sesuai bidang keahlian