

**RANCANG BANGUN GAME KARAKTER LEGENDA CALON
ARANG MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

**HASYIM ASY'ARI
07.12.571**

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

LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN GAME KARAKTER LEGENDA CALON ARANG MENGUNAKAN ROLE PLAYING GAME

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Teknik Komputer dan Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :
HASYIM ASY'ARI
NIM : 07.12.571

Diperiksa dan Disetujui



Mengetahui

Ketua Prodi Teknik Elektro S-1

[Signature]
Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP Y. 1018800189



Dosen Pembimbing I

[Signature]

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

Dosen Pembimbing II

[Signature]

Sandy Natali Mantja, SKom
NIP.P. 1030800418

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

ABSTRAK

RANCANG BANGUN GAME KARAKTER LEGENDA CALON ARANG MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME

HASYIM ASY'ARI

07.12. 571

Dosen Pembimbing:

Irmalia Suryani Faradisa, ST,MT

Sandy Natali Mantja, Skom

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 dunia.

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 cara pembuatan game sederhana dengan menggunakan suatu tool yang sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas pengembang game baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker. Penulis berusaha membuat dan menyajikan ilmu dengan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna.

Kata Kunci: Komputer, RPG Maker VX, Cerita, Aplikasi.

Abstract

Development of the game in the world is rapidly increasing, not least in Indonesia. Game nowadays has become an alternative entertainment for old and young, men and women. Game development industry and business have become a promising thing, evidenced by the many game development company in the world.

Behind it all, implicit desire of authors to create their own game, but still collided with the issue of science, the cost and difficulty of making a game that is quite high. To the authors tried to explain how making a simple game using a tool that has been known and proven game development community among both Indonesia and abroad, the RPG Maker. The author tried to create and present the science in simple language and easy to digest.

Keywords: Computers, RPG Maker VX, Stories, Applications.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiratMu Ya Allah yang telah memberikan Rahmat dan HidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN GAME KARAKTER LEGENDA CALON ARANG MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME”** 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 Prodi Teknik Elektro S-1,
4. Ibu Irmalia Suryani F, ST.MT selaku Dosen pembimbing I.
5. Ibu Sandy Nataly Mantja,S.kom selaku Dosen Pembimbing II.
6. Bapak Ahmad Sugiri dan Ibu Anita Nurmayunita selaku orang tua saya yang senantiasa memberikan doa dan motivasi
7. Cindy Astika Permatasari selaku pacar saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
8. Teman - teman yang selalu memberikan motivasi dan semangat yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

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, September 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
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.....	8
2.2.1.1 Elemen Khas RPG.....	8
2.2.1.2 Kategori – kategori RPG	11

2.3. Kisah Legenda Calon Arang	12
2.4. Bahasa Pemrograman Ruby Game Scripting System 2	13
BAB III	
ANALISA SISTEM	15
3.1. Analisa sistem	15
3.1.1. Deskripsi umum sistem	15
3.1.2. Fitur Pada RPG Maker VX	15
3.2. Konsep Game	16
3.2.1 Implementasi Engine Game	17
3.3. Proses Pembuatan Game	19
3.3.1 Pembuatan <i>Character</i>	19
3.3.1.1 <i>Character Graphic</i>	19
3.3.1.2 <i>Face Graphic</i>	23
3.3.1.3 Setting <i>job</i> dan <i>skill</i> karakter	27
3.3.1.4 Status <i>character</i>	30
3.3.2 Pembuatan Peta/Map dan Event	32
3.3.2.1 Pemberian Nama Peta	32
3.3.2.2 Design Peta	33
3.3.2.3 Event	33
3.3.3 Perlengkapan Pada Game RPG	38
3.3.3.1 Ramuan dan Peningkat Status.....	38
3.3.3.2 Peralatan	42
3.3.3.3 Pelindung Badan	44
3.3.4 Database Musuh	47

3.4 <i>Control Game</i>	49
BAB IV	
PENGUJIAN SISTEM	50
4.1. Pengujian Sistem	50
4.1.1. Pengujian Game	50
4.1.2. Alur Cerita Pada Game Kisah Legenda Calon Arang	50
BAB V	
PENUTUP	61
5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

3.1. Bagan umum konsep game	16
3.2. Flowchart pembuatan game	17
3.3. Tahap awal pembuatan karakter	20
3.4. Menyimpan karakter	20
3.5. Pemberian nama file pada karakter	21
3.6. Menu dari “Source Manager”	21
3.7. Import “character graphic”	22
3.8. Import pada karakter utama	22
3.9. File masuk pada database	22
3.10. Tampilan menu “database actors”	23
3.11. Tampilan karakter yang sudah di inputkan	23
3.12. Pengeditan gambar	24
3.13. Pengaturan pixel gambar	24
3.14. Export gambar	25
3.15. Pengeditan <i>Face Graphic</i>	25
3.16. Pengeditan <i>Face Graphic 2</i>	26
3.17. Import gambar	26
3.18. Import gambar ke database	27
3.19. Flowchart jurus	27
3.20. Penentuan job dan skill karakter	28
3.21. Contoh pemberian efek	28
3.22. Penentuan skill karakter	29
3.23. Memasukkan skill pada karakter	29
3.24. Proses pemberian skill	30

3.25. Proses pemberian skill berhasil	30
3.26. Status dasar <i>character</i>	30
3.27. Setting MaxHP	31
3.28. Hasil Setting MaxHP	31
3.29. Awal pembuatan peta	32
3.30. Pemilihan BGM (<i>Back Ground Music</i>)	32
3.31. Awal pembuatan peta	33
3.32. Contoh dalam pembuatan peta	33
3.33. Tahap awal pembuatan event	34
3.34. Pembuatan event	34
3.35. Form event	34
3.36. Macam – macam event	35
3.37. Pemilihan graphic event	35
3.38. Setting event	36
3.39. Event show text	36
3.40. Pemilihan face graphic NPC	37
3.41. Memasukkan kata – kata ke dalam event	37
3.42. Hasil script event.....	37
3.43. Eksekusi script event.....	38
3.44. Flowchart perolehan perlengkapan	38
3.45. Database Item.....	39
3.46. Recovery effect	39
3.47. Pembuatan Item.....	40
3.48. Macam – macam icon item	40
3.49. Pemberian nama, deskripsi dan icon pada item	40

3.50. Pemberiak efek dari item	41
3.51. Penentuan efek item.....	41
3.52. Database weapons	43
3.53. Pemberian nama, deskripsi dan bentuk senjata.....	43
3.54. Pemberian efek pada senjata.....	43
3.55. Database armor	45
3.56. Pemberian nama, deskripsi dan bentuk pelindung.....	45
3.57. Pemberian efek pelindung.....	45
3.58. Database enemies.....	47
3.59. Pembuatan bentuk musuh	48
4.1. Tampilan menu awal Legenda Calon Arang.....	50
4.2 Intro dalam game Legenda Calon Arang	51
4.3. Percakapan dengan guru.....	51
4.4. Dalam Rumah Calon Arang.....	52
4.5. Jalan hutan.....	52
4.6. Salah satu musuh yang terdapat pada map Jalan hutan	52
4.7. Tepi hutan.....	53
4.8. Pedesaan	53
4.9. NPC penjual barang dan perlengkapan.....	54
4.10. Transaksi dengan NPC penjual barang	54
4.11 Transaksi dengan NPC penjual perlengkapan	54
4.12. Bukit cadas.....	55
4.13. Salah satu musuh yang terdapat pada Bukit cadas.....	55
4.14. Samping bukit	55
4.15. Salah satu musuh yang terdapat pada map samping bukit.....	56

4.16. Ramuan penyembuh.....	56
4.17. Goa Batu.....	56
4.18. Salah satu musuh di gua batu.....	57
4.19. Gua Perut bumi	57
4.20. Salah satu musuh pada map Gua Perut bumi.....	58
4.21. Hutan Savanna	58
4.22. Bangunan Batu.....	58
4.23 Salah satu musuh pada Map Bangunan batu	59
4.24. Bangunan tua.....	59
4.25. Ruang Raja Sri Baginda Erlangga	59
4.26. Ruang Empu Barada	60
4.27. Transformasi dari Empu Barada.....	60

DAFTAR TABEL

3.1 Daftar AI.....	19
3.1. Daftar Benda atau Item	42
3.2. Daftar Senjata	44
3.3. Daftar pelindung badan.....	47



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 dunia.

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.

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membangun sebuah game dalam bentuk game RPG menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX sebagai RPG Editor Engine.
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.
4. Bagaimana cara menyampaikan sebuah cerita rakyat kepada pemain game ini.

1.3. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan utama yang diharapkan adalah tercapainya dalam pembuatan game RPG ini dan menjelaskan cerita rakyat yang berjudul Legenda Calon Arang 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. Legenda Calon Arang.
2. Program ini jalan tanpa terkoneksi pada internet
3. Sistem ini hanya dapat berjalan di Windows

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 atau diktat serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan 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 : 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 : 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

RPG Maker VX adalah program kelima dalam seri PC RPG Maker, diikuti dengan RPG Maker XP. Seperti RPG sebelumnya, RPG Maker VX 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 basic pengetahuan pemrograman. RPG Maker VX 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 Maker VX, seperti pembuat lainnya dalam seri, hadir dengan satu set, terdapat audio dan grafis yang tersedia dan semua siap untuk digunakan, memungkinkan pemula untuk membuat peta yang 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 Maker VX. Fitur-fitur baru dari sistem ini memungkinkan Anda untuk melampaui fungsi dasar dengan mengubah setiap fitur yang diinginkan; seperti sistem pertempuran, menu bermain game, dan banyak lagi. Fitur RGSS2RMVX menempatkan pada tingkat yang lebih disesuaikan yang belum pernah dicapai sebelumnya.

Fasilitas dari aplikasi RPG Maker VX :

1. Dapat membuat cerita sendiri.
User dapat membuat cerita sendiri yang lebih menarik, sehingga lebih menyenangkan, bahkan cerita ini dapat di ambil dari pengalaman dari user itu sendiri.
2. 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 di hasilkan pun lebih menarik.
3. 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 pendahulunya.

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-hari. 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 Hedgedog, 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.

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 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 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 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.

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 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 Calon Arang

Diceritakan bahwa pada zaman dulu kala, di daerah Jawa Timur terdapat sebuah kerajaan bernama Kahuripan. Kerajaan tersebut dipimpin oleh Sri Baginda Erlangga. Suatu ketika ia mendapat laporan dari patihnya yang bernama Narottama bahwa sebagian besar rakyatnya terserang penyakit aneh. Mendengar laporan itu, Sri Baginda Erlangga segera memerintahkan patih Narottama untuk menyelidiki penyebab penyakit aneh tersebut. Alhasil, setelah diselidiki ternyata penyakit aneh tersebut disebarkan oleh seorang perempuan penyihir yang bernama Serat Asih atau lebih dikenal dengan nama Calon Arang yang tinggal didesa Girah.

Setiap malam, Calon Arang menyebarkan penyakit aneh tersebut kepada penduduk desa dengan ilmu sihirnya. Mengetahui hal itu, Sri Baginda Erlangga memerintahkan Patih Narottama untuk menangkap perempuan penyihir tersebut. Segera bergegaslah Patih Narottama menuju Desa Girah, sesampainya didesa tersebut mereka pun segera merusak sebuah rumah tua yang diduga menjadi tempat tinggal Calon Arang. Calon Arang yang berada didalam rumah tidak terima dengan hal itu, dan segera memerintahkan beberapa muridnya untuk mengusir pasukan-pasukan tersebut. Dan pertempuran pun terjadi,

setelah beberapa saat akhirnya pasukan kerajaan terdesak. Tanpa berpikir panjang Patih Narottama segera memerintahkan pasukannya untuk mundur dan kembali ke kerajaan. Sesampainya di kerajaan, Patih Narottama segera melapor kepada Baginda raja.

Melihat hal itu Sri Baginda Erlangga menyuruh Empu Baradha untuk menyelidiki darimana Calon Arang mendapatkan kesaktian tersebut. Dan ternyata kesaktian tersebut didapatkan dari sebuah kitab kuno yang berisi mantra. Empu Baradha bergegas mengutus salah satu muridnya yang bernama Bahula untuk mengambil kitab itu dengan cara menikahi anak dari Calon Arang. Suatu saat Bahula berhasil mengambil kitab itu dan segera kabur meninggalkan rumah Calon Arang menuju istana kerajaan. Empu Barada pun akhirnya mengetahui kelemahan dari Calon Arang tersebut dengan melihat kitab yang dicuri muridnya.

Ternyata kelemahan Calon Arang adalah dengan senjata yang bernama Keris Weling yang dimiliki sendiri oleh Empu Barada. Melihat kitabnya telah hilang bersama Bahula, Calon Arang segera mencari Bahula menuju kerajaan. Sesampainya disana, Empu Barada segera menghadang langkah dari Calon Arang dan menusukkan Keris Weling tersebut ke tubuh dari Calon Arang. Dan Calon Arang pun akhirnya tewas. Setelah kematian Calon Arang, penyakit yang diderita penduduk desa berangsur-angsur sembuh dan menghilang.

2.4 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 Python.

Bahasa pemrograman ini memungkinkan pengguna untuk melakukan hal-hal yang 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 interherence
- 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 dasar nya (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 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 lebih sehingga membuat programmer dapat menulis dan menggunakan system software yang besar tanpa kendala yang berarti.

BAB III

ANALISA SISTEM

3.1 Analisa Sistem

Pemahaman konsep dasar pembuatan game pada RPG Maker 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 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.

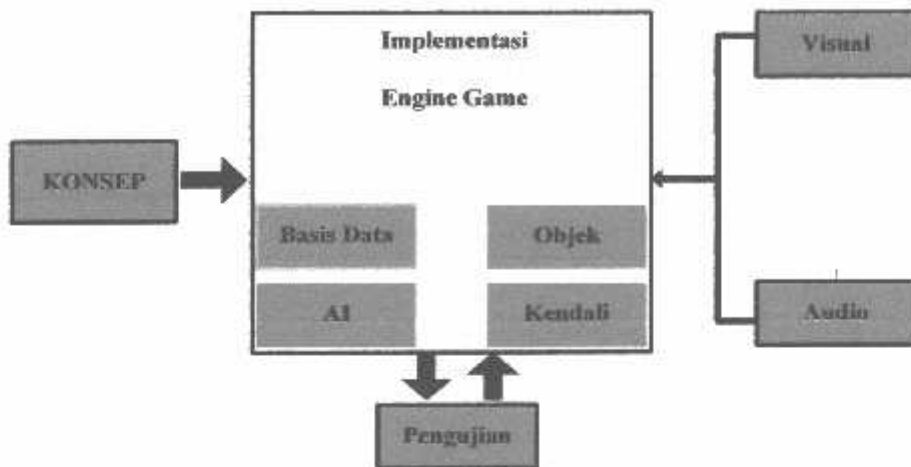
3.1.2 Fitur Pada RPG Maker VX

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

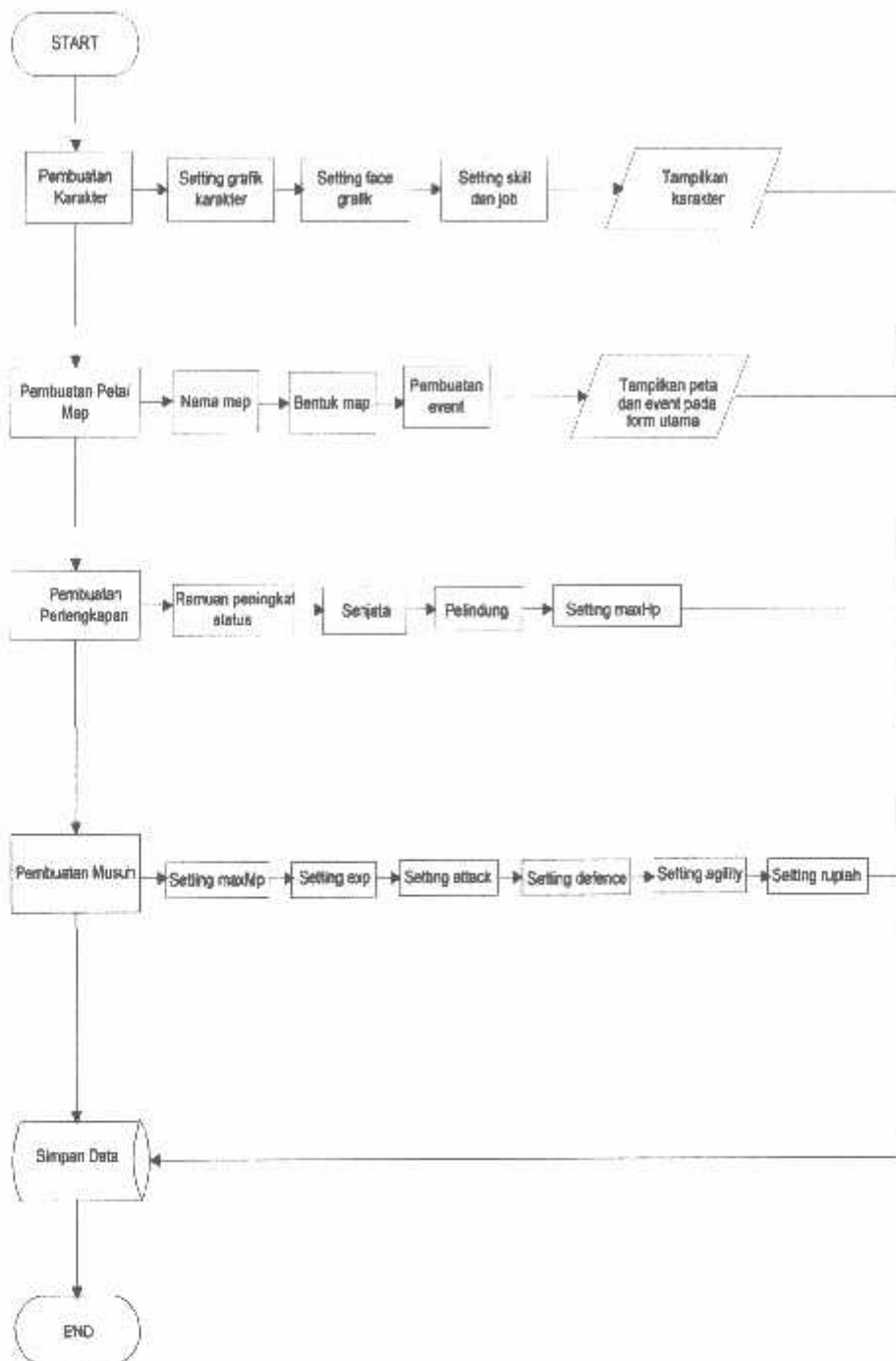
1. Kita bisa mengimport graphic dari folder dengan syarat ukuran pixel yaitu 96 x 96.
2. Pembuatan karakter bisa melalui web <http://www.famitsu.com/freegame/tool/chibi/index1.html> sehingga kita bisa lebih kreatif dalam pembuatan karakter utama kita.
3. Dapat membuat musuh atau monster, sehingga terdapat 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.

Adapun beberapa Artificial Intelligence dalam game Legenda Calon Arang di antaranya :

Artificial intelligence	Keterangan
Pertarungan	Dalam hal ini pemain dapat melakukan hal ini atau bahkan lari dari sebuah pertarungan dengan memilih opsi yang ada.
Bertahan	Pemain dapat melakukan pertahanan dari serangan lawan dengan item yang sudah kita setting dalam data base peralatan.
Serangan	Serangan yang kita lakukan dapat bervariasi sesuai dengan skill yang telah kita berikan dalam data base.
Percakapan	Karakter dapat melakukan sebuah

	dialog atau percakapan dengan karakter lain yang ada pada game tersebut dengan kata-kata yang sudah kita atur.
--	--

Tabel 3.1 Daftar AI

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 karakter.
2. Pembuatan peta / map, dan event.
3. Pembuatan perlengkapan
4. Pembuatan musuh

3.3.1 Pembuatan *character*

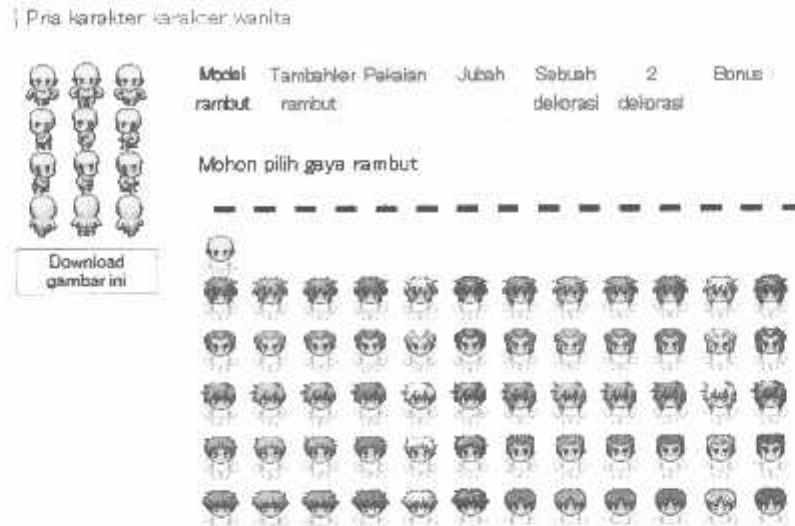
Pada pembuatan karakter ini terdapat berbagai macam karakteristik dari karakter utama ini, seperti wajah dari karakter, kemampuan dari karakter, bentuk dari karakter, *skill job* dari karakter, dan status dari karakter itu sendiri. Pada tahap ini akan di jelaskan dalam pembuatan *character graphic*,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

3.3.1.1 *Character Graphic*

Setelah itu, kita di hadapkan pada pembuatan karakter utama, di sini karakter utama yang penulis buat adalah "Calon Arang". 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 berkreasi 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 wajah, rambut, baju, helm, perisai, dan aksesoris.



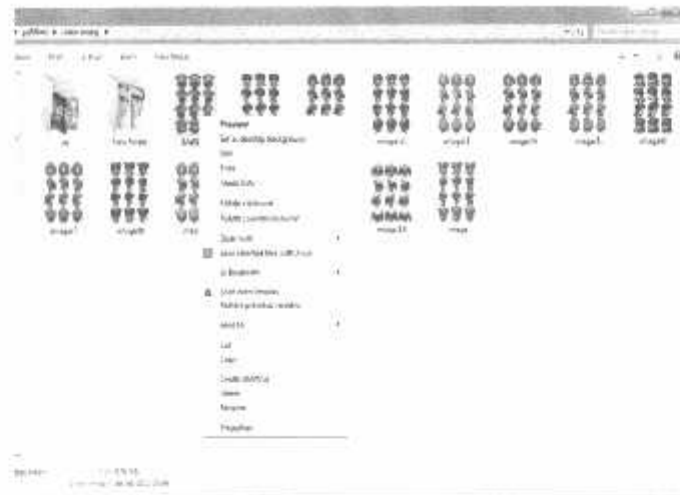
Gambar 3.3 Tahap awal pembuatan karakter

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: \$Calon arang.png.



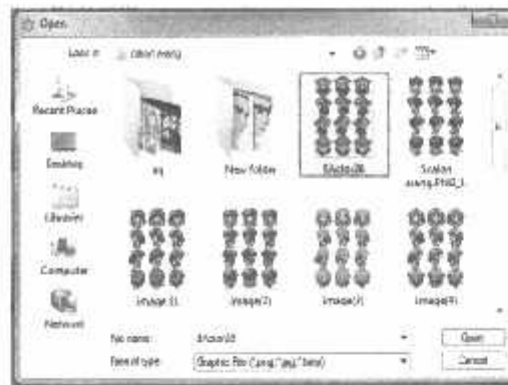
Gambar 3.5 Pemberian nama file pada karakter

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.



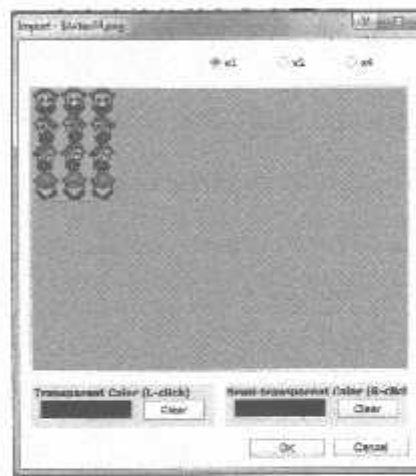
Gambar 3.6 Menu dari “*Source Manager*”

Setelah mengklik menu “*Source Manager*”, lalu pilih pada “*Graphics/Characters*”. 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.



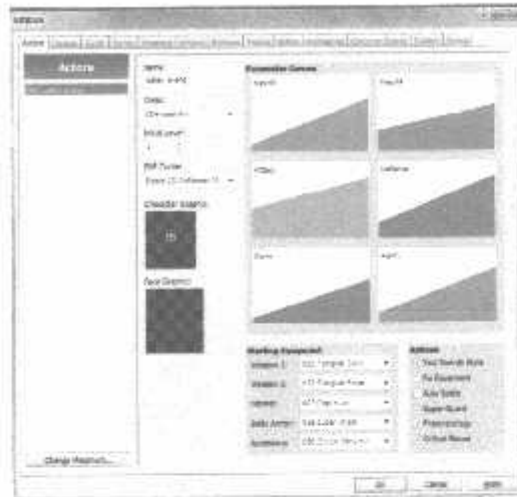
Gambar 3.8 Import pada karakter utama

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



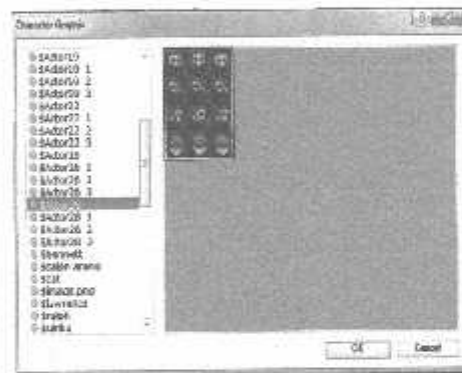
Gambar 3.9 File sudah masuk pada database

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*”.

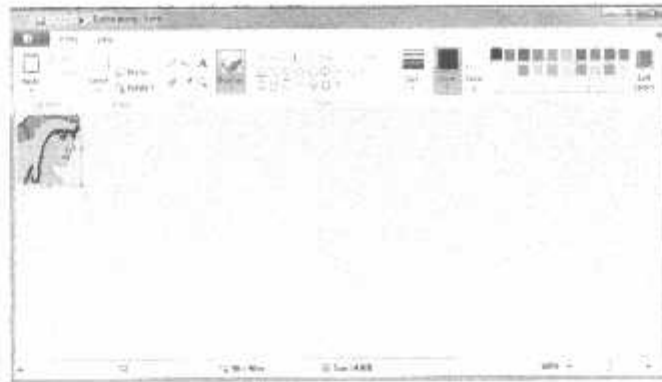


Gambar 3.11 Tampilan karakter yang sudah kita inputkan.

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

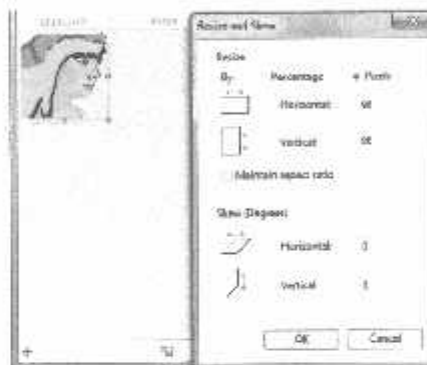
3.3.1.2 Face Graphic

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.



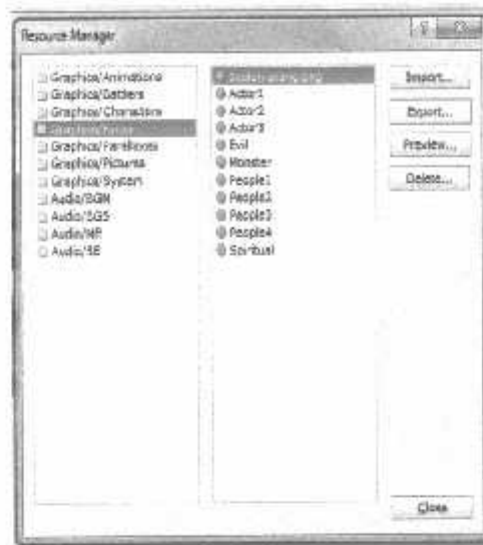
Gambar 3.12 Pengeditan Gambar

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.

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



Gambar 3.15 Peng – editan face graphic.

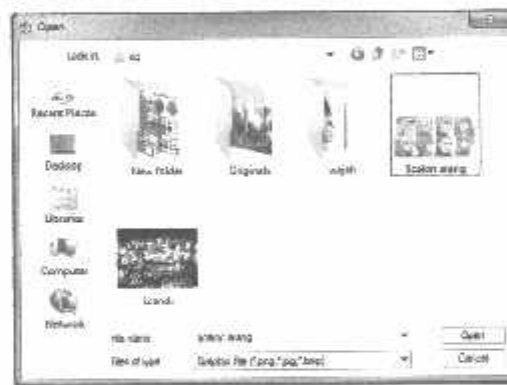
Setelah menghapus salah satu gambar, kita “copy” kan gambar sebelumnya yang telah kita atur pixel nya kedalam gambar.



Gambar 3.16 Peng – editan face graphic 2.

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

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.



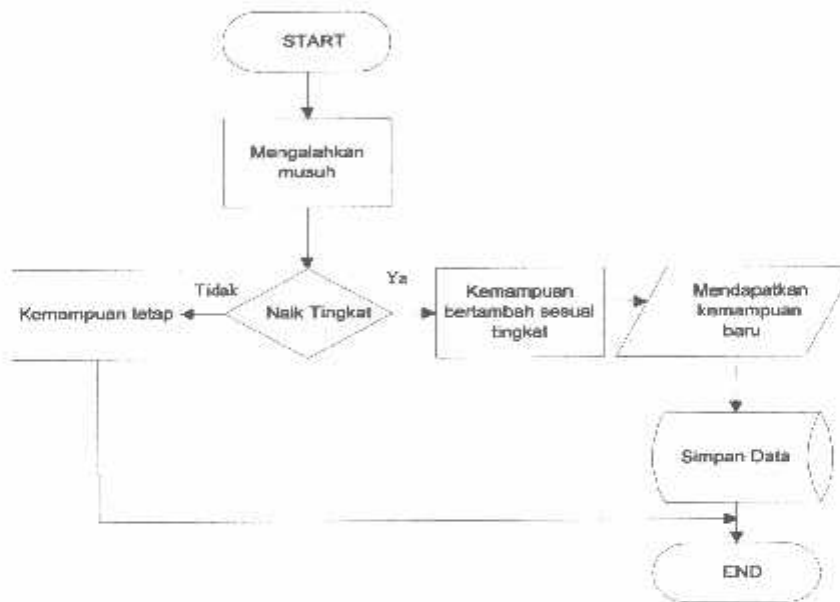
Gambar 3.17 Import Gambar

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



Gambar 3.18 Import gambar ke database

3.3.1.3 Setting *job* dan *skill* karakter



Gambar 3.19 Flowchart kemampuan

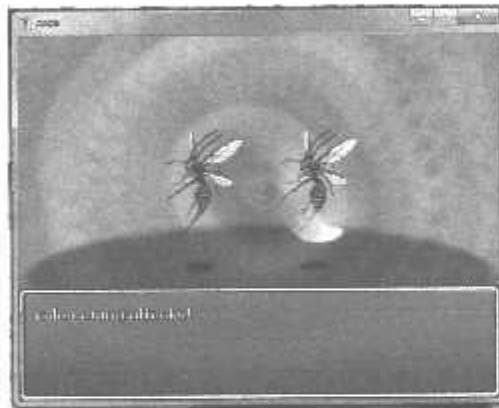
Untuk mendapatkan skill harus memiliki tingkat yang telah di setting terlebih dahulu, sehingga pada tingkatan tertentu saja untuk mendapatkan skill. Pada tahapan ini akan di jelaskan dalam pembuatan *skill* dan *job* pada karakter.

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



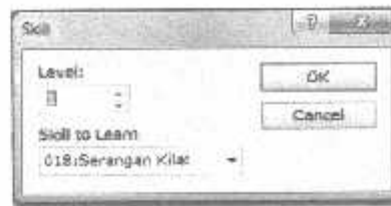
Gambar 3.20 Penentuan *job* dan *skill* pada karakter

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



Gambar 3.21 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 3.24 Proses pemberian skill

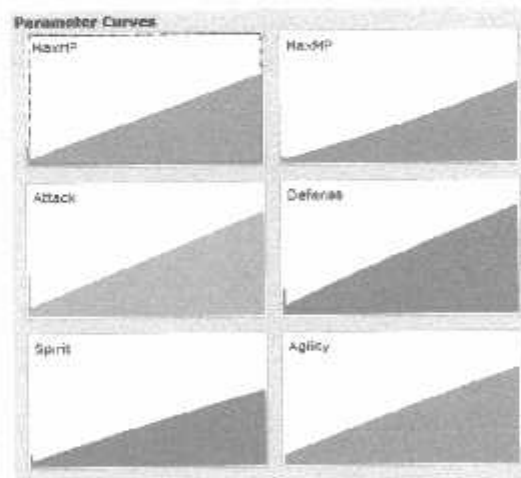
Maksud dari “*level*” di atas adalah, pada saat tingkat berapa kita memperoleh skill ini. Dan maksud dari “*Skill to Learn*” adalah pada saat tingkat tertentu kita mendapatkan skill apa. Setelah menentukan *level* dan *skill to learn* tersebut, lalu klik, dan akan otomatis masuk pada “*Database Actors*”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



Gambar 3.25 Proses pemberian skill pada karakter berhasil

3.3.1.4 Status *character*

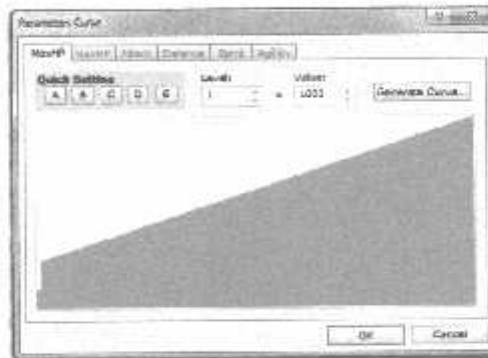
Status *character* merupakan kemampuan dasar yang di miliki, maksudnya adalah, pada saat pembuatan *character* ini sudah tertanam dari awal kemampuan yang dimilikinya. Pada game ini status yang dimiliki diantaranya *MaxHP*, *MaxMP*, *Attack*, *Defense*, *Spirit*, *Agility*.



Gambar 3.26 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 3.27 Setting MaxHP

Maksud dari gambar 3.34 adalah, pada saat level 1 jumlah darah yang dimiliki adalah 1000. Untuk mengganti jumlah darah kita hanya menurunkan atau menaikkan dengan menggunakan tanda panah yang terdapat pada *level* dan *value*.



Gambar 3.28 Hasil setting pada MaxHP

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

3.3.2 Pembuatan peta / map dan event

3.3.2.1 Pemberian nama peta

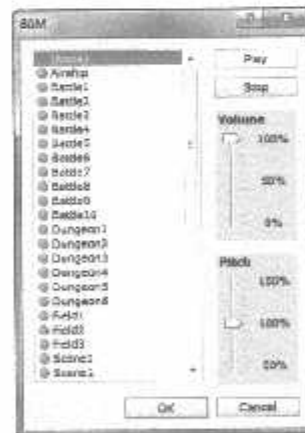
Pada tahapan ini kita akan membuat peta, di mana peta ini merupakan tempat atau berjalannya suatu cerita di mulai, pada RPG Maker VX ini, kita bisa mengimplementasikan berbagai macam tileset yang sudah di sediakan ataupun menggunakan tileset yang kita buat sendiri. Maksud dari tileset ini adalah, elemen 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 3.29 Awal pembuatan peta

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 3.30 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.

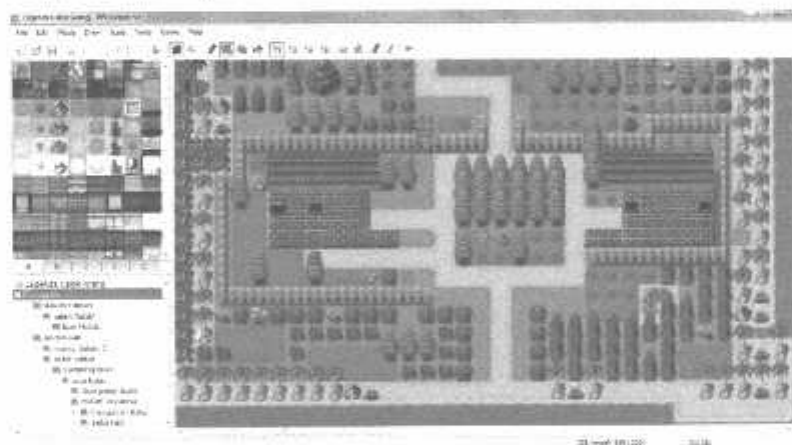
Setelah penentuan di atas akan muncul layar kosong seperti gambar di bawah, dan ini merupakan langkah awal dalam pembuatan peta.



Gambar 3.31 Awal pembuatan peta

3.3.2.2 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.

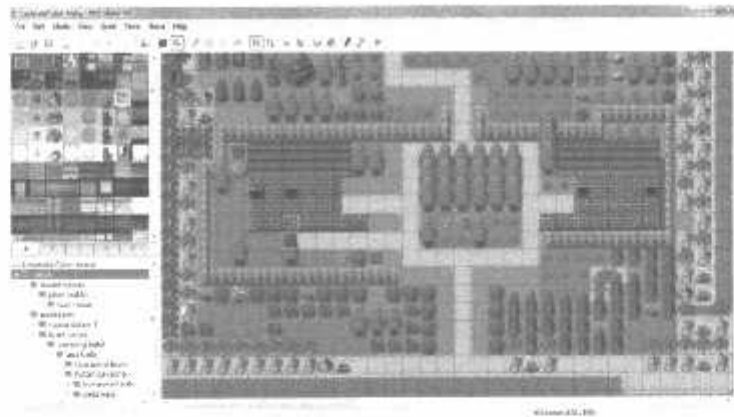


Gambar 3.32 Contoh dalam pembuatan peta

3.3.2.3 Event

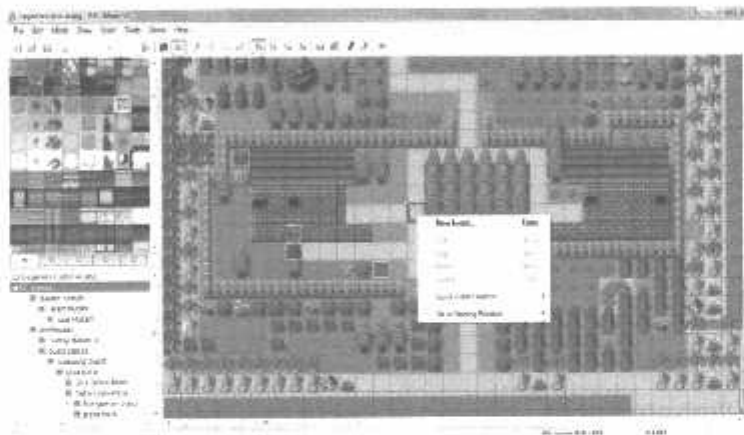
Di setiap peta pasti terdapat beberapa event yang nanti dapat membuat alur dari cerita yang kita buat. Event merupakan karakteristik dari game yang bergenre RPG, tanpa adanya event tidak bisa di sebut dengan game RPG. Yang di maksud dengan event ini merupakan sarana yang dapat kita gunakan dalam menyelesaikan 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 3.33 Tahap awal pembuatan event

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



Gambar 3.34 Membuat event

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



Gambar 3.35 Form event

Kita dapat mengisikan 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.



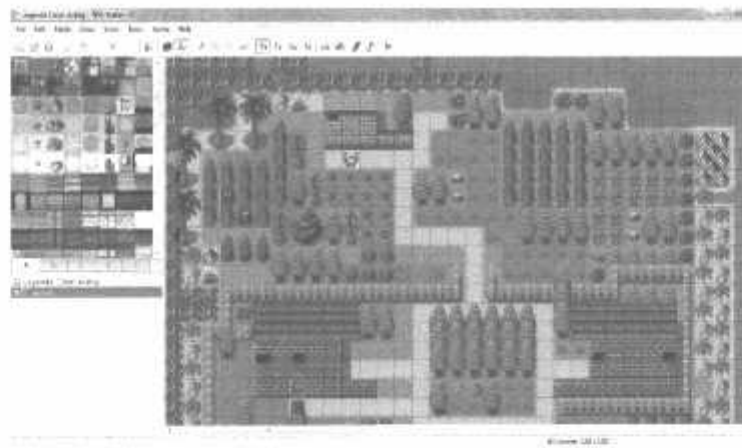
Gambar 3.36 Macam – macam *event*

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 3.37 Pemilihan *graphic* event

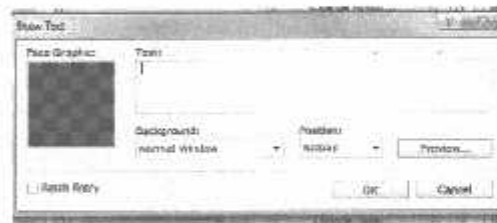
Setelah memilih *graphic* yang sesuai, klik ok dan secara otomatis *graphic* orang tua tersebut akan ada pada peta tadi.



Gambar 3.38 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 3.39 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 3.40 Pemilihan *face graphic* NPC

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



Gambar 3.41 Memasukkan kata – kata kedalam *event* NPC

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



Gambar 3.42 Hasil *Script Event*

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

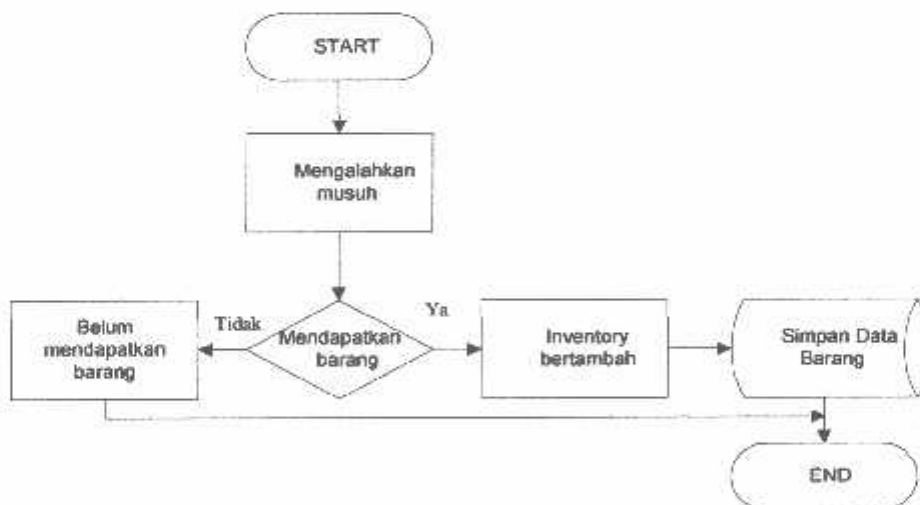


Gambar 3.43 Eksekusi script event.

3.3.3 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 3.44 Flowchart perolehan perlengkapan

3.3.3.1 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

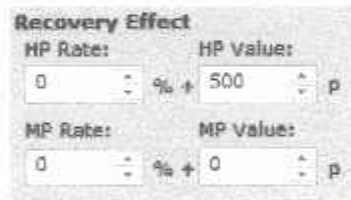
menambah darah yang hilang karena terserang oleh musuh, dengan menggunakan ramuan ini, kita dapat mengembalikan sebagian atau seluruh darah yang hilang.

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 3.45 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.




Gambar 3.46 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.

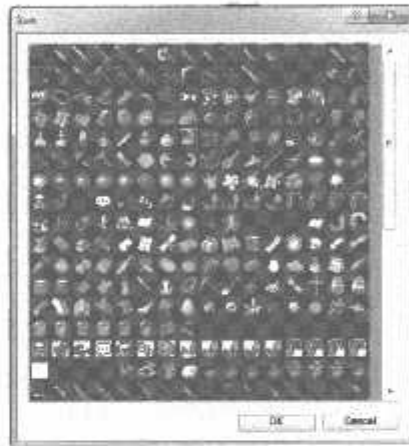
Selain ramuan, kita pun bisa berkreasi dengan membuat item – item yang memiliki fungsi untuk men – support karakter kita, seperti menambah serangan, menambah pertahanan dll.

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

Name:	Icon:
<input type="text"/>	
Description:	
<input type="text"/>	


Gambar 3. 47 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. 48 Macam – macam *Icon Items*

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

Name:	Icon:
penambah serangan	
Description:	
meringkaskan serangan	

Gambar 3.49 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.

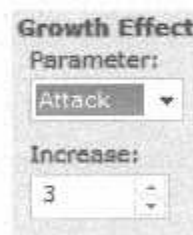


Gambar 3.50 Pemberian efek dari item

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 klik, maka akan terdapat beberapa 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 3.51 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 Calon Arang”.

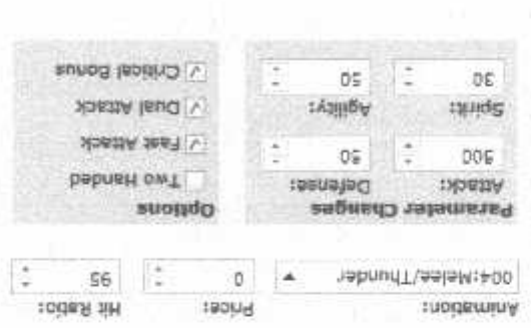
Item	Keterangan	Harga
Ramuan	Mengembalikan 500 darah untuk satu karakter	50
Ramuan (kuat)	Mengembalikan 1500 darah untuk satu karakter	250
Ramuan (sangat kuat)	Mengembalikan semua darah untuk satu karakter	500
Ramuan Ajaib	Mengembalikan 200 tenaga untuk satu karakter	550
Stimulant	Menghidupkan satu karakter dari kematian	600
Penawar	Menyembuhkan racun	610
Ramuan Pelepas	Menyembuhkan semua status yang abnormal	630
Elixir	Mengembalikan semua darah dan tenaga satu karakter	1000
Penambah Darah	Meningkatkan Max darah sebesar 50	2000
Penambah Tenaga	Meningkatkan Max tenaga sebesar 10	2200
Penambah Serangan	Meningkatkan serangan sebesar 3	2400
Penambah Pertahanan	Meningkatkan pertahanan sebesar 3	2500
Penambah Mental	Meningkatkan mental sebesar 3	2600
Penambah Kecepatan	Meningkatkan kecepatan sebesar 3	2800

Tabel 3.1 Daftar Benda atau Item

3.3.3.2 Persenjataan

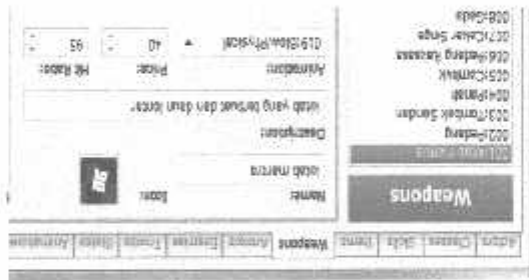
Untuk pembuatan persenjataan ini sama halnya dengan pembuatan ramuan seperti di atas, hanya saja kita mengganti pada *database weapons*.

Gambar 3.54 Pemberian efek pada senjata



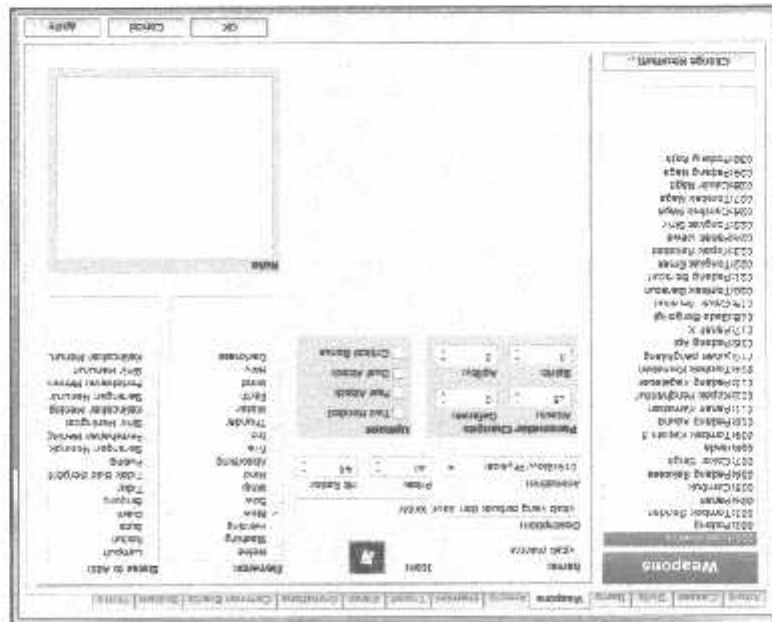
Setelah memberikan nama dan deskripsi pada senjata tersebut, saatnya untuk memberikan efek serangan pada senjata tersebut

Gambar 3.53 Pemberian nama, deskripsi dan bentuk senjata



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

Gambar 3.52 Database Weapons



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, pertaisai, sepatu, helm, cincin, gelang, dan kalung.

3.3.3.3 Pelindung badan

Tabel 3.2 Daftar Senjata

Weapon	Keterangan	Harga
Cambuk	Cambuk yang terbuat dari kulit hewan	300
Cambuk naga	Cambuk yang terbuat dari kulit naga	500
Tongkat sihir	Tongkat yang terbuat dari kulit kayu yang telah diberi ilmu sihir	700
Tongkat emas	Tongkat yang terbuat dari emas murni	1000
Kitab mantra	Kitab yang terbuat dari lontar	10000

Calon Arang.

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

- Animation : Bentuk efek gratis 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

dari senjata tersebut.

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

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



Gambar 3.55 Database Armors.

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



Gambar 3.56 Pemberian nama deskripsi dan icon pelindung

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



Gambar 3.57 Pemberian efek pada pelindung

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

- Kind : Kategori pelindung
- Price : Harga pelindung

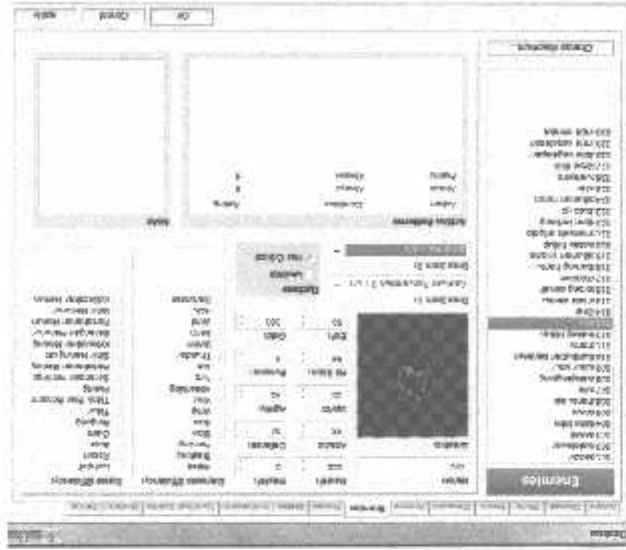
Tabel Daftar Pelindung		
Nama	Keterangan	Harga
Pelindung		
Topi Kulit	Topi yang terbuat dari kulit dan di hiasi dengan bulu angsa	120
Busana	Busana yang terbuat dari kain biasa	300
Jubah	Jubah biasa	400
Jubah penyihir	Jubah biasa digunakan oleh penyihir	500
Jubah Penyihir	Jubah yang mempunyai ilmu sihir kuat	700
Kuat		
Jubah Ajaib	Jubah ajaib yang dapat digunakan untuk menutupi badan	750
Jubah Pendeta	Jubah yang sudah di berkati oleh para pendeta	900
Cincin		
Cincin	Cincin penyihir yang dapat	2000
Penyihir	menambah tenaga	
Cincin	Cincin yang dapat	3000

Legenda Calon Arang

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

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

Gambar 3.58 Database Enemies



Pada setiap game RPG pasti terdapat musuh atau monster yang menghadang pada saat kita akan menyelesaikan sebuah cerita. Dari simlah keunggulan dari 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.

3.3.4 Database Musuh

Tabel 3.3 Daftar pelindung badan

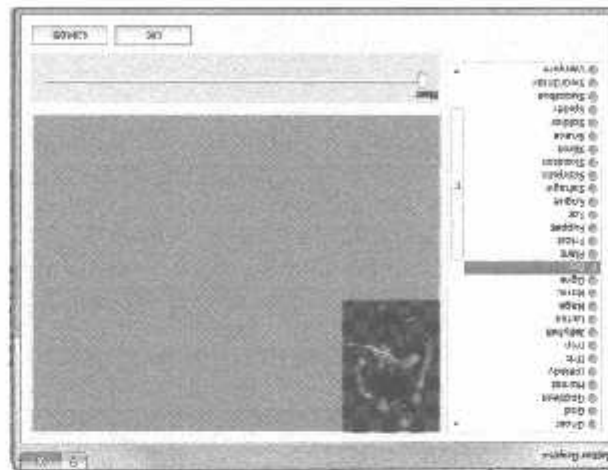
Kehidupan	memulihkan darah sebagian	4000	para penyihir meningkatkan tenaga bagi	
Gelang Sihir	Gelang yang dapat	4000		
Kalung	Kalung yang memberikan serangan ekstra pada musuh	4500		
Sepatu Peri	Sepatu yang menambah kecepatan bergerak	5000		

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
Evation	: 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 3.59 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 Calon Arang*, 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

Pada saat kita memulai menu "Mulai Baru", kita akan di hadapkan pada map pertama yaitu map Rumah dari Calon Arang, di sini Calon Arang berusaha meminjam kitab yang berisi mantra dari gurunya, dan mempelajari mantra-mantra tersebut. Akan

4.1.2 Alur Cerita Pada Game Kisah Legenda Calon Arang

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 Calon Arang.

Gambar 4.1 Menu awal Legenda Calon Arang



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

4.1.1 Pengujian Game

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.

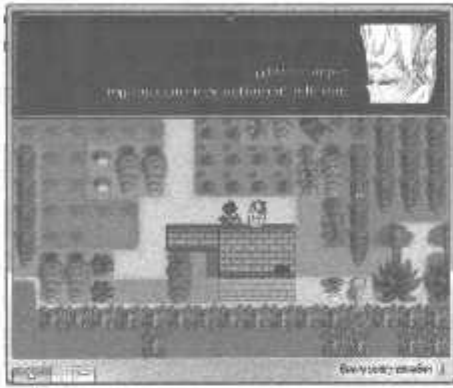
4.1 Pengujian Sistem

PENGUJIAN SISTEM

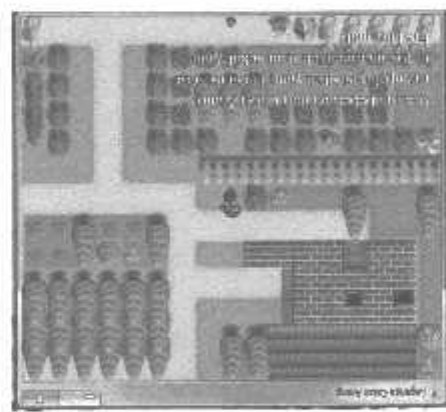
BAB IV

Pada akhir pembicaraan, guru Calon Arang akhirnya setuju memberikan kitab kepada Calon Arang akan tetapi suatu saat kitab itu dicuri dan Calon Arang pun memulai perjalanan menuju Istana Raja Erlangga. Sebelum memulai perjalanan terdapat beberapa peti yang berisi perlengkapan selama perjalanan di dalam rumah Calon Arang, *equiv* ini nantinya dapat membantu perjalanan Calon Arang pada saat melawan musuh di saat perjalanannya nanti.

Gambar 4.3 Percakapan dengan guru



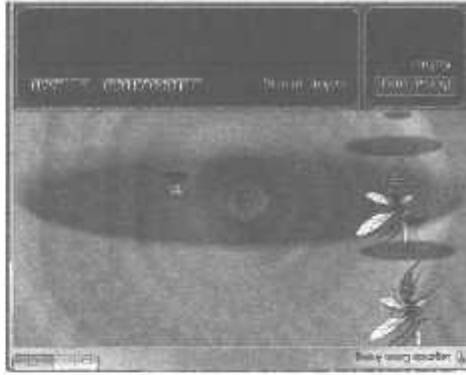
Gambar 4.2 *Intro* dari game Legenda Calon Calon Arang pergi kerumah gurunya untuk meminjam kitab yang berisi mantra



Sebelum perjalanan di mulai akan terdapat *intro* atau awal kisah dari game ini tentang Calon Arang marah besar dan berusaha mencari empu Baradha ke kerajaan.

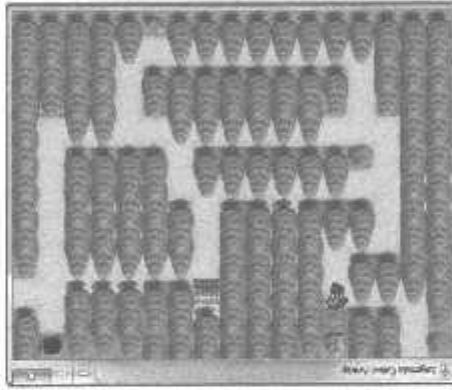
Bahula. tetapi suatu saat kitab tersebut di ambil oleh murid dari empu Baradha yang bernama

Gambar 4.6 Salah satu musuh yang terdapat pada map Jalan Hutan



Di hutan belantara ini terdapat musuh – musuh yang akan menghadang perjalanannya Calon Arang, seperti tikus, kelelawar, lebah dan lendir.

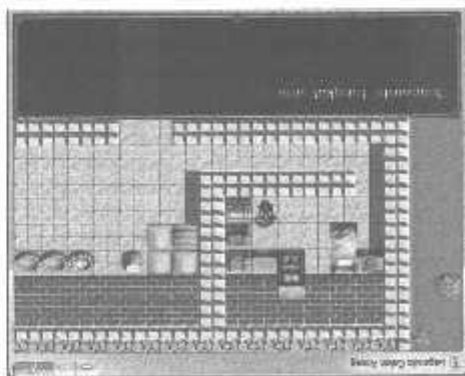
Gambar 4.5 Jalan Hutan



Pada map ke dua, Calon Arang akan berada pada jalan hutan yang ditumbuhi pohon-pohon yang lumayan lebat.

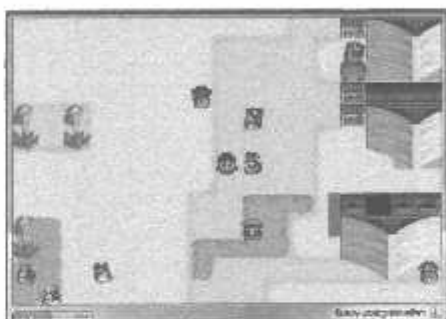
Setelah mendapatkan perlengkapan yang di butuhkan, mulailah perjalanan Calon Arang untuk mencari Empu Baradha.

Gambar 4.4 Dalam Rumah Calon Arang



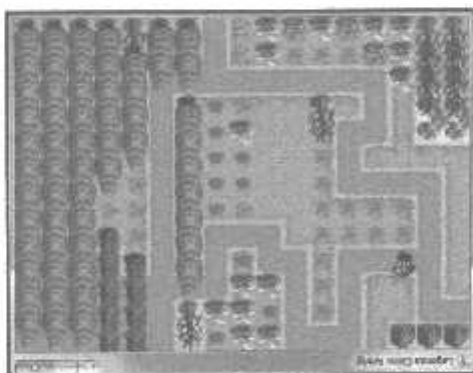
Di salah satu rumah di desa ini, terdapat NPC yang menjual perlengkapan, kita dapat memanfaatkan NPC ini untuk mendapatkan perlengkapan yang kita butuhkan. NPC ini terdapat dua macam, yang terdiri dari penjual barang / *item*, atau perlengkapan / *equip* lainnya seperti baju zirah / senjata.

Gambar 4.8 Pedesaan



Pada map ini terdapat berbagai musuh yang dapat kita jumpai, seperti tanaman beracun, keleawar, tikus, kadal dan lendir. Setelah melewati tepian hutan, Calon Arang akan berada di sebuah desa, di desa ini Calon Arang bisa bertansaksi dengan menjual atau membeli perlengkapan yang di butuhkan.

Gambar 4.7 Luar Hutan



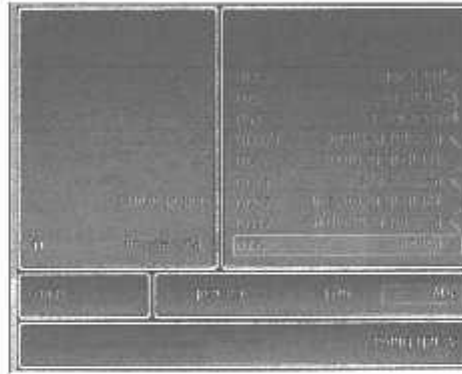
Pada map ke tiga ini, merupakan tepian atau luar hutan. Di mana map ini terdapat jalan yang dapat dilalui sehingga akan sampai pada ujung jalan.

Di perjalanan selanjutnya, Calon Arang akan berada di Bukit Cadas. 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

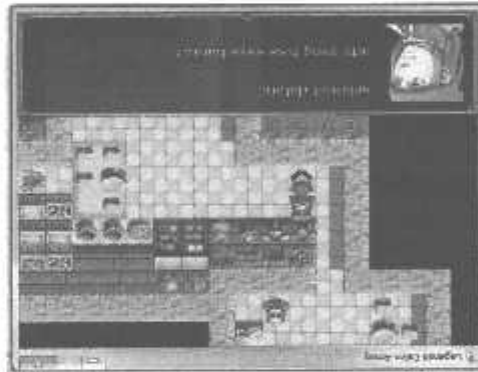
perjalanan.

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

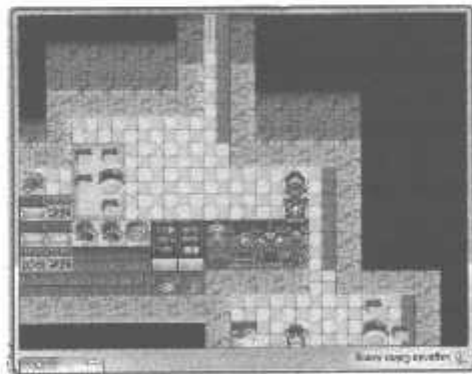
Gambar 4.11 Transaksi dengan NPC penjual perlengkapan



Gambar 4.10 Transaksi dengan NPC penjual barang



Gambar 4.9 NPC penjual barang dan perlengkapan



Seperti map – map lainnya, di map ini terdapat berbagai macam musuh yang

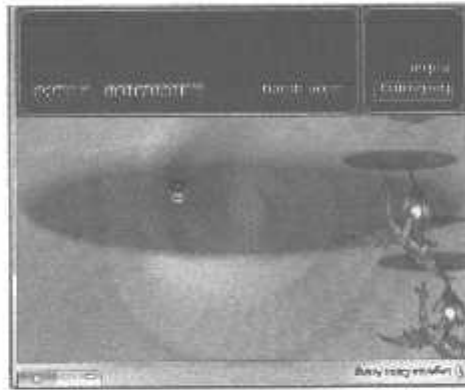
Gambar 4.14 Samping Bukit



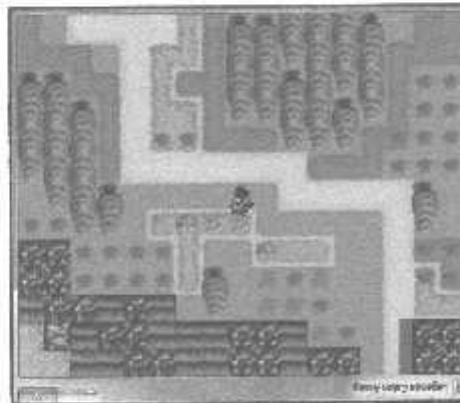
Bukit, map ini merupakan map lanjutan dari map sebelumnya.

Setelah melewati map Bukit cadas, Calon Arang akan berada di map Samping

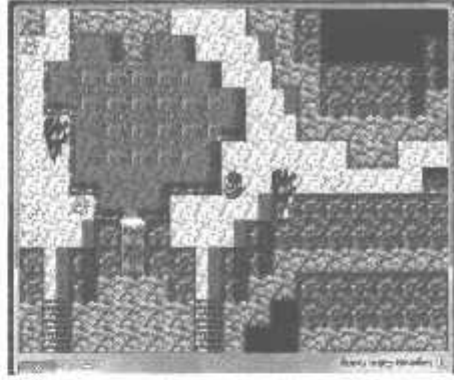
Gambar 4.13 Salah satu musuh yang terdapat pada Bukit Cadas



Gambar 4.12 Bukit Cadas

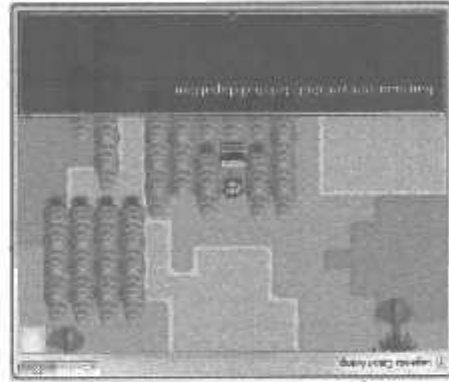


Gambar 4.17 Gua Batu



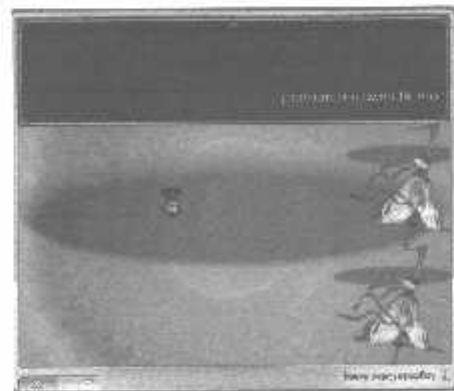
Map selanjutnya yang dapat di lalui oleh Calon Arang yaitu Gua Batu, gua batu ini merupakan sebuah goa yang dapat kita temui di sebelah pojok kanan atas dari map Samping Bukit.

Gambar 4.16 Ramuan penyembuh didapatkan



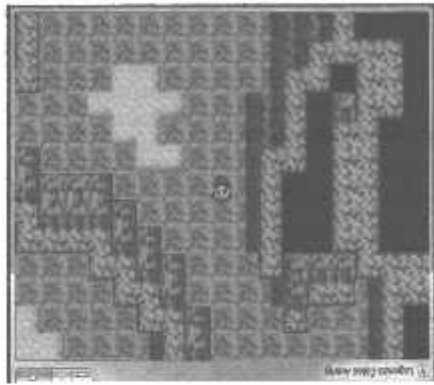
Di antara pohon-pohon dari map ini, Calon Arang akan mendapatkan sebuah ramuan penyembuh yang berguna untuk mengembalikan kondisi sehabis bertarung.

Gambar 4.15 Salah satu musuh yang terdapat pada map Samping Bukit



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

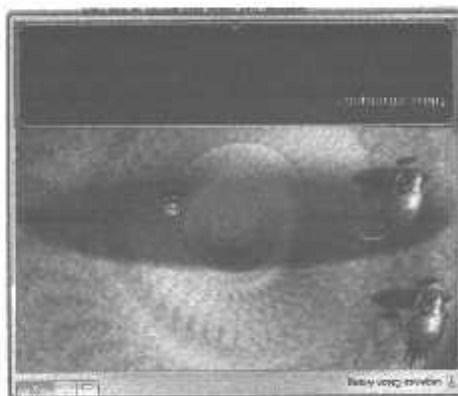
Gambar 4.19 Gua Perut Bumi



melewat map Gua Perut Bumi. Untuk keluar dari map Gua Batu tersebut, Calon Arang harus terlebih dahulu

menyusahkan Calon Arang. keluar dari map ini. Seperti labirin, map ini mempunyai jalan – jalan buntu yang dapat jalan yang di lalui pada map ini pun tidak mudah, kita harus mencari jalan

Gambar 4.18 Salah satu musuh di gua batu



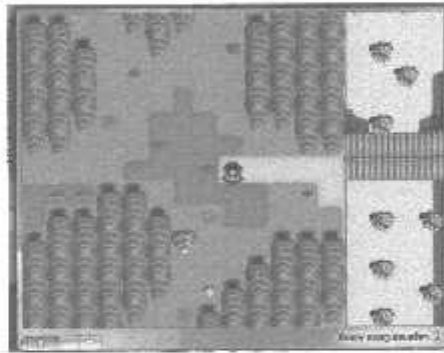
ikan. Seperti map – map lain pada map ini terdapat berbagai macam musuh yang dapat kita temui, seperti tikus, serigala jadi – jadian, hantu, chimera, dan siluman

Gambar 4.22 Map Bangunan Batu

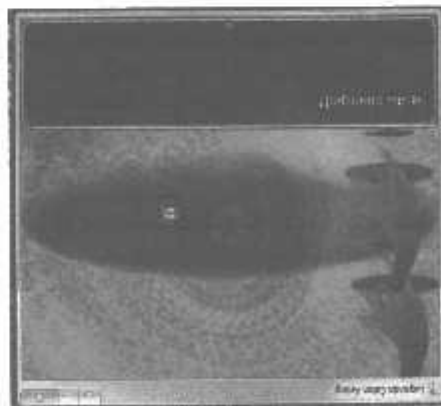


Setelah melewati map Hutan Savanna, Calon Arang Dihadapkan pada map Bangunan Batu. Bangunan ini merupakan peninggalan kuno yang dulunya digunakan sebagai arca kerajaan dilihat dari bentuk bangunan dan material yang digunakan.

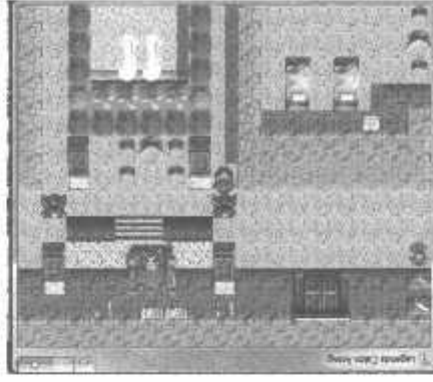
Gambar 4.21 Hutan Savanna



Setelah kita melewati Gua Perut Bumi, kita akan berada pada map Hutan Savanna. Gambar 4.20 Salah satu musuh pada map Gua Perut Bumi yaitu Hantu Api

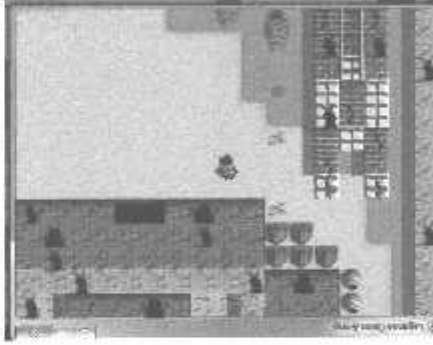


Gambar 4.25 Ruang Raja Sri Baginda Erlangga



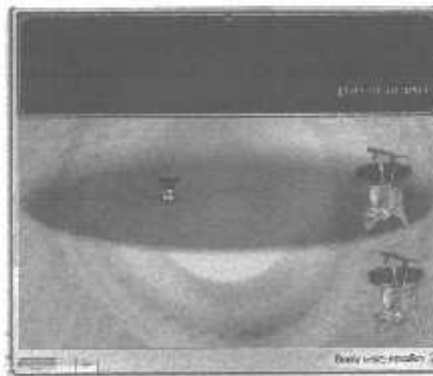
Setelah melalui Bangunan Tua ini sampailah di tempat tujuan Calon Arang yaitu istana Sri Baginda Erlangga. Di istana tersebut telah menanti seorang Empu Baradha. Sesuai dengan tujuan dari Calon Arang yaitu ingin mengambil kembali kitab yang berisi mantra yang telah dicuri oleh anak buah dari Empu Baradha. Prajurit kerajaan pun tak luput dari serangan Calon Arang.

Gambar 4.24 Map Bangunan Tua

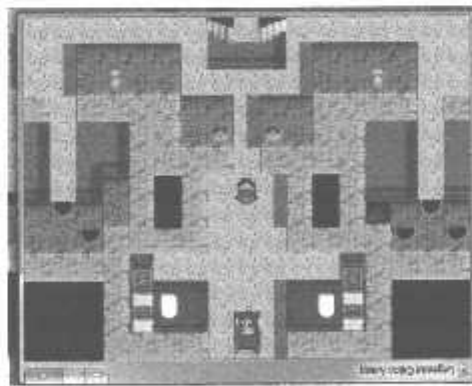


Setelah melewati Bangunan Dalam, Calon Arang mulai melanjutkan perjalanannya menuju Sebuah Bangunan Tua. Di Bangunan ini dijumpai beberapa musuh yaitu anak buah dari empu baradha dan beberapa pembunuh bayaran.

Gambar 4.23 Salah satu musuh pada Map Dalam Bangunan

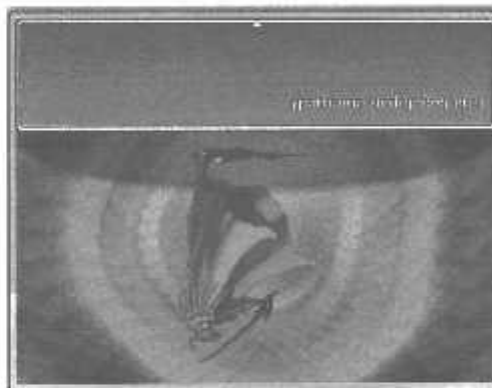


Setelah melewati prajurit kerajaan, Calon Arang pun langsung bergas menuju ruangan dari Empu Baradha.



Gambar 4.26 Ruang Empu Baradha

Pada saat Empu Barada merasa akan kalah oleh kekuatan dari Calon Arang, maka berubahlah seorang empu Baradha menjadi sesosok yang menyeramkan, ganas, dan musuh ini adalah musuh terakhir dari kisah Legenda Calon Arang.



Gambar 4.27 Transformasi dari Empu Baradha

Setelah melakukan pertarungan dengan lawan terakhir maka akan muncul tampilan game over.



Gambar 4.28 Tampilan Game Over

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Game ini memberikan dan menjelaskan suatu pandangan bahwa membuat game itu memiliki kemudahan dan kesulitan sendiri.
2. Game ini dapat dijalankan pada beberapa prosesor yang berbeda, dikarenakan kapasitas game yang tidak terlalu besar.
3. Dilihat dari grafisnya, ternyata game ini memiliki grafis yang cukup bagus.
4. Game ini dibuat untuk dapat dimainkan oleh semua orang, baik laki-laki, perempuan, anak-anak, ataupun dewasa.
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, adapun saran-saran yang ingin disampaikan yaitu:

1. Permainan dapat dibuat 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.
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] AR Ferdiansyah, 'Cerita Rakyat Nusantara ', penerbit Mega Press Surabaya.
- [2] Deddy Candra, '' Rancang Bangun Role Playing Game (RPG) Kisah Legenda Ken Arok Menggunakan RPG MakerVX''.
- [3] Frank Albert Pangajow, " RPG studio " everyone can develope game" ", penerbit Elex Media Komputindo
- [4] Jasson, " Role Playing Game (RPG) Maker ", penerbit Andi Publisher
- [5] Michael Duggan, " RPG Maker For Teens ", penerbit Course Technology
- [6] http://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker_VX
akses pada tanggal : 9 April 2012
- [7] <http://forum.rpgfantasy.web.id/index.php?topic=360.0>
akses pada tanggal : 9 April 2012
- [8] <http://www.rpgmakerid.com/forum>
akses pada tanggal : 14 April 2012
- [9] <http://www.rpgrevolution.com/tutorials/rpg-maker-vx.html>
akses pada tanggal : 14 April 2012
- [10] <http://www.rpgmakervx.net/>
akses pada tanggal : 7 Mei 2012
- [11] <http://en.wikipedia.org/AI>
Akses pada tanggal : 13 Juli 2012
-

LAMPIRAN



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 (PERSEPO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigung-gura No. 2 Telp. (0341) 651431 (Hunting), Fax. (0341) 653015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo. Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**


NAMA : Hasyim Asy'ari
NIM : 07.12.571
JURUSAN : Teknik Elektro S-1
KONSENTRASI : Teknik Informatika & Komputer
MASA BIMBINGAN: 29 Juni 2012 s/d 29 September 2012
JUDUL : **RANCANG BANGUN GAME KARAKTER LEGENDA CALON
ARANG MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME**

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

Hari : Rabu
Tanggal : 08 Agustus 2012
Dengan Nilai : 78.75 (B+) α

PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua Majelis Penguji,



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

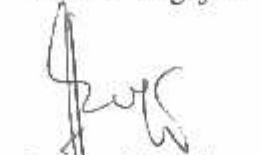
Sekretaris Majelis Penguji,



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


ANGGOTA PENGUJI

Dosen Penguji I



Ir. Eko Nurcahyo
NIP. Y.1028700172

Dosen Penguji II



Yuli Wahyuni, ST, MT
NIP.P.1031200456



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Hasyim Asy'ari
Nim : 07.12.571
Masa Bimbingan :
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Karakter Legenda Calon Arang
Menggunakan Role Playing Game

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	05-06-12	Ganti kon Arok - Tata tulis	
2	08-06-12	Referensi Calon Arang tata tulis lap.	
3	12-06-12	Acc. kni → lanjut bab IV.	
4	09-07-12	Revisi bab IV	
5	24-07-12	Revisi bab V	
6	25-07-12	Acc makalah seminar	
7	06-08-12	Acc eji an skripsi	
8			
9			
10			

Malang, Juni 2012
Dosen Pembimbing I

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



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Hasyim Asy'ari
Nim : 07.12.571
Masa Bimbingan : 29 Juni s/d 29 September 2012
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Karakter Legenda Calon Arang Menggunakan Role Playing Game

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	06-06-2012	Revisi bab 1 dan 2	
2	13-06-2012	Revisi Bab 3	
3	16-06-2012	Tambahkan AI	
4	21-06-2012	Lengkapi role game	
5	23-06-2012	ACC Bab 3	
6	12-07-2012	ACC hab 4	
7	06-08-2012	ACC makalah ujian skripsi	
8			
9			
10			

Malang, Juni 2012
Dosen Pembimbing II

Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP.P.1030800418

Form S-4b

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO S-1****Konsentrasi : Teknik Komputer & Informatika**

1.	Nim	: 0712571		
2.	Nama	: HASYIM ASYARI		
3.	Konsentrasi Jurusan	: Teknik Komputer & Informatika		
4.	Jadwal Pelaksanaan:	Waktu	Tempat	
	19 April 2012	09 00	III.1.3	
5.	Judul proposal yang diseminarkan Mahasiswa	RANCANG BANGUN GAME KARAKTER		
6.	Perubahan judul yang dusulkan oleh Kelompok Dosen Keahlian			
7.	Catatan :			
8.	Catatan :			
	Persetujuan judul Skripsi			
	Disetujui, Dosen Keahlian I	Disetujui, Dosen Keahlian II	Disetujui, Dosen Keahlian III	
	(.....)	(<i>M. H. H. H.</i>) (M. H. H. H.)	(Arah) (Michael Ardite)	
	Mengetahui, Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1	Disetujui, Calon Dosen Pembimbing ybs		
		Pembimbing I	Pembimbing II	
Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT NIP. Y. 1018800189	(<i>Yusuf</i>) (.....)	(.....)		

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HASYIM ASY'ARI

NIM : 07.12.571

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, 10 Oktober 2012

Yang membuat Pernyataan,



Hasyim Asy'ari
NIM. 07.12.571



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

BN (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

Nomor Surat : ITN-205/EL-FTI/2012

Lampiran : -

Perihal : BIMBINGAN SKRIPSI

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT
Dosen Teknik Elektro S-1
IIN MALANG

Dengan Hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : HASYIM ASYARI
Nim : 0712571
Fakultas : Teknologi Industri
Program Studi : Teknik Elektro S-1
Konsentrasi : Teknik Komputer & Informatika

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu :

" Semester Genap Tahun Akademik 2011-2012 "

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.



Mengetahui

Yusuf Ismail Nakhoda, MT

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT

NIP.Y. 1018800189



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

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

Nomor Surat : ITN-205/EL-F11/2012
Lampiran : -
Perihal : BIMBINGAN SKRIPSI

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Sandy Natali Mantja, SKom
Dosen Teknik Elektro S-1
ITN MALANG

Dengan Hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : I ASYIM ASYARI
Nim : 0712571
Fakultas : Teknologi Industri
Program Studi : Teknik Elektro S-1
Konsentrasi : Teknik Komputer & Informatika

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu :

" Semester Genap Tahun Akademik 2011-2012 "

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.



Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1

Yusuf Ismail Nakhoda
Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT

NIP.Y. 1018800189



PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : **HASYIM ASYARI**
Nim : **0712571**
Semester : **X (Sepuluh)**
Jurusan : **Teknik Elektro S-1**
Konsentrasi : **Teknik Komputer & Informatika**

Dengan ini menyatakan bersedia/tidak bersedia*) Membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut, dengan judul :

" RANCANG BANGUN GAME KARAKTER "LEGENDA CALON ARANG" MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME "

Demikian surat pernyataan ini kami buat agar dapat dipergunakan seperkunya.

Hormat Kami

Irmahia Suryani Faradisa, ST, MT

NIP.P. 1030000365

*) Coret yang tidak perlu



PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : **HASYIM ASYARI**
Nim : **0712571**
Semester : **X (Sepuluh)**
Jurusan : **Teknik Elektro S-1**
Konsentrasi : **Teknik Komputer & Informatika**

Dengan ini menyatakan bersedia/~~tidak bersedia~~*) Membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut,
dengan judul :

**" RANCANG BANGUN GAME KARAKTER "LEGENDA CALON ARANG" MENGGUNAKAN
ROLE PLAYING GAME "**

Demikian surat pernyataan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana.

Hormat Kami

Sandy Natali Mantja, SKom

NIP.P. 1030800418

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini Diserahkan
mahasiswa/i yang bersangkutan kepada jurusan untuk
diproses lebih lanjut

*) Coret yang tidak perlu



Lampiran : 1 (satu) berkas
Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bapak/Ibu **Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT**
Dosen Teknik Elektro S-1
ITN Malang

Yang bertanda tangan dibawah

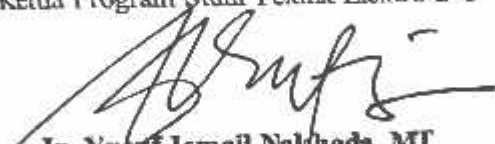
Nama : **HASYIM ASYARI**
Nim : **0712571**
Jurusan : **Teknik Elektro S-1**
Konsentrasi : **Teknik Komputer & Informatika**

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing untuk penyusunan Skripsi dengan judul :

"RANCANG BANGUN GAME KARAKTER "

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

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1


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

Hormat Kami


HASYIM ASYARI
NIM. 0712571



Lampiran : 1 (satu) berkas
Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bapak/Ibu **Sandy Natali Mantja, SKom**
Dosen Teknik Elektro S-1
ITN Malang

Yang bertanda tangan dibawah

Nama : **HASYIM ASYARI**
Nim : **0712571**
Jurusan : **Teknik Elektro S-1**
Konsentrasi : **Teknik Komputer & Informatika**

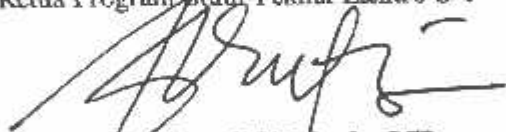
Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing untuk penyusunan Skripsi dengan judul :

"RANCANG BANGUN GAME KARAKTER "

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

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1


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

Hormat Kami


HASYIM ASYARI
NIM. 0712571

SBS General Setting:

#=====

■ Sideview Battle System General Settings [3.4e]

#-----

Original Script by:

Enu (<http://rpgex.sakura.ne.jp/home/>)

English Localization:

Kylock, Mr. Bubble, Shu

Contributors & Special Thanks:

Shu, Moonlight, NightWalker, Enelvon, Atoa, AlphaWhelp,

blackmorning, Mithran, Kaduki, Enu

(See [Credits] for more information)

#=====

\$imported = {} if \$imported == nil

\$imported["TankentaiSideview"] = true

#-----

■ module N01

#-----

Sideview Battle System General Settings

#=====

module N01

#-----


```
# Target - New Target. [0=Self] [1=Self's Target]
#           [2=Self's Target After Modification]
#           [3=Reset to Previous Target (if 2 was used)]
```

```
# ANIME Key      Type Object Target
"REAL_TARGET"   => ["target", 0, 0],
"TWO_UNIFIED_TARGETS" => ["target", 18, 1],
"FOUR_UNIFIED_TARGETS" => ["target", 19, 1],
"ALLY_TO_THROW" => ["target", 1000, 2],
"THROW_TARGET"  => ["target", 1000, 3],
```

```
#-----
```

```
# ++ Skill Link (Derivating Skills)
```

```
#-----
```

```
# Allows you use another skill directly from an action sequence.
```

```
#
```

```
# Linking to another skill will immediately terminate the action sequence
```

```
# the Skill Link was used in. Linking to the next skill will also
```

```
# require and consume the MP/HP cost of that skill.
```

```
#
```

```
# You can also define the probability of a successful Skill Link. If the
```

```
# skill link is not successful, the link will be skipped and the sequence
```

```
# will continue as normal.
```

```
#
```

```
# Type - Always "der"
```

```
# Chance - Percentage chance for a successful skill link. (0~100)
```

```
# Learned? - true: actor does not require Skill ID learned to link.
```



false: actor requires Skill ID learned.

Skill ID - ID of the skill that will be linked to.

ANIME Key Type Chance Learned? Skill ID

"LINK_SKILL_91" => ["der", 100, true, 91],

"LINK_SKILL_92" => ["der", 100, true, 92],

#-----

++ Action Sequence Conditions

#-----

Allows you to create a conditional statement within an action sequence.

#

If the condition is met, the ACTION sequence will continue processing

normally. If the condition is not met, the battler's turn will immediately

be ended and will reset to its start coordinate.

#

A: Type - always "nece"

B: Object - Object(s) that Condition refers to. [0=Self] [1=Target]

[2=All Enemies] [3=All Allies]

C: Content - [0=State] [1=Parameter] [2=Switch] [3=Variable] [4=Skill]

#

D: Condition - Condition is determined by the value you set for Content.

[0] State: State ID Number

[1] Parameter: [0=Current HP] [1=Current MP] [2=ATK] [3=DEF] [4=SPI] [5=AGI]

[2] Switch: Game Switch Number

[3] Variable: Game Variable Number

[4] Skill: Skill ID Number

```

#
# E: Condition Value - Value required for the Condition as defined above.
# [0] State: Exact amount of states required. If number is positive, the
# condition is how many have the state, while a negative number
# are those who don't have the state.
# [1] Parameter: If Object is more than one battler, average is used.
# Success if Parameter is greater than value. If Value
# is negative, then success if lower than value.
# [2] Switch: If Condition is 2, Condition Value must be true or false.
# [true: Switch ON succeeds] [false: Switch OFF succeeds]
# [3] Variable: Game Variable value used to determine if condition is met. If
# Condition Value is positive, Game Variable must have more
# than the defined amount to succeed. If Condition Value has a
# minus symbol (-) attached, Game Variable must have less than
# the defined amount to succeed. (Ex: -250 means the Game
# Variable must have a value less than 250 to succeed.)
# [4] Skill: Required amount of battlers that have the specified Skill
# ID learned.

```

```

# ANIME Key          Type Obj Cont Cond Cond Value
#                   A  B  C  D  E
"CONDITION_STATE_18" => ["nece", 3, 0, 18, 1],
"CONDITION_STATE_19" => ["nece", 3, 0, 19, 3],
"CONDITION_STATE_17" => ["nece", 0, 0, 17, 1],
"CONDITION_STATE_CAT" => ["nece", 0, 0, 20, 1],

```

```

#-----

```

```

# ++ Battler Sprite Angle
#-----
# Rotates battler sprite image. Weapon Animations do not automatically
# rotate with the battler when used in conjunction with Battler Sprite
# Rotation ANIME Keys.
#
# Type - always "angle"
# Time - Duration duration of rotation animation in frames.
# Start - Starting angle. 0-360 degrees. Can be negative.
# End - Ending Angle. 0-360 degress. Can be negative.
# Return - true: End of rotation is the same as end of duration.
#       false: Rotation animation as defined.

# ANIME Key           Type  Time Start End Return
"DEAD_ANGLE"          => ["angle", 1, -90, -90,false],
"CLOCKWISE_TURN"     => ["angle", 48, 0,-360,false],
"COUNTERCLOCKWISE_TURN" => ["angle", 6, 0, 360,false],

```

```

#-----
# ++ Battler Sprite Zoom
#-----
# Stretch and shrink battler sprites. Battler zoom is always temporary.
#
# Type - always "zoom"
# Time - Duration of zoom animation in frames.
# X - X scale - Stretches battler sprite horizontally by a factor of X.
#       1.0 is normal size, 0.5 is half size.

```

```
# Y - Y scale - Stretches battler sprite vertically by a factor of Y.
#      1.0 would be normal size, 0.5 would be half size.
# Return - true: End of rotation is the same as end of duration.
#      false: Zoom animation as defined.

# ANIME Key      Type Time X  Y  Return
"X_SHRINK"      => ["zoom", 16, 0.5, 1.0, true],
"Y_SHRINK"      => ["zoom", 16, 1.0, 0.5, true],

#-----
# ++ Battle Animation (Damage)
#-----

# These ANIME hashes deal with animations, particularly with those assigned
# in the Database for Weapons, Skills and Items. These are what causes
# any damage/healing/state/etc. application from Weapons, Skills and Items.
#
# A difference between "anime" and "m_a" ANIME hashes is that
# "anime" triggered animations will move with the Object on the screen. The
# Z-axis of animations will always be over battler sprites.
#
# If the "ID" variable is -1, -2, or -3 the ANIME hash will cause damage
# and attempt to apply any states assigned to the weapon, skill, or item.
#
# If the "ID" variable is -3, it will only cause object damage with no
# associated animation.
#
# If the "ID" variable is -4, it will only produce an animation (if any).
```

```

#
# Type - always "anime"
# ID: [1~999: Database Animation ID.]
# [-1: Deal damage and uses item/skill/weapon animation in game Database.]
# [-2: Deal damage and uses equipped Weapon's animation.]
# [-3: Deal damage and not use any animation.]
# [-4: Uses item/skill/weapon assigned database animation. No damage.]
# Object - [0=Self] [1=Target]
# Invert - If set to true, the animation is inverted horizontally.
# Wait - true: Sequence will not continue until animation is completed.
# false: Sequence will continue regardless of animation length.
# Weapon2 - true: If wielding two weapons, animation is used from Weapon 2.

# ANIME Key      Type  ID Object Invert Wait Weapon2
"DAMAGE_ANIM"    => ["anime", -1, 1, false, false, false],
"DAMAGE_ANIM_WAIT" => ["anime", -1, 1, false, true, false],
"WEAPON_DAMAGE"  => ["anime", -2, 1, false, false, false],
"WEAPON2_DAMAGE" => ["anime", -2, 1, false, false, true],
"WEAPON_DAMAGE_WAIT" => ["anime", -2, 1, false, true, false],
"WEAPON2_DAMAGE_WAIT" => ["anime", -2, 1, false, true, true],
"DAMAGE"         => ["anime", -3, 1, false, false, false],
"ANIM"           => ["anime", -4, 1, false, false, false],
"ANIM_WAIT"      => ["anime", -4, 1, false, true, false],
"ANIM_ON_SELF"   => ["anime", -4, 0, false, false, false],
"ANIM_ON_SELF_WAIT" => ["anime", -4, 0, false, true, false],
"ANIMATION_1"    => ["anime", 1, 1, false, false, false],
"ANIMATION_11"   => ["anime", 11, 1, false, false, false],

```

```
# It is best to explain what each anime key listed above does since
# they are often used and are very important.
# 'object animation' refers to what the defined database animation is as
# assigned in the database (i.e. Item animation, Skill animation or
# Weapon animation)
#
# "DAMAGE_ANIM"
# - Deal damage AND plays object animation.
# "DAMAGE_ANIM_WAIT"
# - Deal damage AND plays object animation AND delays the sequence
# until animation is finished. This DOES NOT delay the damage.
# "WEAPON_DAMAGE"
# - Deal damage AND plays equipped Weapon animation (even if a skill
# or item is used)
# "WEAPON2_DAMAGE"
# - Deal damage AND plays equipped Weapon 2 animation (even if a skill
# or item is used)
# "WEAPON_DAMAGE_WAIT"
# - Deal damage AND plays equipped Weapon animation (even if a skill
# or item is used), Delays sequence.
# "WEAPON2_DAMAGE_WAIT"
# - Deal damage AND plays equipped Weapon 2 animation (even if a skill
# or item is used), Delays sequence.
# "DAMAGE"
# - Deals damage ONLY. Does not play object animation.
# "ANIM"
```

```
# - Only plays object animation. Does not delay sequence.
# DOES NOT deal damage.
# "ANIM_WAIT"
# - Plays object animation AND delays the sequence until the animation
# is finished. DOES NOT deal damage.
# "ANIM_ON_SELF_WAIT"
# - Always plays object animation on self AND delays the sequence
# until the animation is finished. DOES NOT deal damage.
# Positive ID numbers
# - "anime" hashes with a positive ID number refers to the animation ID
# in the Animations tab in your Database. These will never cause damage.

#-----
# ++ Moving Animations
#-----

# Allows extended control of database animations when they are used in battle.
#
# Moving Animation keys provide motion options for animations made in the
# database. Used for effects such as long-ranged attacks and projectiles.
# Weapon sprites can also substitute animations.
#
# A difference between Moving Animation and Battle Animation hashes is that
# Moving Animations will stay where the Object was even if the Object moves
# while the animation plays.
#
# Moving Animation hashes are the only way to utilize the flying graphics
# assigned to skills, items, and weapons. If the Flying Graphic Angle
```

is left blank (i.e. "") then no flying graphic will be used.

Type - always "m_a"
ID - 1~999: Database Animation ID
0: No database animation used.
Object - Animation's target. [0=Target] [1=Enemy's Area]
[2=Party's Area] [4=Self]
Pass - [0: Animation stops when it reaches the Object.]
[1: Animation passes through the Object and continues.]
Time - Total travel time of animation from starting to end point. Larger
values slow down travel speed. This value also determines the length
of time the animation will display on screen. It is possible for
animations to get cut short before it completes. Increase this value
to ensure that animations don't get cut short.
Arc - Trajectory - Positive values produce a low arc.
Negative values produce a high arc.
[0: No Arc]
Xp - X Pitch - Adjusts the initial X coordinate of the animation.
Enemy calculation will be automatically inverted.
Yp - Y Pitch - Adjusts the initial Y coordinate of the animation.
Start - Defines origin of animation movement.
[0=Self] [1=Target] [2=No Movement]
Z-axis - true: Animation will be over the battler sprite.
false: Animation will be behind battler sprite.
Flying Graphic Angle - Insert only "Flying Graphic Angle" and
"Flying Graphic Skill Angle" ANIME keys.
For no weapon sprite, use "".

```
# ANIME Key      Type  ID Object Pass Time Arc  Xp Yp Start Z FlyGraphicAngle
"CAST_ANIMATION" => ["m_a", 86, 4, 0, 52, 0, 0, 0, 2,false,""],
"OBJ_TO_SELF"    => ["m_a", 4, 0, 0, 24, 0, 0, 0, 1,false,""],
"START_WEAPON_THROW" => ["m_a", 0, 0, 0, 18, -24, 0, 0,
0,false,"WPN_ROTATION"],
"END_WEAPON_THROW"  => ["m_a", 0, 0, 0, 18, 24, 0, 0,
1,false,"WPN_ROTATION"],
"PLAY_AREA_ANIM"   => ["m_a", 80, 1, 0, 120, 0, 0, 0, 2, true,""],
```

```
#-----
```

```
# ++ Flying Graphic Angle
```

```
#-----
```

```
# Allows rotation of weapon sprites that are utilized within Animation
```

```
# Movement hashes.
```

```
#
```

```
# You can assign a different weapon graphic to be thrown in this
```

```
# configuration script under Throwing Weapon Graphic Settings.
```

```
#
```

```
# Start - Starting angle in degrees (0-360)
```

```
# End - Ending angle in degrees. (0-360)
```

```
# Time - Duration, in frames, of a single rotation. Rotation will continue
```

```
# until the animation is complete.
```

```
# ANIME Key      Start Angle Time
```

```
"WPN_ROTATION" => [ 0, 360, 8],
```

```
#-----
```

```
# ++ Flying Graphic Angle (Skill)
#-----
# Different from Throwing Weapon Rotation. These ANIME hashes are used to
# rotate weapon sprites that are "thrown" with Movement of Animation ANIME
# objects. These are specifically used with skills. You may assign a different
# weapon graphic to be thrown in this configuration script under
# Throwing Weapon Graphic Settings.
#
# Start - Starting angle in degrees (0-360)
# End - Ending angle in degrees. (0-360)
# Time - Duration, in frames, of a single rotation. Rotation will continue
# until the animation is complete.
# Type - Always "skill".

# ANIME Key          Start End Time Type
"WPN_ROTATION(SKILL)" => [ 0, 360, 8, "skill"],

#-----
# ++ Emotion Balloon Animation
#-----
# Uses Balloon.png in the System folder.
#
# Type - Always "balloon"
# Row - Determines row from the Balloon.png (0~9)
# Loop - Balloon loop behavior. Balloon disappears when loop is
# complete. [0="One-Way" Loop] [1="Round-Trip" Loop]
```

```
# ANIME Key      Type      Row Loop
"BALLOON-COBWEB" => ["balloon", 6, 1],
"BALLOON-SWEAT"  => ["balloon", 5, 1],
"BALLOON-SLEEP"  => ["balloon", 9, 1],
```

```
#-----
```

```
# ++ Sound Effects
```

```
#-----
```

```
# Provides use of sound effects, background music, and background
# sounds directly through an ACTION sequence.
```

```
#
```

```
# Type1 - always "sound"
```

```
# Type2 - ["se","bgm","bgs"]
```

```
# Pitch - Value between 50 and 150.
```

```
# Vol - Volume - Value between 0 and 100.
```

```
# Filename - Name of the sound to be played.
```

```
# ANIME Key      Type1  Type2 Pitch Vol  Filename
```

```
"absorb1"      => ["sound", "se", 80, 100, "absorb1"],
```

```
#-----
```

```
# ++ Game Speed Modifier
```

```
#-----
```

```
# Change the frame rate of the game through an ACTION sequence. Use with
```

```
# care as this function modifies FPS directly and will conversly affect
```

```
# any active timers or time systems.
```

```
#
```

```
# Type - always "fps"
# Speed - Speed in Frames Per Second. 60 is normal frame rate.
```

```
# ANIME Key    Type Speed
"FPS_SLOW"    => ["fps", 20],
"FPS_NORMAL" => ["fps", 60],
```

```
#-----
```

```
# ++ State Granting Effects
```

```
#-----
```

```
# Provides application of states on battlers directly through
# an Action Sequence.
```

```
#
```

```
# Type - always "sta+"
```

```
# Object - [0=Self] [1=Target] [2=All Enemies] [3=All Allies]
```

```
#    [4=All Allies (excluding user)]
```

```
# State ID - State ID to be granted.
```

```
# ANIME Key        Type Object State ID
```

```
"APPLY_STATE_18"  => ["sta+", 0, 18],
```

```
"APPLY_STATE_19"  => ["sta+", 0, 19],
```

```
"APPLY_CAT_STATE" => ["sta+", 0, 20],
```

```
#-----
```

```
# ++ State Removal Effects
```

```
#-----
```

```
# Provides direct removal of states on battlers directly through
```

```
# an Action Sequence.
#
# Type - always "sta-"
# Object - [0=Self] [1=Target] [2=All Enemies] [3=All Allies]
#         [4=All Allies (excluding user)]
# State ID - State ID to be removed.
```

```
# ANIME Key      Type Object State ID
"REMOVE_STATE_18" => ["sta-", 3, 18],
"REMOVE_STATE_19" => ["sta-", 3, 19],
```

```
#-----
```

```
# ++ Change Actor Graphic
```

```
#-----
```

```
# Type - always "change"
# Reset - true: Battler sprite reverts back to previously used file after
#         battle.
#         false: Transformation is permanent after battle.
# Filename - Battler graphics file that will be transformed to.
```

```
# ANIME Key      Type Reset Filename
"TRANSFORM_CAT"  => ["change", true, "$cat"],
"TRANSFORM_YLVA" => ["change", false, "$ylva"],
```

```
#-----
```

```
# ++ Cut-In Image
```

```
#-----
```

```
# Only one image can be displayed at a time. Image can be removed by using
# "Clear image" within a sequence.
#
# X1 - Image's starting X-coordinate.
# Y1 - Starting Y-coordinate.
# X2 - Ending X-coordinate.
# Y2 - Ending Y-coordinate.
# Time - Total duration of image movement from start to end point.
#     Higher values are slower.
# Z-axis - true: Image appears over BattleStatus Window.
#     false: Image appears behind BattleStatus Window.
# Filename - Filename from .Graphics/Pictures folder.
```

```
# ANIME Key      Type  X1  Y1  X2  Y2 Time Z-axis Filename
"CUT_IN_START" => ["pic", -280, 48, 0, 64, 12, false, "Actor2-3"],
"CUT_IN_END"   => ["pic", 0, 48, 550, 64, 12, false, "Actor2-3"],
```

```
#-----
```

```
# ++ Game Switch Control
```

```
#-----
```

```
# Provides direct control of Game Switches directly through
# an Action Sequence.
```

```
#
```

```
# Type - Always "switch"
```

```
# Switch - Switch number from the game database.
```

```
# ON/OFF - [true:Switch ON] [false:Switch OFF]
```

```
#
```

```
# ANIME Key      Type  Switch ON/OFF
"GAME_SWITCH_1_ON" => ["switch", 1, true],
```

```
#-----
```

```
# ++ Game Variable Control
```

```
#-----
```

```
# Provides direct control of Game Variables directly through
# an Action Sequence.
```

```
#
```

```
# Type - Always "variable"
```

```
# Var - Variable Number from the game database.
```

```
# Operand - [0=Set] [1=Add] [2=Sub] [3=Mul] [4=Div] [5=Mod]
```

```
# X - value of the operation.
```

```
#
```

```
# ANIME Key      Type   Var Oper X
```

```
"GAME_VAR_1_+1" => ["variable", 1, 1, 1],
```

```
#-----
```

```
# +- Script Operation
```

```
#-----
```

```
# Type - Always "script"
```

```
#
```

```
# Inserts a simple script code into the Action Sequence utilizing the eval()
```

```
# method. The sample, where it says p = 1, can be replaced with any script.
```

```
# Character strings can work if the .to_s method is used rather than quotes.
```

```
# Anything else beyond functions will not work.
```

ANIME Key Type

"TEST_SCRIPT" => ["script", "

p = 1

"],

#-----

++ Special Modifiers Keys - DO NOT CHANGE THESE NAMES

#-----

"Clear image" - Clears images such as Cut-in graphics.

"Afterimage ON" - Activates Afterimage of battler.

"Afterimage OFF" - Deactivates Afterimage.

"Invert" - Invert animation. Use Invert again in a sequence to cancel

because "RESET" does not reset Invert.

"Don't Wait" - Any actions after Don't Wait is applied are done instantly.

Apply "Don't Wait" again in a sequence to trigger off.

"Can Collapse" - Triggers collapse of battler when HP is 0.

Required in every damage sequence.

"Two Wpn Only" - The ANIME key following Two Wpn Only will only execute

if the actor is wielding two weapons. If the actor is not,

the ANIME key will be skipped and will move on to the next.

"One Wpn Only" - The ANIME key following One Wpn Only will only execute

if the actor is wielding one weapon. If the actor is not,

the ANIME key will be skipped and will move on to the next.

"Process Skill" - The Return marker for individual processing of a skill.

"Process Skill End" - The End marker for individual processing of a skill.

"Start Pos Change" - Changes the Start Position to wherever the battler
currently is on screen.
"Start Pos Return" - Returns battler to original Start Position.
"Cancel Action" - Trigger the "end" of battler's turn which will cause the
the next battler's turn to execute.
This includes the function of Can Collapse, and no
additional damage can be dealt by the battler after this.
"End" - This is used when no action is automatically recognized.

Note: If you wish to understand the Process Skill and Process Skill End
functions, please examine the "SKILL_ALL" sequence in this Config
and use the Float All skill provided in the demo to see how it works.

"Clear image" => ["Clear image"],
"Afterimage ON" => ["Afterimage ON"],
"Afterimage OFF" => ["Afterimage OFF"],
"Invert" => ["Invert"],
"Don't Wait" => ["Don't Wait"],
"Can Collapse" => ["Can Collapse"],
"Two Wpn Only" => ["Two Wpn Only"],
"One Wpn Only" => ["One Wpn Only"],
"Process Skill" => ["Process Skill"],
"Process Skill End" => ["Process Skill End"],
"Start Pos Change" => ["Start Pos Change"],
"Start Pos Return" => ["Start Pos Return"],
"Cancel Action" => ["Cancel Action"],
"End" => ["End"],

#-----

++ Delay Sequence Processing

#-----

When there is only a numerical value as an ANIME key, it will be

considered a delay, in frames, before the Action Sequence continues.

(i.e. "10", "42") Because of this, ANIME keys for the

effects defined above cannot be entirely numerical. Any Battler

Frame Animations that have been prompted will persist when Waiting.

} # <- Do not delete this line.

#-----
=====

* RPG Tankentai Sideview Battle System

[SBS]Action Sequences

#-----

Action Sequences consist of the ANIME keys defined in [.

#-----
=====

ACTION = { # <- Do not delete this line.

#-----

* About Action Sequences

#-----

Think of Action Sequences as a list of orders/commands given to a battler

in a given situation. Battlers are **always** using an Action Sequence even

```
# when you think they are doing nothing. A battler can only process one
# Action Sequence at a time.
#
# Action Sequences can be assigned to skills, items, weapons, and certain
# types of actions in sections of the SBS Configuration script.
#
#-----
# * Defining Action Sequences
#-----
# Action Sequences in this section are defined with the following syntax:
#
# Action Sequence Key    =>    Hash Array    Comma
"EXAMPLE_ACTION_SEQUENCE" => ["ANIME_KEY_1", "30",
"ANIME_KEY_2"],
#
# Action Sequence Key - Can be any name you want as long as it does not
#
#     contain only numbers such as "5" or "42".
#
#     Remember that Action Sequence Keys are case-sensitive
#
#     when they are used. If an Action Sequence Key is
#
#     misspelled or does not exist when used, it will result
#
#     in an error.
#
# => - Must be between the Action Sequence Key and the Hash Array.
#
# Hash Array - Consists of the pre-defined ANIME Keys from the ANIME section
#
#     of the SBS Configuration script. You can list as many
#
#     ANIME Keys within a hash array as you like as long as they
```

```
# are separated by commas and are between the square brackets.
# When the Action Sequence Key is used, the script will process
# any keys in the hash array from left to right, in order.
# If an ANIME Key contains only an integer (such as "30"), it
# will delay the processing of the Action Sequence by
# 1/60 second increments depending on the integer value of
# the key.
#
# Comma - All Action Sequences must end with a comma after the
# closing square bracket. Forgetting to include the comma will
# result in a syntax error.
#-----
# TIP: I recommend that you copy an existing action sequence, change the
# name of the Action Sequence Key and modify the sequence from there.
#----- Create your own custom Action Sequences BELOW this line -----
#----- Create your own custom Action Sequences ABOVE this line -----
#----- Default Action Sequences -----
# Default Action Sequences used when certain actions are not defined to
# another specific Action Sequence.
#-----
# "ENEMY_UNARMED_ATK" is the most basic action sequence you can try to
```

```
#           of your project.
#
# Notetag: <flygraphic: filename>
def flying_graphic
  case @id
  when 1
    return ""
  end
  # Default throwing skill graphic for unassigned Weapon IDs.
  return ""
end
end

# =====
# * module RPG
# -----

# Item Action Settings
#
# Notetags are available for use if using the Notetags for Tankentai Add-on.
#
# Terms:
# key - Refers to the name of an action sequence key.
#   Do not use quotation marks for notetags.
# value - A numerical value
# value% - A numerical value used as a percentage of something, but
#   the percent sign is usually optional
# id - ID number from the database
```

```
# type - Differs depending on tag (see specific tag for information)
# filename - A filename from the Graphics/Characters folder
#=====
=====

class Item
#-----
# ++ Item ID Sequence Assignment
#-----

# Assign an Item ID from the Database to execute a defined Action Sequence.
# Only Action Sequence keys can be assigned. ANIME keys cannot
# be directly assigned here.
#
# Notetag: <action: key>
def base_action
  case @id
  when 1 # Item ID
    return "ITEM_USE" # Action Sequence Key
  end
  # Default Action Sequence for unassigned Item IDs.
  return "ITEM_USE"
end
#-----

# ++ Item Enhancement Extension Settings
#-----

# Allows you to add special effects to skills.
# Multiple extensions may be applied to a skill ID.
#
```

```
# "PERFECTHIT"    -Item cannot miss or be evaded.
# "IGNOREREFLECT" -Ignores damage reflection states.
# "HELPHIDE"     -Help window when casting will not appear.
# "TARGETALL"   -Will affect all enemies and allies simultaneously.
# "RANDOMTARGET" -Target is chosen at random. Set "Scope" to All Enemies
#               or All Allies for this to work correctly.
# "OTHERS"      -Item will not affect caster.
# "NOOVERKILL"  -Damage will not be applied after the target reaches zero HP.
# "NOFLASH"     -Battler will not flash when taking action.

def extension
  case @id
  when 1 # Item ID
    return ["IGNOREREFLECT"] # Extensions
  end
  # Default extensions for unassigned Item IDs.
  return ["IGNOREREFLECT"]
end

#-----
# ++ Item Flying Graphic Settings
#-----
# Allows use of a seperate throwing weapon graphic besides the one assigned
# from Iconset.png.
#
# Flying Graphics can only be utilized through use of Moving Animation
# hashes.
#
# return "001-Weapon01" <- Weapon image file name. If "", none is used.
```

```
#           File must be in the .Graphics/Characters folder
#           of your project.
#
# Notetag: <flygraphic: key>
def flying_graphic
  case @id
  when 1
    return ""
  end

  # Default throwing skill graphic for unassigned Weapon IDs.
  return ""
end
end
end
```
